

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE**  
Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes

MIGUEL DE ALBUQUERQUE ARAUJO

**ESSE DESESPERADO DESEJO DE SER CONVENCIDO –  
A PRESENÇA DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NO TEATRO  
DE ANIMAÇÃO**

**Niterói  
2017**

UFF – UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes

Miguel de Albuquerque Araujo

**Esse desesperado desejo de ser convencido –  
A presença da linguagem cinematográfica no teatro de animação**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense como requisito para obtenção do título de Mestre.  
Linha de pesquisa: Estudos dos Processos Artísticos.

Orientação: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Marina Cavalcanti Tedesco

Niterói  
2017

## **AGRADECIMENTOS**

À Profª Drª Nina Tedesco, por abraçar o projeto e acreditar que a mistura de duas coisas é muito mais do que a simples soma delas. Por também ter sido *mordida pelo bichinho da animação*, sem perder o pé no cinema.

À Miguel Vellinho, diretor da Cia PeQuod, por me proporcionar trabalhar com animação. Por seu carinho e contribuições, acadêmicas ou não, nos mais diversos momentos. Sem ele, esse trabalho não existiria, de fato.

Aos alunos do estágio-docência, pelo ano que passamos juntos. Pelos questionamentos e discussões dentro de sala de aula.

Aos amigos e familiares, por compreenderem as ausências, que naturalmente fazem parte desse processo, e por me acalmarem nos momentos delicados, sendo meu porto seguro nas horas difíceis.

Ao meu pai, Fred, em especial, por seu sincero compartilhamento do conhecimento e experiência na área acadêmica. Por ler meus escritos, desde o pré-projeto, e me ajudar a buscar sempre o meu melhor, estimulando o mergulho nas águas profundas.

À Vida Oliveira, pelo companheirismo e parceria de vida. Por me ouvir, me apoiar e estimular a seguir em frente, evoluindo sempre.

Ao pequeno companheiro de escritório Niko, pois seus passeios diários permitiam alívio, mesmo que momentâneo, na pressão da escrita.

Ao Alessandro, secretário, e toda equipe do PPGCA/UFF, por sua solicitude, simpatia e compreensão nas cobranças e burocracias do processo.

## RESUMO

Esta dissertação de Mestrado tem como objetivo relacionar a linguagem cinematográfica com o teatro de animação, observando como elas se influenciam mutuamente durante suas trajetórias no mundo das artes. Comparo modos de ilusionismo, convenções cênicas e alguns efeitos especiais anteriores à era digital no cinema. Por fim, como estudo de caso, me debruço mais detalhadamente sobre duas montagens teatrais da companhia na qual trabalho desde 2010, Cia PeQuod - Teatro de Animação. *Sangue Bom* (1999) e *Filme Noir* (2004) possuem claramente bastante influência da linguagem cinematográfica em seus processos de criação. Busca-se primeiro, neste trabalho, destrinchar as particularidades das linguagens do cinema e do teatro de animação, através de uma perspectiva histórica, chegando até às experiências que consolidam o intercâmbio constante entre elas. Busco analisar detalhadamente a relação da Cia PeQuod – Teatro de Animação com a linguagem cinematográfica desde seu surgimento nos mais diversos aspectos, desde as referências temáticas e estéticas, até os elementos teatrais que visam simular efeitos cinematográficos.

**Palavras-chave:** cinema; teatro de animação; Cia PeQuod

## ABSTRACT

This Master's thesis aims to relate the cinematographic language to the puppet theater, observing how they influence each other during their trajectories in the world of the arts. I compare ways of illusionism, stage conventions and some special effects before the digital era in cinema. As an object of study, I look more closely at two plays of a company which I work since 2010, Cia PeQuod - Animated Theater. *Sanguie Bom* (1999) and *Filme Noir* (2004) have a lot of influence of the cinematographic language in its creation process. The first aim of this work is to uncover the particularities of the languages of the cinema and the theater of animation through a historical perspective, reaching the experiences that consolidate the constant exchange between them. I seek to analyze in detail the relationship of Cia PeQuod - Animated Theater with the cinematographic language since its first works in the most diverse aspects, not only from thematic and aesthetic references, but also to theatrical elements that seek to simulate cinematographic effects.

**Key-words:** cinema; puppet theatre, Cia PeQuod

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Disco de Zoopraxiscópio de E. Muybridge – casal dançando valsa (1893) .....	13
Figura 2 - Zootrópio de William Horner (1834) .....	14
Figura 3 - Disco de fenaquistiscópio de Joseph Plateau (1833) .....	16
Figura 4 - Escadas de alumínio representando balcões em <i>Peer Gynt</i> .....	83
Figura 5 - Latões e tábuas formando os balcões em <i>A Chegada de Lampião no Inferno</i> .....	83
Figura 6 - Bonecos de diferentes tamanhos para criar efeito cinematográfico de proximidade e afastamento, em <i>Marina</i> .....	85
Figura 7 - Efeito de continuidade entre os aquários, em <i>Marina</i> .....	86
Figura 8 - Balcões com rodas sendo manipulados em cena de <i>Sangue Bom</i> .....	91
Figura 9 - Planta-baixa dos deslocamentos dos balcões .....	91
Figura 10 - Deslocamentos dos balcões em <i>Filme Noir</i> .....	105
Figura 11 - Três hipóteses do crime em <i>Filme Noir</i> .....	106
Figura 12 - Balcões criando ruelas e becos em <i>Filme Noir</i> .....	107
Figura 13 - Mudança no ponto de vista da cena em <i>Filme Noir</i> .....	107
Figura 14 - Manipuladores em <i>Filme Noir</i> .....	112

## SUMÁRIO

Trailer - Introdução .....	8
1 – Plano Geral - Imagem e manipulação .....	12
1.1 – A gramática do cinema - Montagem .....	25
1.2 – Por trás da imagem projetada .....	31
1.3 – O teatro de animação .....	38
1.4 – O sujeito ator-manipulador .....	43
2 - Exibição e Narratividade .....	48
3 - O teatro cinematográfico da Cia Pequod .....	78
3.1 - Sangue Bom e Filme <i>Noir</i> - cinema e/ou teatro .....	90
Considerações finais .....	115
Referências Bibliográficas .....	118

## TRAILER - INTRODUÇÃO

Muitas vezes, somos apresentados, ao longo da nossa trajetória de vida, sem nenhuma razão muito clara, óbvia ou racional, a prazeres empíricos. Esses prazeres nos instigam e provocam curiosidade, principalmente de conhecimento sobre o assunto, e, a partir daí, cria-se um ciclo em espiral de pesquisa e prazer, interesse e fruição intelectual, que só se aquieta com a morte ou a perda das faculdades mentais. Acredito que o meu gosto e interesse pelas artes, em específico, pelo cinema e pelo teatro de animação, se deu dessa forma, numa explosão mesclada de prazer, curiosidade, aprendizado e criação.

Graduei-me em Artes Cênicas, com especificação em Bacharelado em Interpretação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), de 2006 a 2011. Em 2010, após cursar lá uma disciplina sobre teatro de formas animadas, fui convidado pelo professor e diretor teatral Miguel Vellinho a participar como observador-estagiário de um processo de criação teatral da Cia PeQuod – Teatro de Animação, sediada no Rio de Janeiro. Ao longo do processo de criação, as escolhas da direção foram exigindo algumas mudanças de estrutura, uma delas foi a necessidade de uma pessoa a mais no elenco para auxiliar na manipulação dos bonecos e objetos, em cena. A partir disso, acabei sendo convidado a participar como ator e manipulador no espetáculo, porém sem perder o lugar do observador no qual eu comecei. O meu encantamento pela expressividade da linguagem de animação me fez cada vez mais querer explorar as múltiplas possibilidades cênicas que ela pode proporcionar. Então, surgiu daí o desejo de me aprofundar na pesquisa da linguagem e, conseqüentemente, foi o que me levou ao estudo acadêmico, vinculado à prática.

O universo cênico da animação é repleto de referências estéticas e foi a partir da observação delas que eu pude, primeiramente de forma empírica, identificar determinados elementos de outras linguagens no repertório da Cia PeQuod; o cinema foi uma das mais marcantes. Em 2010, a companhia montou *Marina* e *Marina – a sereiazinha* (duas versões da mesma história, adulta e infantil, respectivamente) cuja encenação buscava reproduzir alguns efeitos cinematográficos em cena. Em espetáculos anteriores, como *Sangue Bom* (1999), de maneira experimental e inicial, e depois em *Filme Noir* (2004), mais



profundamente, o diálogo com o cinema se fez bastante presente. Essas montagens buscavam simular, no palco, determinados efeitos cinematográficos, tais como edição, enquadramento e movimentos de câmera, particulares da linguagem cinematográfica, para criar maiores possibilidades de expressão cênica.

A partir da montagem subsequente da companhia que pude ampliar a perspectiva e o entendimento do cinema como uma referência constante e balizadora para um modo contemporâneo de se fazer teatro de animação. A concepção inicial de Miguel Vellinho, diretor da Cia PeQuod, para *A Tempestade*, de W. Shakespeare, em 2012, remeteria a um set de filmagem, mas por questões internas não pôde seguir esse caminho e tomou outro rumo. Porém, as referências para essa concepção específica ajudaram a fundamentar a pesquisa desse trabalho. Diversos grupos de animação de variados lugares do mundo têm usado elementos do cinema como fontes de expressividade cênica no âmbito teatral. Os grupos Hotel Modern, da Holanda, The Paper Cinema, da Inglaterra, e a Compañía Teatrocinema, do Chile, entre outros, se tornaram, atualmente, nomes de referência dessa mistura entre cinema e teatro. Infelizmente, nesta pesquisa, não foi possível aprofundar no modo particular de cada um desses grupos une as duas linguagens, mas, ao final, exponho de forma detalhada como a Cia PeQuod faz essa mescla, a partir do estudo dos espetáculos *Sangue Bom* e *Filme Noir*.

No primeiro capítulo desta dissertação, busco destrinchar as particularidades de cada linguagem para poder entender melhor a relação entre elas. Na primeira parte, a que chamo de Plano Geral, desenvolvo a relação entre as linguagens do cinema e do teatro de animação através de duas palavras-chave: *imagem* e *manipulação*. Retorno às experiências sobre o olhar e a visão, para entender a origem da ideia de cinema e explico de qual forma o cinema, já como dispositivo de entretenimento, foi ganhando espaço a partir de seu uso em feiras de exposição, *vaudevilles*, praças e teatros populares. Cineastas e estudiosos da área, como D. W. Griffith e Georges Méliès, entre outros, são devidamente reconhecidos por suas contribuições, na busca de consolidar o cinema como linguagem artística.

Ainda no capítulo 1, discorro sobre a ideia ampla de montagem. Eduardo Escorel e Jean-Claude Carrière possuem opiniões divergentes sobre o assunto, capazes de enriquecer a discussão. Ismail Xavier utiliza o termo *decupagem clássica* pra se referir ao tipo de filme cuja montagem valoriza e enfatiza o

ilusionismo da narrativa e ao mesmo tempo se mostra invisível aos olhos do espectador. Esse modo de construção fílmica, baseada no efeito ilusionista e no apagamento do aspecto de montagem, afirmou-se como modelo norte-americano de cinema, e foi denominada de cinema clássico narrativo. Ao longo dessa parte do capítulo, busco mostrar, mesmo que rapidamente, críticas a esse modelo, através do desenvolvimento da cinematografia russa, francesa e italiana, com movimentos estéticos de vanguarda.

Na segunda parte deste capítulo, explano um pouco sobre o teatro de animação e sua origem, a partir de seus primeiros registros e seu poder mítico não realista. Historicamente, com o avanço da estética realista naturalista no campo das artes, o teatro de animação foi sendo renegado para um universo infantil, onde seu poder fantástico e não-realista poderiam permanecer, sem ameaças. Evoco a noção de brinquedo, brincadeira e jogo para contrapor essa afirmação. Ao afastar-se do universo da criança, esses trabalhos evocavam o lirismo, o lúdico e o poder do imaginário que existe dentro de cada ser humano. A última parte do capítulo foca na figura do ator-manipulador e sua importância na cena de animação, desde seu ofício prático - animar o objeto, forma ou boneco - até a transformação que a manipulação à vista do público trouxe para a cena de teatro de animação contemporânea.

O capítulo dois, cujo nome é Exibição e Narratividade, constrói a ideia de que os primeiros filmes se relacionam com o modelo tradicional de espetáculo de teatro de bonecos pelo viés de um caráter exibicionista de ambos, e que, ao longo do desenvolvimento técnico e estético, a noção de narratividade foi estabelecendo-se como foco principal das obras. Faço relação entre as convenções cênicas que regem o sistema de atrações dos primeiros filmes e o teatro de animação, evidenciando um caráter de acordo entre a obra e o público. Em outro momento do capítulo, faço comparações entre as ferramentas constituintes do tempo e do espaço, no cinema e no teatro de animação. Busco evidenciar, em casos teatrais contemporâneos, o fato de toda a construção da cena ser feita à vista do público - desde a manipulação dos bonecos até a trilha sonora, sem interrupção da narrativa - e que efeitos isso tem em seu contexto artístico. Construo relações entre esses trabalhos desses grupos em escala diminuta e maquetes com a técnica ilusionista de efeitos visuais no cinema do início do século XX. Ao final do capítulo 2, exponho rapidamente o processo da animação cinematográfica, que se desenvolveu

paralelamente ao surgimento do cinema e, a partir das inovações e/ou disputas de seus realizadores, novos paradigmas sobre a arte da animação e, conseqüentemente, do cinema, de modo mais amplo, foram desenvolvidos.

No terceiro capítulo, analiso, como estudo de caso, a relação da Cia PeQuod – Teatro de Animação com a linguagem cinematográfica, mais especificamente em dois espetáculos: *Sangue Bom* e *Filme Noir*. Num primeiro momento, explico a origem da companhia e o desenvolvimento dos espetáculos, ao longo de sua trajetória. Destaco elementos importantes de cada montagem e possíveis inovações no âmbito do teatro de animação, evidenciando também as semelhanças e/ou aproximações com a linguagem do cinema. No segundo momento do capítulo, destrincho detalhadamente a estrutura de *Sangue Bom* e *Filme Noir*, tentando sempre relacioná-las ao cinema, desde a criação do roteiro, com as referências temáticas e estéticas, até os elementos teatrais que visam simular efeitos cinematográficos.

A investigação sobre o cinema e o teatro de animação, para esse trabalho, certamente cria interesse e acredito que a curiosidade por um determinado assunto só surja a partir de algum momento de prazer. Vejo a pesquisa acadêmica, vinculada à prática artística, como a consolidação da curiosidade associada à investigação. Os processos artísticos, tais como o cinema e o teatro de animação, provocam prazeres enraizados capazes de refletir desejos. E esses desejos prazerosos desenvolvem novamente a curiosidade, numa sequência ininterrupta. Espero que o prazer que eu tive ao me aprofundar nas pesquisas transpareça e que seja transmitido a você, leitor.

## 1 - PLANO GERAL – IMAGEM E MANIPULAÇÃO

As duas linguagens artísticas escolhidas para esse texto trabalham basicamente com *imagem* e *manipulação*, termos-chave que explicitam muito a possibilidade de relação entre o cinema e o teatro de animação. Não que não existam outras relações entre elas e nem que cada uma das linguagens não se relacione com outras sob esses mesmos aspectos, mas há de se ter um recorte, pois caso contrário o trabalho seria demasiadamente extenso.

Entenda-se imagem pelo que a apreensão e compreensão humanas reconhecem como concreto e presente diante da noção espaço-temporal do aqui e agora. “Ver é estar diante de algo, mesmo que seja uma imagem mental ou onírica, pois o que caracteriza a imagem é a sua presença” (SANTAELLA, 2001 *apud* SOBRINHO 2005, p.87). Lúcia Santaella tem como base de seus trabalhos a Fenomenologia e a Teoria dos Signos de Charles Peirce. Em seu livro *Matrizes da Linguagem e Pensamento* (2001), a autora expõe as matrizes da linguagem em três categorias diferentes: a verbal, a visual e a sonora. A linguagem verbal trabalharia no reino da abstração, isto é, um lugar onde o poder conceitual da palavra e capacidade racional convocassem a razão como caminho de percepção e entendimento. A visual, como já dito, funcionaria a partir da principal característica da natureza da imagem, sua concretude no aqui e agora, seja ela uma imagem mental, virtual ou onírica. O caráter perceptivo da linguagem visual, quase sempre figurativa, segundo a teórica, possui uma vocação referencial bastante presente para a compreensão humana. Já a linguagem sonora não possui essa vocação referencial que categoriza a imagem, ela trabalharia num “universo icônico, onde operam as mais puras associações por similaridade” (SANTAELLA, 2001, p.19). O som possui um alto poder de sugestão a partir dessas associações por similaridade as quais se refere a autora.

Através dessa semiótica de Santaella, podemos entender, numa primeira análise, que as linguagens artísticas do cinema e do teatro de animação operam nas três matrizes expostas. Os princípios matriciais sonoros e visuais são claramente perceptíveis nas duas linguagens abordadas (não à toa a linguagem cinematográfica é chamada também de linguagem *audiovisual*). Porém, a matriz verbal, que tradicionalmente é representada pelo texto, seja escrito ou falado, proveniente de

uma peça dramatúrgica ou roteiro cinematográfico, ou até de uma obra literária de natureza indireta, se faz presente de outro modo.

O período chamado de pré-cinema por Laurent Mannoni (2003) de fato prescindia do elemento textual. Eram experimentações, em sua maioria de cunho científico, para explorarem as capacidades técnicas de suas máquinas de captação e projeção de imagens. Os primeiros experimentos de imagem em movimento e luz se baseavam num princípio básico de manipulação, fosse da fonte de luz ou da imagem gerada (sombra ou projeção). Aparelhos como Lanternas Mágicas, o Zoopraxiscópio e o Zootrópio são alguns exemplos de experiências ópticas e sobre o olhar no século XIX no campo da manipulação e na busca de animação de imagens. Pequenas sequências de movimentos em infinitas repetições eram mostradas nesses dispositivos ópticos, mas ainda sem o uso do texto em cena. Muitas vezes quando se tinha algum texto, eram em forma de declamações exegéticas, ou seja, narrações desassociadas às imagens explicando o que acontecia na tela.



*Figura 01 - Disco do Zoopraxiscópio de E. Muybridge – casal dançando valsa -1893*



Figura 02 - Zootrópio de William Horner - 1834

As primeiras experiências investiam suas forças na pesquisa da ilusão de movimento e da percepção humana dessa ilusão sem se preocupar, na maioria das vezes, com o poder narrativo, mesmo que o gesto de contar histórias através de imagens venha desde a pré-história, com os desenhos rupestres. Segundo Machado (*apud* COSTA, 2005), cientistas dedicados aos estudos de cultura pré-histórica encontraram nas paredes de Altamira, Lescaux e Font-de-Gaume, na Espanha e França, respectivamente, imagens gravadas em relevo e pintadas, representando figuras do cotidiano pré-histórico. “À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece partes dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, (...) enquanto outras desaparecem nas sombras.” (MACHADO *apud* COSTA, 2005, p.9).

Mais tarde, na Antiguidade, estudos ópticos foram feitos na tentativa de se compreender melhor a luz e suas qualidades e possibilidades, mas somente após o controle da eletricidade e o surgimento da luz elétrica no século XVIII que os aparelhos técnico-científicos puderam evoluir mais rapidamente. As pesquisas se dividiam em duas grandes frentes: uma da percepção das imagens pelo aparelho óptico humano e outra no desenvolvimento de aparelhos técnicos capazes de captar imagens e reproduzi-las com efeito de movimento. Nomes como Thomas Edison, Étienne-Jules Marey, Eadward Muybridge e os irmãos Lumière, entre outros, fizeram parte do nascimento do cinema e do desenvolvimento de sua linguagem<sup>1</sup>.

Joseph Plateau, pesquisador belga, estudou o fenômeno da duração das sensações luminosas no olho humano. Com observações práticas, usando inicialmente o sistema de Segner e D’Arcy (girar no ar um ponto luminoso para o

---

<sup>1</sup> Para saber mais, ver MANNONI (2003).

olho perceber a imagem de um círculo), Plateau pôde fixar a duração das imagens em 1/3 de segundo. Esse procedimento experimental tinha como base a persistência retiniana<sup>2</sup>, fenômeno fisiológico teorizado por Peter Mark Roget, em 1824, e as próprias descobertas de Plateau em torno da análise e síntese do movimento.

O anortoscópio e o fenasquitiscópio são instrumentos inventados por Plateau para comprovar seus estudos e se tornaram objetos ópticos essenciais para o desenvolvimento técnico do cinema. O primeiro constituía-se de uma estrutura central de madeira que serve de base para dois círculos que se movimentam em conjunto através de uma manivela. Num desses círculos há uma anamorfose e o outro possui quatro fendas dispostas em cruz. Quando postos em rotação simultaneamente, os discos permitem ver uma figura não deformada estática. Já com o fenasquitiscópio, criado em 1832, Plateau “concebeu o primeiro disco que reproduzia perfeitamente a ilusão de movimento” (MANNONI, 2003, p. 222). O primeiro disco de fenaquistiscópio desenvolvido por Plateau que reproduzia a ilusão de movimento representava um singelo bailarino erguendo os braços e uma das pernas, num simples rodopio. O princípio de observação dos discos é semelhante ao do anortoscópio (através de fendas), porém a mudança está na imagem. Enquanto no primeiro dispositivo a imagem aparece estática, no segundo cria-se a ilusão de movimento.

A estranheza do princípio de funcionamento do anortoscópio deve ter desconcertado muitos amadores. Os discos giravam, mas a imagem permanecia fixa, enquanto no fenasquitiscópio (...), tudo se movimentava: uma enorme diferença aos olhos dos contemporâneos, sempre em busca da ilusão de movimento. (...) A ilusão pode ser facilmente explicada: se várias figuras, separadas regularmente e diferindo ligeiramente entre si em forma e posição, forem sucessivamente mostradas ao olho, a intervalos de tempo muito curtos e próximos, as impressões sucessivas que produzem no cérebro (...) conectam-se sem se fundir. Resultado: cremos ver um único objeto

---

<sup>2</sup> Segundo o matemático inglês Peter Mark Roget, a Persistência retiniana ou Persistência da visão é a capacidade que a retina possui de reter a imagem de um objeto por frações de segundo após o seu desaparecimento do campo da visão. Durante a maior parte do século XIX, esse fenômeno fisiológico foi a teoria mais aceita por estudiosos da imagem na explicação da ilusão de movimento pelo olho humano. (ANIMAÇÃO S/A, 2015).

gradualmente mudando de forma e posição. (MANNONI, 2003, p.220/223).

Ao longo dos anos de 1833-1840, o fenasquistiscópio conquistou a Europa. Por sua simplicidade e sua dimensão “mágica”, foi inicialmente comercializado como diversão óptica na Grã-Bretanha, mas rapidamente ultrapassou as fronteiras para Alemanha, Áustria e França. Para cada disco de fenasquistiscópio, havia uma historieta animada como casais abraçados dançando uma valsa, cavaleiros saltando com suas montarias, sapos e serpentes saltitando para fora dos limites do disco, entre outras. Cada desenho levemente diferente em relação ao anterior, na mesma sequência de imagens. Não havia a intenção de um desenvolvimento dos movimentos numa narrativa, apenas a ideia de ciclos, ou seja, os desenhos mostravam uma ação que se iniciava num ponto e a ele retornava posteriormente, realçando o aspecto contínuo daqueles movimentos. Uma de suas maiores contribuições para o desenvolvimento técnico do cinema foi a decomposição do movimento.



*Figura 03 - Disco de fenaquistiscópio de Joseph Plateau - 1833.*



A pesquisa de Eadward Muybridge, fotógrafo inglês, em sua série de fotografias instantâneas também se desenvolvia sob essa mesma perspectiva. Um de seus trabalhos mais notáveis foi o *The Horse in Motion* (1878), no qual ele fotografou um cavalo galopando quadro a quadro. Conseguiu esse feito através de um mecanismo, criado por ele mesmo e John D. Isaacs, composto por 24 câmeras fotográficas dispostas a uma distância de 21 polegadas cada uma e um disparador elétrico externo, que conseguia disparar cada câmera com uma diferença de milésimos de segundos. Essas fotografias, dentre muitos outros trabalhos de Muybridge sobre a vida cotidiana, geralmente eram expostas em suas sequências, criando uma lógica interna daquela ação registrada, porém ainda estática. O movimento em si não era capaz de ser registrado pela câmera fotográfica, entretanto as fotos captavam todas as fases da ação do objeto, cientificamente fixadas.

Mesmo com todos esses elementos anteriores, a primeira exibição pública de cinema dos irmãos Lumière, em dezembro de 1895, no Grand-Café de Paris, ainda é considerada pela maior parte dos historiadores como o marco do nascimento do cinema. Mas, como qualquer outro marco, é puramente simbólico e, do ponto de vista histórico, rigoroso, arbitrário. Existem registros de projeções públicas de cinema anteriores às dos Lumière, na Alemanha e Estados Unidos (MACHADO *apud* COSTA, 2005). Mannoni (2003) afirma que, no mesmo ano de 1895, durante o mês de novembro, Max Skladanowsky, um experiente lanternista alemão, promoveu sessões pagas de seu aparelho, chamado bioscópio (*Bioskop*). As sessões duravam cerca de quinze minutos e apresentavam “um completo programa de variedades (...) o bioscópio reproduz a vida em todos os seus detalhes naturais, de sorte a crer-se estar diante da própria realidade.” (ZGLINICKI *apud* MANNONI, 2003, p. 445). Apesar do bioscópio de Skladanowsky ter provocado mais euforia e entusiasmo na imprensa alemã do que o aparelho dos irmãos Lumière na França, a máquina alemã era mais pesada e menos prática em relação à francesa. Mas sem dúvida essas exposições marcaram o início da exploração comercial e pública de filmes na Europa, no final do século XIX.

Porém, a história do cinema não pode ser contada apenas pelo seu desenvolvimento técnico-industrial ou científico-experimental. O cinema também foi concebido por “indivíduos possuídos pela imaginação” (BAZIN *apud* MACHADO *apud* COSTA, 2005, p.8). Somente no fim do século XIX que o “cinema (...) bateu

asas e voou para fora dos laboratórios e das oficinas mecânicas, sem nenhuma autorização (...). Foram os homens de espetáculo (...) que revelariam ao público as maravilhas e as inesperadas possibilidades artísticas da projeção animada” (MANNONI, 2003, p.452).

O advento da eletricidade e do modelo industrial de produção e da mecanização do trabalho fez com que uma quantidade sem número de invenções fosse apresentada nas exposições universais que ocorriam na virada do século XIX para o XX. Esse período foi marcado historicamente pela crescente confiança positivista no progresso técnico e nas descobertas científicas. Não à toa, essas feiras expositivas refletiam todo progresso científico-tecnológico, social e cultural do final do século XIX. Era o lugar onde os “homens de espetáculo” apresentavam suas novidades para o mundo. Uma das principais feiras de exposição era a Exposição Universal de Paris, onde muitas atrações visuais tinham o objetivo de encantar os visitantes, tais como os panoramas e dioramas; eram chamados, segundo Costa, de espetáculos “ultra-realistas”. Neles, o público podia testemunhar paisagens extremamente detalhadas de terras distantes, principalmente a grandiosidade das colônias francesas, imagens de lugares como o Congo, Madagascar, Saara e Fachoda (hoje Sudão do Sul). “A maioria delas se resumia em métodos de ilusionismo utilizando imagens, fotográficas ou não, para simular viagens no tempo e no espaço” (COSTA, 2005, p.25).

Na busca de se desenvolver atrações cada vez mais emocionantes e envolventes, introduziu-se a ideia de movimento nos divertimentos, criando assim os panoramas animados, mais conhecidos como o stereorama, o mareorama e o cineorama, dependendo do seu grau de imersão do espectador. Essas atrações projetavam filmes e fotografias, de caráter documentário, num contexto arquitetônico cenográfico, muitas vezes com declamações e performances musicais ao vivo. Segundo Costa, os primeiros filmes, nessas feiras, ainda eram usados como elemento coadjuvante com o intuito de incrementar esses divertimentos. O stereorama se constituía de uma tela móvel, onde era projetada uma paisagem que se movia lentamente, e com efeitos de luz criava-se para o público a sensação de deslocamento, uma viagem sem sair do lugar. O mareorama apresentado na Exposição Universal de Paris em 1900 era uma atração bem mais sofisticada e grandiosa. Numa estrutura de quarenta metros de altura, onde cabiam mil e

quinhentos espectadores, uma equipe de atores vestidos de marinheiros, músicos, bailarinos e funcionários ocultos simulavam para o público uma viagem pelo Mar Mediterrâneo, entre Marselha e Constantinopla. Enquanto os atores, músicos e bailarinos recebiam e entretinham os espectadores, o resto da equipe ocupava-se de desenrolar o telão onde projetava-se a paisagem da viagem, controlavam os efeitos de luz – que poderiam mudar de acordo com a hora do dia que a sessão estivesse sendo apresentada – e ainda movimentavam uma plataforma coberta de algas marinhas para criar a ilusão olfativa de uma brisa marítima. Uma imensa estrutura para simular os mínimos detalhes da tal viagem, numa experiência altamente imersiva e surpreendente para o público. Já o cineorama foi uma pequena variação das atrações anteriores, porém a diferença de nome se deu devido à disputa de patentes. “(...) cada novo tipo de performance era batizado com um nome inédito (...) no caso de envolver maquinário específico. Os empreendedores escondiam seus segredos e enfrentavam acirrada competição” (COSTA, 2005, p. 27). No cineorama patenteado por Grimoin-Samson, em 1896, era simulado uma viagem de balão sobre a Europa. O público subia numa plataforma circular suspensa e assistia, numa tela circular em 360 graus, uma projeção de um filme feito a partir de um voo de um balão real.

O tipo de filme usado nessas atrações para divertimento geralmente revelavam cenas externas de paisagens de caráter documental. Contudo, o cinema nessas feiras ainda era um elemento secundário, não era visto como uma atividade promissora (COSTA, 2005, p.29). Paralelamente, outro tipo de filme era exibido em circos, vaudevilles e teatros populares: as pequenas ficções mostravam números de magia, *gags* burlescas e encenações de contos de fadas. Segundo a autora, foi a partir desse segundo modo que os filmes puderam traçar um caminho de desenvolvimento e expansão, pois possuíam uma estrutura mínima narrativa e refletiam mudanças no modo de recepção das imagens em movimento.

(...) estas transformações resultam de um jogo de tendências múltiplas, muitas vezes conflitantes, que então determinam a maneira de se fazer e consumir filmes. Estas tendências agem num contexto cultural de transição entre os séculos XIX e XX e estão ligadas ao nascimento de uma nova forma de percepção do que se chamaria de mundo contemporâneo: urbanização, industrialização, aceleração dos

transportes e das comunicações (...). Um mundo que via nascer outra velocidade, outras demandas (COSTA, 2005, p.31).

O teatro de animação também opera na estimulação do aparelho sensório do espectador, trabalhando em caminhos paralelos ao teatro convencional. “Entenda-se por *convencional* todos os modos e procedimentos, do passado ou da contemporaneidade, regidos pelos princípios técnicos e artísticos consagrados pelo racionalismo e seu sustentáculo mais proeminente: o texto dramático” (MOSTAÇO *apud* AMARAL, 2007, p.9). Esse afastamento do teatro convencional pelo teatro de animação não busca um rompimento com as convenções teatrais historicamente estabelecidas, mas sim uma renovação nos caminhos da expressividade cênica.

Seguindo o pensamento de Mostaço, o teatro de animação não é um tipo de teatro regido pelo texto dramático. Foge, assim, de uma superioridade da linguagem verbal em relação às outras matrizes semióticas. Isso não representa um total rompimento com a linguagem verbal, seja de texto falado ou escrito. Os elementos cênicos – os materiais, objetos, luz, cenários, atores, figurinos e texto – entram em relação de igual importância entre eles e são assim arranjados de acordo com a lógica do espetáculo. Porém, essa lógica não segue um caminho logocêntrico ou um sistema clássico de narrativa, constrói-se a partir de um discurso imagético, poético.

Historicamente, o teatro de animação tem sua raiz originária nas representações icônicas do homem e no uso de objetos simbólicos dentro de manifestações dos rituais sagrados dos primórdios da civilização (AMARAL, 2007, p.15). Nas antigas civilizações, fossem elas ocidentais ou orientais, o uso de figuras inanimadas em representações de forças imateriais era frequente. Totens, máscaras e os mais variados objetos inanimados faziam parte desses rituais, sempre sob uma perspectiva do sagrado e do poético. Esses objetos evocavam energias imateriais e conectavam ideias abstratas com o mundo terreno.

Bonecos e imagens aproximam-se do sagrado ou do poético, na medida em que o sagrado necessita de concretude, de elementos materiais para se manifestar. (...) A nossa consciência tem a necessidade da matéria para intuir o que está além. O objeto é o elo que liga o visível ao invisível (AMARAL, 2005, p.18-19).

O teatro convencional também tem suas origens nos mesmos rituais sagrados do Ocidente e do Oriente, porém sua evolução trilhou um caminho diferente. Aos poucos e cada vez mais ao longo do tempo e da história, a figura humana foi assumindo o foco principal nesses rituais e a palavra tomou o lugar da imagem, se tornando a forma dominante de comunicação das ideias abstratas, imateriais, antes representadas pelas figuras inanimadas.

“Mas, à medida que o teatro se torna mais literário e racional, os bonecos e máscaras desaparecem. Por mais de trezentos anos, o texto predomina” (AMARAL, 2007, p.16). As encenações, durante esses trezentos anos, são textocêntricas, hipervalorizando a palavra e sua declamação em detrimento da imagem. A estética realista-naturalista ocidental surge, no século XVIII, justamente para fugir da valorização das declamações, mas não se desassocia do poder da palavra. Idealmente, o teatro burguês tem como proposição para o espectador em relação à cena como se ele *estivesse assistindo a vida por um buraco de fechadura*. Ou seja, a cena se desenrola de forma sequencial tradicional (início-meio-fim), fechada entre quatro paredes, sem a possibilidade de qualquer interferência externa. A figura do dramaturgo, e logo em seguida a do encenador também, torna-se extremamente valorizada e importante no meio teatral.

Experimentações e inovações no fim do século XIX e início do século XX deram suporte para que o teatro, entre outras artes, evoluísse para um parâmetro mais visual. Desde então nomes importantes como Edward Gordon Craig, Alfred Jarry e Antonin Artaud buscaram enfatizar em seu fazer teatral a ação, o símbolo, o gesto. O teatro, nesse movimento artístico intenso, retoma seu foco na essência, nas forças imateriais e na busca da concretude do invisível. As figuras, bonecos, máscaras e formas inanimadas voltam à cena. Surge aí um novo tipo de dramaturgia, diferente da dramaturgia clássica, convencional, uma dramaturgia que se desenrola imagetivamente, como num sonho, sem justificativa e nem relação de causa-e-efeito entre seus elementos. Uma dramaturgia da imagem, que exclui o entendimento racional lógico, saturado pelo psicologismo, mimetismo, linearidade e verossimilhança. “O palco da animação pode fazer voltar, então, com a energia exacerbada pela concentração, uma imensa quantidade de estímulos dirigidos ao despertar de nossa percepção e imaginação; induzindo experiências sensoriais que

muitas vezes julgávamos esquecidas ou superadas” (MOSTAÇO *apud* AMARAL, 2007, p.12).

Em termos de manipulação, o teatro de animação e o cinema possuem muitos pontos em comum. Antes mesmo da sistematização da gramática cinematográfica ser desenvolvida por D. W. Griffith, o filme já sofria manipulações de suas imagens, seu tempo e seu espaço nas mãos dos cineastas do final do século XIX. Os irmãos Lumière, por exemplo, frequentemente faziam exposições públicas de seus filmes. Nesses filmes, a plateia poderia assistir a algumas cenas do cotidiano da cidade de Paris no início do século. Basicamente eram “uma sequência de tomadas estáticas, fruto direto da visão teatral. Os acontecimentos vinham, necessariamente, um após o outro, em sequência ininterrupta, dentro daquele enquadramento imóvel, e podia-se acompanhar a ação bem facilmente” (CARRIÈRE, 2006, p.16).

Filmes como *La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon*, de 1895, e *L’Arrivée d’un train à La Ciotat*, de 1895-6, chamavam a atenção do público por serem uma captação de eventos cotidianos exibidos em tela grande. Após um primeiro deslumbramento por parte do público, essas imagens rapidamente perdiam seu encanto e por não possuírem nem som nem cor naquele momento eram inferiorizadas em relação ao teatro, pois a semelhança do quadro cinematográfico com um palco teatral à italiana era muito grande. Porém, um filme dos irmãos Lumière em particular era exibido de uma forma bastante peculiar. *Demolition d’un mur*, de 1896, inicialmente retratava nada além do que o título já indicava: alguns homens demolindo uma parede. Entretanto, ao final de sua exibição, limitada pelo tamanho do rolo, o filme era novamente exibido, agora de trás para frente, fazendo com que a referida parede que havia sido derrubada levantasse como num passe de mágica, desafiando leis naturais do mundo físico. “Uma simples manipulação técnica era capaz de transformar um documento seco de observação social em uma pequena fantasia da matéria com vida própria” (HILTY, 2013, p.17).

Ao longo do desenvolvimento do cinema, a imagem manipulada se tornou o seu princípio básico, por vezes buscando um movimento natural, realista, ou seja, criando uma ilusão de realidade no espectador; por outras evidenciando essa característica para afastar e criar certa estranheza em quem está assistindo. “Os filmes são exatamente isso: imagens fotográficas em movimento” (CARRIÈRE, 2006, p.41). E esse movimento a que se refere Carrière é proveniente da

manipulação dessas imagens fotográficas: quando postas em sequência em certa velocidade criam a ilusão de estarem se mexendo.

Carrière afirma que o cinema possui uma significação além de imagem em movimento e com isso tem um poder de convencimento misterioso e ao mesmo tempo irresistível. O espectador é seduzido pelo sentido que o movimento sugere. E a animação das imagens ultrapassa o sentido da fotografia estática, levando o espectador a crer fielmente que aquelas imagens são de fato a realidade. Ele não enxerga mais a realidade concreta exposta na sua frente (várias fotografias estáticas mostradas em modo sequencial), ele é capturado pelo movimento e envolvido pela sua ilusão. “(...) o gosto pervertido pela ilusão, esse desesperado desejo de ser convencido” (CARRIÈRE, 2006, p.52).

Como dito anteriormente, os filmes que se destacavam pela presença de uma estrutura narrativa trilharam um caminho de desenvolvimento na relação com o espectador. Apesar desse destaque, eles ainda eram marginalizados e, ao contrário dos divertimentos nas feiras de exposição, “não eram vistos como diversões sofisticadas, nem encarados como formas narrativas construídas segundo o modelo das artes nobres da época” (COSTA, 2005, p.29). Influenciado por essas transformações, Georges Méliès foi um importante desbravador da arte cinematográfica se aprofundando na evolução de uma narratividade fílmica, cada vez mais complexa, apesar de, inicialmente, ter sido quase convencido pelo próprio Antoine Lumière, simpatizante do uso do cinema como curiosidade científica, a não comprar o cinematógrafo francês, por este não acreditar no futuro comercial para sua invenção. Com seus experimentos, Méliès abriu um campo de uma atmosfera poética e ficcional ao invés do simples registro documental que os irmãos Lumière, entre outros, faziam.

Considerado por muitos estudiosos o pai dos efeitos especiais do cinema, Méliès encantava e instigava plateias com uma simples manipulação de objetos em frente à câmera, proporcionando um efeito chamado *Stop Trick*. Numa livre tradução, o “truque de paragem” consistia em interromper a filmagem de algum quadro ou cena em um determinado ponto ou gesto de algum personagem, adicionar ou remover algum objeto de cena e retomar a filmagem no mesmo ponto interrompido. Na exibição contínua do rolo do filme, essa manipulação gerava um efeito que parecia que aquele objeto havia aparecido ou sumido da cena tal qual

uma mágica. Méliès utilizou esse efeito em muitos de seus filmes, influenciando muitos artistas até hoje em dia. Alguns dos filmes dele que utilizam essa técnica são: *Le Magicien*, de 1898, *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, de 1896, e *Un Homme de Tete*, de 1898. Seu mais conhecido filme *Le Voyage dans la Lune*, de 1902, também usa essa técnica de manipulação para criar esse efeito ilusório no espectador. O espaço cênico era moldado de acordo com os desejos dramáticos de Méliès, fosse para “sumir com uma dama” ou “ir para a Lua”.

Esse encantamento do espectador pelo movimento acontece no teatro de animação de forma semelhante. Através de manipulação dos objetos da cena, que podem ser desde fontes de luz até bonecos habitáveis (no qual o ator-manipulador veste o boneco e o manipula internamente), a ilusão de vida por parte de algo inanimado se torna princípio essencial para que esse tipo de teatro aconteça. Aqui o espectador ignora a realidade concreta – na qual são objetos inanimados ganhando ilusão de vida através da manipulação de um ator-manipulador – e abraça aquilo como parte da realidade, tal qual os atores que os manipulam, sejam eles visíveis ou não, dependendo da técnica utilizada, mas sempre suficientemente atenciosos para não tirar o foco do espectador nos objetos animados. “A qualquer objeto pode-se transferir vida, desde que num ponto qualquer de sua estrutura material, se localize um seu suposto centro pensante. O objeto assim simula pensar, sentir, querer, deduzir” (AMARAL, 2007, p.21).

Para entendermos mais profundamente as possíveis relações entre o cinema e o teatro de animação, é preciso nos valer de certas definições, certos paradigmas particulares das linguagens. A seguir destrincharemos mais esses paradigmas separadamente e assim poderemos, num primeiro momento, esclarecer os pontos que se conectam e, em outro, compreender quais são suas misturas, seus experimentos cênicos e novas possibilidades expressivas, diante da amálgama dessas duas linguagens artísticas.



## 1.1 - A GRAMÁTICA DO CINEMA – MONTAGEM

Os primeiros filmes, segundo Costa (2005), eram exibidos em circos, teatros de variedades, parques de diversões, cafés e vaudevilles em meio a variadas atrações de atualidades. O vaudeville no final do século XIX ia se tornando a forma mais frequente de diversão popular e com isso o cinema descobriu um excelente local de exibição. O fato de um show de vaudeville ser composto por atrações variadas e autônomas permitiu que os primeiros filmes fossem facilmente integrados à programação. A disposição entre espetáculo e plateia remete à estrutura ilusionista do palco italiano<sup>3</sup>. A plateia ficava distanciada do lugar da ação cênica e sob um ponto de vista estático; quando os filmes eram exibidos assistia a uma sequência de imagens. Essa estrutura intensificava a imersão do espectador no universo ficcional dos filmes que eram exibidos, porém de modo diferente das atrações das feiras expositivas. A estrutura do palco italiano impunha um único ponto de vista e a construção narrativa captava a atenção do espectador para o que acontecia na tela. Lá, as cenas se desenvolviam numa sequência ininterrupta, dentro de um mesmo enquadramento estático. Essa estrutura toda permitia ao espectador acompanhar a ação de modo claro e simples, supostamente sem interrupções.

Até 1906, os filmes de atualidades ou pequenas *gags*, iguais às que eram encenadas no circo ou nos vaudevilles, superavam em número os filmes de ficção, já que a maioria dos filmes encenados não tinha pretensão narrativa. (...) As apresentações constavam de filmes curtos, compostos na sua maioria por apenas um plano. (...) Havia filmes de atualidades que documentavam situações reais, como os dos Luimière. Mas alguns filmes também misturavam encenações e maquetes de eventos reais. Eram as chamadas ‘atualidades reconstituídas’, em que fatos recentes eram mostrados de forma muitas vezes sensacionalista. Os vários planos dos filmes, quando havia mais de um, eram juntados sem muita preocupação de continuidade e inteligibilidade, já que se pressupunha que seriam

---

<sup>3</sup> “O palco italiano (configuração espacial que delimitava o lado do palco e o lado da plateia, com nítida separação física entre os dois – cortina ou fosso – que visava separar o mundo da representação do mundo “real”) se assemelha à ideia de janela aberta para um mundo à parte, que existe por si só” (BATATA, 2009, p. 21).

explicados pelo comentador no momento da apresentação (COSTA, 2005, p. 46-48).

Ismail Xavier atenta para a analogia entre a tela de cinema e a pintura, considerando que o limite da tela seja a moldura de um quadro. “Assim como o quadro renascentista, o recorte projetado na tela do cinema abre espaço para um mundo à parte que existe independentemente do mundo “real” e, está separado desse último pela tela do cinema ou moldura do quadro” (XAVIER *apud* BATATA, 2009, p.23). A isso, Batata chama de efeito-janela do cinema. Na pintura, o mundo “real” e o mundo representado são claramente separados, devido ao jogo da representação. Já no cinema, os dispositivos próprios da linguagem cinematográfica criam e reforçam o efeito de ilusão da realidade diante da imagem do mundo representado. Ou seja, a separação entre representação e realidade é abolida.

O mecanismo ilusionista poderia construir o mais perfeito dos mundos e, ainda por cima, fazer com que o espectador se sentisse participante da ficção que desenrola frente a seus olhos. Sem a separação entre mundo representado e mundo “real”, é a própria ficção que invade a realidade e se consolida a partir da participação afetiva do espectador (BATATA, 2009, p.24).

O cinema foi cada vez mais afirmando esse caráter ilusionista, afastando-se de uma vertente documental, para contar pequenas histórias, como as “atualidades reconstruídas”. O uso de mais de um plano permitiu o surgimento de um dos primeiros formatos cinematográficos: os filmes de perseguição. Em relação à quantidade de planos, eles eram compostos por dois ou mais, esboçando assim uma possível noção de continuidade. Eram compostos por quadros que se constituíam em atrações quase que individualizadas, numa estrutura herdeira dos shows de vaudevilles. “(...) compunham-se de um quadro inicial, em que acontecia uma ação que gerava algum tipo de perseguição, e de quadros subsequentes em que a perseguição se desenrolava e terminava.” (COSTA, 2005, p.49).

Esse formato de narrativa cinematográfica, bastante frequente entre os nos de 1903 e 1906, não tinha ainda a pretensão de construir uma continuidade do tempo entre os planos e nem uma homogeneidade do espaço (COSTA, 2005), como

posteriormente, o formato de cinema tradicionalmente chamado de clássico narrativo iria valorizar. Mas, mesmo assim, serviu de modelo para uma causalidade e linearidade na história da linguagem do cinema. Carrière (2006) argumenta que o cinema só vai desenvolver esses aspectos após o desenvolvimento mais afirmativo da noção de montagem dos planos.

Até a primeira década do século XX, a exibição dos filmes, fora dos vaudevilles e outras casas de shows, era controlada por operadores itinerantes que levavam os filmes a áreas afastadas dos centros urbanos. Esses *showmen* decidiam a ordem, o acompanhamento e tudo o que dizia respeito à exibição do filme naquele local, influenciando diretamente no modo que a plateia assistia. “Podia fazer o filme ir mais rápido ou mais devagar, ou até para trás” (BOWSER *apud* COSTA 2005, p.57). Ou seja, o sentido do filme e poder de montagem se faziam de modo exterior à tela. Só alguns anos depois, com a evolução da percepção da plateia, a familiarização da nova velocidade através dos avanços tecnológicos, e com a materialização em linguagem codificada devido ao grande sucesso, que o cinema deixou de ser uma atividade marginal.

No período entre 1906 e 1915, os mais variados ramos da atividade cinematográfica passaram a ser controladas por grandes empresas. Surgiram os *nickelodeons*<sup>4</sup> e o cinema foi impulsionado devido à altíssima lucratividade do empreendimento. Os *nickelodeons* eram vistos como “teatro de operários”, mas foram chamando atenção de instituições de controle moral – “as igrejas, os grupos de reformadores, alguns segmentos da imprensa e, por fim, a polícia” (SKLAR *apud* COSTA, 2005, p.62) – devido ao seu sucesso e lucro. Para não fecharem as portas, muitas companhias produtoras de filmes assumiram uma política moralizante, transformando o “teatro de operários” num “divertimento de todas as classes sociais”.

Em meio a essas transformações sociais que dizem respeito à produção, exibição e comercialização dos filmes, houve, entre 1906 e 1915, uma profunda mudança na forma de representação dos primeiros filmes. Abdicando radicalmente

---

<sup>4</sup> “Eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis, onde muitas vezes os espectadores viam os filmes em pé, se a lotação estivesse completa. Mas ali se oferecia a diversão mais barata do momento: o ingresso custava 5 centavos de dólar – ou um níquel, daí o seu nome. Os *nickelodeons* foram adotados imediatamente pelas populações de baixo poder aquisitivo que habitavam os bairros de operários das cidades norte-americanas. Fizeram sucesso instantâneo (...) e marcam o início de uma atividade cinematográfica verdadeiramente industrial.” (COSTA, 2005, p. 60-61).

do formato de variedades do período anterior, os filmes desse novo período apresentavam uma narrativização mais complexa, com a aparição de longas metragens, e o gradual desaparecimento das atividades externas à tela que ajudassem a compreensão das imagens. O acompanhamento musical ao vivo ainda se manteve, durante certo período, como auxílio das narrativas, pois criava atmosferas emocionais e pontuações dramáticas para os filmes. No Japão, por exemplo, a figura do narrador-explicador (chamado de *benshi*) – que servia também de tradutor de filmes estrangeiros – se fez presente nas exibições de cinema até, aproximadamente, a década de 1930, apesar da evolução da sincronia do som com a imagem, já nessa época (PHILLIPS, STRINGER, 2007, p.3).

No intuito de dar acesso a “todas as classes sociais”, o cinema buscou no teatro burguês, divertimento da elite, histórias moralizantes de personagens com motivações psicológicas, afastando-se das comédias de vaudevilles, das canções populares e dos contos infantis. Porém os primeiros filmes nessa lógica foram tentativas frustradas dessas adaptações. “(...) D.W. Griffith foi crucial neste período de transição, de mudança na linguagem” (COSTA, 2005, p.64). Ele foi um dos desenvolvedores do conceito de montagem paralela, que explicitava, a partir da justaposição de duas cenas, uma em sequência à outra, um possível sentido de integração entre elas. Esse novo modelo de representação do filme auxiliava a adaptação de obras literárias para a plateia, contribuindo para “integrar o cinema à cultura dominante” (GUNNING *apud* COSTA, 2005, p.64).

Um rápido e simples exemplo de montagem paralela seriam dois planos, um de uma pessoa correndo na rua em uma determinada direção, e outro de outra pessoa dentro de uma casa andando ansiosamente. Ao alternarmos esses planos sequencialmente até o plano em que as duas pessoas estão juntas dentro da casa podemos compreender que as duas ações anteriores aconteceram ao mesmo tempo, porém em locais distintos. Vê-se logo uma ampla quantidade de técnicas cinematográficas - alternância de tempos e espaços, campo/contracampo, aproximação/afastamento da câmera em relação ao personagem e mudança de ponto de vista – que garantiram um novo entendimento, capaz de transmitir o conteúdo psicológico e moral dos personagens na narrativa. Com seus filmes, entre os quais se pode destacar *O Nascimento de uma Nação* (*The Birth of a Nation*, 1915) e *Intolerância* (*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*, 1916), o

cineasta americano pôde difundir a montagem paralela como instrumento de expressividade do cinema.

Era uma manipulação do tempo e do espaço buscando uma linearidade e uma continuidade narrativas em nome de uma moralização dos conteúdos exibidos nas telas, um controle crucial para o avanço do cinema como linguagem. Uma *domesticação*, segundo Costa, que se estabelece no mundo de diversões e atinge desde o modo de produção e exibição dos filmes até sua função social – de divertimento amoral até o cunho didático e pacificador.

Daí o começo de toda uma tipificação da maneira adequada para se construir heróis e heroínas, enredos e formas de filmar. (...) Ela se estabelece como um processo de homogeneização na representação do espaço e do tempo, como um processo de enquadramento de forças divergentes, de fabricação de personagens sem ambiguidade, de finais felizes necessários. (COSTA, 2005, p.68-69).

Jean Mitry (1967, p.162-163) considera que Griffith foi o primeiro cineasta a criar um sentido expressivo num corte. Com ele, a montagem ganhou um valor de signo, deixando de ser um recurso meramente descritivo. Costa (2005, p.81) exemplifica essa afirmação com o *close-up* do filme de Griffith *Judith of Bethulid* (1913) e contrapõe esse exemplo com os *close-ups* de filmes como *L'homme à la tête de caoutchouc* de Méliès (1902) e *Life of an American fireman* de Porter (1903), ambos ilustrativos e descritivos. Porém, Jean-Louis Comolli (1971, p.47) refuta essa afirmação e afirma que os conceitos relativos aos dispositivos expressivos usados por Mitry eram regidos por uma normatividade implícita em seu discurso, o que tornava difícil admitir quaisquer “ambiguidades ou retrocessos no terreno histórico no qual se faz o cinema e a própria história deste cinema” (COSTA, 2005, p.81).

Apesar das discordâncias teóricas sobre o trabalho de Griffith, podemos afirmar que foi a partir dele que o cinema pôde integrar-se à cultura dominante, normatizando o modo de se fazer filmes e seus temas, consolidando cada vez mais um modelo domesticado e *respeitável*. Com a estabilização da indústria do cinema, principalmente nos Estados Unidos, as salas de projeção se transformaram em ambientes limpos, arejados e levemente iluminados (anteriormente as salas eram totalmente escuras, a única luz que penetrava era a da própria projeção do filme),

criando um modelo para o consumo do cinema. E nessa transformação estética é que se apagam as diferenças de classe, de gênero e diferenças técnicas, num processo de homogeneização do público. Dentro dos filmes, uma relação de causalidade unia um plano a outro, indicando para onde a narrativa se encaminhava e todo o aparato cinematográfico trabalhava para criar e manter, a todo custo, um gosto estético pequeno-burguês, através da ilusão de realidade. Essa estética foi se instaurando através desse processo de *limpeza* moralizante, que tinha como função o ensino de valores como a honestidade, temperança e trabalho. “Daí o começo de toda uma tipificação da maneira adequada para se construir heróis e heroínas, enredos e formas de filmar” (COSTA, 2005, p.68). Nesse processo de *domesticação*, os elementos cinematográficos foram se moldando a esses padrões estéticos, transformando também seus códigos narrativos. Ele estabelece a necessidade de personagens sem ambiguidade e finais felizes. E assim, aos poucos, foi sendo moldado o paradigma do cinema clássico narrativo.

## 1.2 - POR TRÁS DA IMAGEM PROJETADA

Eduardo Escorel, montador brasileiro de importantes filmes nacionais, como *Terra em Transe* (1967), dirigido por Glauber Rocha, apresenta-nos outra perspectiva sobre a montagem. Em seu ensaio “(Des)importância da montagem”, Escorel contradiz Carrière (2006) quando afirma que conceitualmente a montagem faz parte de qualquer linguagem. O autor francês é assertivo ao atestar que a ideia de montagem é particular à linguagem cinematográfica, e o brasileiro questiona isso. “Montar ou editar consiste em escolher e justapor. Apenas isso. É uma operação simples, comum a toda linguagem. No cinema, não é diferente. Quem se exprime por meio da linguagem cinematográfica seleciona e combina imagens e sons” (ESCOREL, 2006).

A ideia de escolha e justaposição de elementos artísticos, de fato, pode ser encontrada em outras linguagens. Técnicas das artes visuais como *collage*, mosaico, entre outras, também se utilizam da justaposição de elementos diversos na criação de sentido. Escorel cita, em seu ensaio, anotações de Leonardo Da Vinci como exemplos de uso do conceito de montagem em outras áreas. Essas anotações de Da Vinci davam instruções de uma pintura, que nunca foi transformada em imagem pictórica, simbolizando o Dilúvio Bíblico, porém possuíam “um padrão definido de movimento [que] seguiam uma ordem precisa” (ESCOREL, 2006).

Podemos considerar, então, o conceito de montagem como uma condução do olhar do espectador pela obra, seja esse espectador cinematográfico, um leitor ou um observador de uma pintura. Seguindo essa ideia, a montagem, em seu sentido mais amplo, estaria presente desde a escrita do roteiro do filme e continuaria sendo feita nas filmagens das cenas até chegar à sala de edição para ser, de fato, montado. Processo que Ismail Xavier denomina, no cinema, de *decupagem*<sup>5</sup>.

A [noção de] continuidade está estreitamente ligada à montagem, desde o início do cinema, quando as noções de espaço, tempo e até dramaticidade se viam, por um lado, “desafiadas” pelo corte, e por

---

<sup>5</sup> “O termo ‘decupagem’ surgiu na década de 1910 com a padronização da realização dos filmes, e é considerada como um instrumento de trabalho. Ela é o primeiro estágio de preparação do filme sobre o papel e serve como referência para a equipe técnica. A ‘decupagem’ se refere à estrutura do filme, às diferentes cenas separadas por plano e por sequências.” (AUMONT *apud* HARLEY, 2013, p.12).

outro, enriquecidas pela possibilidade de reconstrução da montagem (HARLEY, 2013, p.15).

Enquanto a montagem recorta o espaço, o tempo e o drama, a continuidade os costura. Num filme cuja história se passa inteiramente dentro de uma casa com vários cômodos, por exemplo, a continuidade tem o poder de dinamizar a narrativa. O público segue acompanhando a trama, mesmo que determinado personagem saia de quadro, vá para outro cômodo e/ou volte. Até mesmo a montagem paralela estimula a ideia de continuidade quando mostra o que está acontecendo ao mesmo tempo em dois cômodos diferentes, no exemplo dado. “A continuidade é, assim, a operação que une espacial e temporalmente um plano com o seguinte, com a intenção de não causar nenhum estranhamento na percepção da realidade exposta pelo filme” (HARLEY, 2013, p.10). O caráter continuado dos planos deve ser aprofundado ao máximo para manter-se o efeito ilusionista da montagem, ou seja, a montagem precisa ser um trabalho praticamente invisível, totalmente integrado à narrativa, forte característica do cinema clássico narrativo.

Ismail Xavier desenvolve uma expressão unindo dois conceitos para esse tipo de “escamoteação” do procedimento da montagem em função da narrativa. Ele a chama de *decupagem*<sup>6</sup> *clássica*<sup>7</sup> (XAVIER *apud* BATATA, 2009, p.24). O estabelecimento da montagem como dispositivo, em termos de produção do material fílmico, permitiu que as cenas e sequências pudessem ser filmadas de forma descontínua. Logo, “a filmagem é o lugar privilegiado da descontinuidade, da repetição, da desordem de tudo aquilo que pode ser dissolvido, transformado ou eliminado na montagem” (XAVIER *apud* HARLEY, 2013, p.10). Mesmo em seu cerne, o cinema já é ilusório e descontínuo (a sensação de movimento “natural” proveniente da projeção de fotogramas à velocidade de 24 *fps*<sup>8</sup>). A decupagem

---

<sup>6</sup> Ver nota anterior.

<sup>7</sup> Xavier usa a expressão *clássica* para se referir à produção cinematográfica hollywoodiana no período que David Bordwell situa entre 1917 e 1960, com forte influência até hoje, nas produções contemporâneas. (BORDWELL, 1985, p.1-70).

<sup>8</sup> *Frames per second* - quadros por segundo. De acordo com os primeiros experimentos científicos sobre a visão, chegou-se a conclusão que para a percepção de um movimento considerado natural, a velocidade média ideal de projeção dos fotogramas seria a de 24 quadros por segundo de filme. (TED-ed, 2013).



clássica tem como objetivo eliminar os vestígios de descontinuidade, que podem eventualmente aparecer, em nome de uma fluidez na narrativa ilusionista diegética.

A decupagem clássica se tornou o modelo de montagem norte-americano em relação à produção de filmes e, principalmente após a Segunda Guerra Mundial, expandiu-se numa “hegemonia quase mundial” (BATATA, 2009, p.21). Nas primeiras décadas do século XX, na Rússia, Vsevolod Pudovkin experimentava outros modos de relacionar os planos do filme entre si, mas sem ter como base uma sequência das ações. Em 1926, ele descreve diversos modos de estruturar a significação entre as cenas a partir da maneira que se monta o filme. A isso, chama de montagem estrutural. O teórico russo afirma que as montagens da cena, da sequência e do roteiro são diferentes entre si, porém se complementam para formar uma única obra. A da cena, exemplificada pelo autor através de *close-ups*, permite o espectador obter mais informações essenciais sobre os personagens ou sobre a situação mostrada, gerando maior envolvimento ou excitação no mesmo. O *close-up* tem o poder de construção de uma narrativa, a partir da seleção do que é mais importante na cena naquele momento. “A lente da câmera substitui o olho do espectador, e as mudanças no ângulo da câmera (...) devem se sujeitar a condições idênticas às dos olhos do observador” (PUDOVKIN *apud* XAVIER, 1983 p.60). A montagem da sequência envolve a combinação de duas ou mais cenas, geralmente não sequenciais, mas sim alternadas para causar tensão e excitação no espectador. Considerado pelo próprio Pudovkin como um modelo básico de composição entre as cenas, a montagem da sequência, apesar disso, trabalha com um elemento importante na relação entre as ações: o ritmo. Se uma cadência uniforme conduzir o interesse do espectador atento, moldando os elementos que despertam sua atenção e provocar nele a pergunta “o que está acontecendo no outro lugar?”, e se, naquele exato momento, ele for deslocado para onde deseja ir, a montagem criada efetivamente cumpriu seu objetivo. Em relação ao roteiro montado, podemos compreender, como a compilação das ações, descritas verbalmente. Nele, o roteirista, não só, é capaz de indicar a duração das cenas, das sequências e, por sua vez, do filme completo, mas também de descrever a atmosfera para as cenas. O trabalho do diretor é transformar essa atmosfera descrita com palavras em imagem na tela.

Pudovkin também desenvolveu a montagem relacional, através da qual ele constrói sentido unindo cenas não diretamente complementares. Esse método, segundo ele, pode montar as sequências de cinco maneiras diferentes: através do contraste, do paralelismo, do simbolismo, da simultaneidade e da afirmação do *leitmotiv*. A primeira intensifica a trama principal por meio da exibição de uma situação extremamente contrastante com ela. Com o intuito de “contar a história de um homem miserável, morto de fome; a estória impressionará mais profundamente se associada à glotonice sem sentido de um outro homem bem-sucedido na vida” (PUDOVKIN *apud* XAVIER, 1983, p.63). O espectador, forçado a comparar essas duas situações constantemente durante o filme, tenderá a se comover e se impressionar mais profundamente com a história principal do homem miserável. Um exemplo mais recente de paralelismo pode ser encontrado na icônica cena de *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick. Ao acompanharmos o osso jogado ao céu pelo primata, somos confrontados pelo imediato corte mostrando uma nave espacial. A semelhança de formato e tamanho na tela faz com que o espectador imediatamente conecte um objeto ao outro, contraindo todo o tempo que separa uma época à outra e fazendo o espectador refletir sobre toda a evolução tecnológica do homem. O paralelismo trabalha com a união de duas sequências completamente diferentes por meio de um elemento tensionador comum às duas. O exemplo que Pudovkin cita é sobre a execução de um trabalhador condenado em paralelo com cenas cotidianas, principalmente do chefe desse trabalhador. O que conecta as sequências é a iminência da hora marcada para a execução do condenado, marcada através do relógio de pulso do chefe, que não se preocupa com o sofrimento do outro personagem. O público já sabe a hora da morte e acompanha sua aproximação pelos ponteiros do relógio. Isso reforça a função do antagonista e amplifica a tensão do espectador sobre o personagem principal.

Uma montagem desenvolvida através de uma composição simbólica entre as sequências tem um poder extremamente metafórico. Em *A Greve* (1925), de Sergei Eisenstein, a repressão aos trabalhadores paralisados é simbolicamente representada pelo abate cruel de um boi num matadouro. Através dessa composição de sequências, podemos compreender que, da mesma forma que o açougueiro mata a sangue frio o boi, os trabalhadores também são brutalmente assassinados. Com o auxílio da trilha sonora, a cena ganha grande força expressiva ao fazer uso

da metáfora para impressionar o espectador. Outro exemplo, mais recente, é na marcante cena do chuveiro, em *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock. Após o assassinado da personagem principal no chuveiro, a câmera acompanha a água e o sangue escorrendo pelo ralo da banheira. A imagem do ralo é imediatamente seguida pela imagem do olho sem vida da personagem, corte que indica a relação metafórica da *vida escorrendo pelo ralo*. A teoria da montagem por simultaneidade é semelhante ao conceito de montagem paralela de Griffith, ao expor duas situações correlatas que se interdependem para sua resolução. É a montagem que cria a tensão ao provocar no público a seguinte pergunta: será que vai dar tempo? O uso do tempo decrescente como elemento expressivo e tensionador foi tão profícuo que foi (e continua sendo) largamente usado em filmes recentes, principalmente em filmes de ação e suspense, com a premissa do salvamento no último minuto. Pudovkin (1926) afirma que a simultaneidade é bastante usada pelos filmes norte-americanos por ser extremamente emocional e bastante eficaz na construção de desenlaces. A afirmação do *leitmotiv* trabalha na reiteração do tema geral do filme ou de um personagem, ou seja, a montagem reforça a motivação através da repetição de certos elementos. Pudovkin trabalhava com a superposição de intertítulos para esse efeito, porém com a evolução da tecnologia cinematográfica, podemos encontrar a afirmação do *leitmotiv* através da retomada de temas musicais e/ou ângulos de câmera, como a Marcha Imperial, em *Guerra nas Estrelas* (1977), de George Lucas e os planos submersos de *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, respectivamente.

Xavier (2003) afirma que, ao longo do século XX, alguns artistas do cinema ligados às vanguardas estéticas, principalmente dos anos 1960 e 1970, passaram a recusar o modelo clássico de montagem, reivindicando uma ideia de imagem poética e descontínua dentro do filme para inserir o cinema nos movimentos artísticos do seu tempo. Alguns movimentos artísticos do cinema, como a *nouvelle-vague* e o neo-realismo italiano, foram balizadores do chamado cinema moderno (XAVIER, 2003, p.71). A *nouvelle-vague*, por exemplo, através de uma série de artifícios adotava a continuidade visual e narrativa para romper com os paradigmas da linguagem cinematográfica clássica (HARLEY, 2013, p.12). Com *Uma mulher para dois* (*Jules et Jim*, 1962) de François Truffaut, e *Acochado* (*À bout de souffle*, 1960) de Jean-Luc Godard, a *nouvelle-vague* pôde se afirmar como movimento estético,

negando o modo clássico do cinema. O neo-realismo italiano buscava retratar, quase através de uma estética documental, a dura realidade do país após a Segunda Guerra Mundial. *Ladrões de bicicletas* (*Ladri di Biciclette*, 1948), de Vittorio De Sica, pode ser considerada a obra bastante significativa desse movimento, pois ela contém fortemente os principais elementos estéticos: a temática dos problemas sociais, a criança, os atores iniciantes e/ou desconhecidos, a ambientação *in loco*, e, ao mesmo tempo, um intenso conflito na trama.

André Bazin e Siegfried Kracauer, dois teóricos do cinema, defendiam o afastamento do cinema das amarras das estruturas dramatúrgicas provenientes do teatro, ou seja, um afastamento do modelo clássico, em nome de um “realismo, entendido em termos de uma abertura para o mundo tal qual se apresenta (...) abertura para o que concebem como contingência radical da experiência cotidiana” (XAVIER, 2003, p.71). Os dois atentam para uma relação privilegiada entre a câmera e a realidade. Para Bazin, o cinema vem a ser uma consequência da fotografia, “isso significa que, no cinema assim como na fotografia, a realidade é transferida de *si mesma* para o material que a reproduz, sem a mediação da racionalidade de um agente humano” (OLIVEIRA, 2011, p.99). Ele atesta a tese de que a imagem por si só, sem sua alteração pela mão humana, possui uma força expressiva e comunicativa, num alto grau de objetividade captada pelo registro mecânico direto, imprimindo uma camada de *verdade incontestável* na própria imagem. Oliveira atenta para a condição do espectador contemporâneo, acostumado a questionar a veracidade das imagens cinematográficas, após o uso da tecnologia digital no cinema, ser capaz de desestruturar essa camada de *verdade incontestável* na teoria baziniana. Já Kracauer recusa ao cinema a condição de arte para buscar no *real* novos significados “contra o abstracionismo da ciência, as falências da perspectiva religiosa e da crença mobilizadora em grandes ideais” (OLIVEIRA, 2011, p.101), provocando o cinema a assumir uma perspectiva quase sociológica. Ainda que tenham caminhos diferentes, os dois teóricos realistas apontam para o neo-realismo italiano pois enxergam ali aspectos representativos de suas ideias. Um debate extenso ao longo da história do cinema que evidencia a tensão entre os teóricos anticlássicos e os que defendem a continuidade do modelo industrial.

Apesar de todos os debates teórico-críticos e tensões, indubitavelmente, o modelo industrial clássico narrativo ainda tem em Hollywood o seu paradigma de fazer filmes, que se afirmou como fonte de um sistema de representação, imitado e difundido em diversas mídias em obras de narrativas ficcionais. “O ilusionismo opera um mecanismo que faz com que o espectador - ao invés de considerar a representação como um microcosmo, remetente à realidade – se confunda e passe a ter uma crença cega na “realidade” da imagem projetada” (BATATA, 2009, p.25).

Esclarecido o modelo clássico narrativo do cinema do século XX e sua vasta difusão na comunicação social e influência na cultura de massa, poderemos analisar no próximo capítulo como esse paradigma se relaciona com a produção teatral contemporânea e, mais especificamente, com o teatro de animação.

### 1.3 - O TEATRO DE ANIMAÇÃO

O ser humano sempre teve o desejo de compreender melhor a si mesmo e o ambiente em que vive. Ao longo do tempo primevo, passou a criar imagens de si mesmo e outros seres que o rodeavam. Imagens que representavam os elementos de seu mundo, tal como sombras, duplos. Num primeiro momento, esses símbolos<sup>9</sup> eram apenas formas do mundo físico, porém aos poucos o ser humano foi criando símbolos para forças além do mundo físico e da sua compreensão, mas que também faziam parte do seu mundo. Com isso ele pôde organizar o seu mundo e venerar essas forças, através dessas imagens. Mesmo não apreendendo a grandeza total dessas forças para além do mundo físico, a representação possibilita a conceitualização, a identificação e a cognoscência desses elementos, partes integrantes do mundo do homem.

“A representação permite compartilhar o mundo através da expressão, da manifestação.” (BALARDIM, 2004, p.30). O ser humano teve também a necessidade de compartilhar o mundo com seus semelhantes e para isso desenvolveu algumas formas de comunicação. As tais imagens criadas pelo ser humano para representar o mundo, os símbolos, foram a mais direta forma de comunicação do homem entre seus semelhantes. Os primeiros símbolos do mundo eram estáticos, sem a representação do movimento. Segundo Fábio Medeiros (2010), em seu artigo “Abismo entre a certidão de “nascimento” do cinema e o teatro de formas animadas”, alguns desenhos rupestres do período paleolítico registram, nas pernas de Bisões e Mamutes, o que seriam os primeiros indícios de representação de movimento. A ideia de movimento foi surgindo como modo potencializador dessa imagem estática, que rapidamente já não representava integralmente a essência de seu elemento.

Um dos primeiros registros de representações animadas fora das paredes das cavernas paleolíticas remete ao culto do deus Dionísio, na Grécia Antiga. Segundo o mito, de dentro duma cesta levada para o culto de Dionísio, salta um boneco todo articulado, miniaturizado, rústicamente entalhado em madeira, extremamente vivo. Essa materialização da divindade num corpo representativo evoca “a mais poderosa energia que habita os seres vivos: a capacidade reprodutora, seminal, capaz de

---

<sup>9</sup> “Essa representação torna-se símbolo, pois é uma determinação arbitrária de correspondência.” (BALARDIM, 2004, p. 29).

engendrar outra vida e responsável pela continuidade das espécies” (MOSTAÇO *apud* AMARAL, 2007, p.11).

Amaral afirma que nos cultos a antigas divindades, o uso de objetos simbólicos e representações icônicas do homem eram frequentes. “Máscaras e bonecos eram elementos fundamentais dessas manifestações” (AMARAL, 2007, p.15). E, aos poucos, com a primazia da palavra diante dos signos nas manifestações sagradas, esses objetos e ícones foram perdendo lugar e sendo deslocados. “À medida que a sociedade foi se transformando, as cerimônias rituais também sofreram modificações (...)” (AMARAL, 2007, p.54). É o início do teatro como modalidade artística, segundo a autora.

E o teatro de animação sempre se remeteu à tradição dos rituais, aos deuses, ao passado e fundamentalmente ao sagrado, devido a sua origem. O simbólico tende a evocar o lugar do mito. As comunidades com suas narrativas épicas e seus mitos buscavam através dos símbolos e ícones, materializados na figura do boneco, falar do passado e representar sua memória. Anatol Rosenfeld discorre sobre o boneco como a figura mais apropriada para a representação do teatro épico, que é o tipo de teatro que, em termos de narrativa, conta as sagas dos heróis, perpetua o passado e evoca o sentimento de comunidade. “O sujeito, projetando-se no passado, vê-se como um objeto e o passado reveste esse objeto de uma rigidez semelhante à rigidez do boneco, já que nessa dimensão temporal nada pode ser modificado” (ROSENFELD *apud* AMARAL, 2007, p.54).

Essa rigidez do passado é balizadora da narrativa épica exatamente no sentido de transmitir os mitos e remeter às tradições. As tradições de uma comunidade são a repetição de elementos arquetípicos da humanidade e dessas histórias míticas. E os mitos trabalham com a essência das coisas, com elementos que não visam à imitação do “real”. Segundo Amaral, o teatro de animação também se utiliza das essências, na medida em que não se pretende ser realista. “A ilusão da realidade que nele se busca é muito mais em relação aos mecanismos de manipulação do que em relação às situações que se colocam.” (AMARAL, 2007, p.29). Ainda segundo a autora, o teatro de animação que envereda por um caminho realista, na tentativa de construção de um duplo da realidade, acaba por atingir um lugar do grotesco, do caricato, do risível. O importante ao se trabalhar com os elementos do inanimado no teatro é que se busque o lugar do poético, do

enigmático, do sagrado, algo que leve o espectador além da realidade em que ele vive.

E neste caminho da transcendência dessa realidade o ato de emular vida num corpo inerte precisa dialogar com o lado não realista da percepção do espectador. “O papel do ator-manipulador é catalisar o desejo do público em liberar o seu imaginário da concretude do plano físico” (BALARDIM, 2004, p.54). Essas emoções a que Balardim se refere certamente estão no lugar do lúdico, do enigmático e da imaginação, onde o objeto inanimado possui o poder de acessar com mais potência. Porém, ao longo da história, principalmente reforçado pelo super-realismo cênico do século XIX, o lugar da fascinação, da imaginação e do lúdico pertencente ao teatro de animação foi sendo relegado ao universo infantil. Lá sim a animação se manteve afirmativa, por ser um lugar essencialmente de jogos e fantasia, permitindo-se ser afastada da realidade. A associação entre o teatro de animação e o universo infantil tem reflexos até hoje, principalmente quando relacionada ao boneco como brinquedo.

O brinquedo ou a brincadeira efetivamente não se restringem somente ao universo infantil. “Brinquedo, no sentido de jogo, conforme Hermilio Borba Filho, é a designação medieval para o ato de representar.” (GUINSBURG, 2009, p.70). De fato, o idioma português criou essa separação e *jogo* e *brincadeira* foram se afastando do *representar/atuar* e ficaram renegados ao universo infantil. Nesse sentido, *brincar* em outros idiomas como o inglês, alemão e francês (*to play*, *spielen* e *jouer*, respectivamente) conserva esse duplo significado. Viola Spolin, diretora e pedagoga teatral, desenvolveu o termo *theater game*, traduzido para o português como *jogo teatral*, que evidencia o aspecto improvisacional do teatro, diferenciando-o do “jogo dramático (*dramatic play*) e do jogo de regras (*game*)” (GUINSBURG, 2009, p.176)<sup>10</sup>. No Brasil, no âmbito teatral, quando se fala em jogo geralmente se refere à relação cênica entre os atores ou mesmo no aspecto improvisacional de determinados espetáculos.

O *mamulengo*<sup>11</sup>, ainda muito forte em algumas regiões do país, conserva esse lugar da brincadeira, tanto que seus participantes se denominam *brincantes*. Ao se

---

<sup>10</sup> Para saber mais sobre a diferenciação entre *jogo* e *game*, ver SCHECHNER, 2012.

<sup>11</sup> Segundo Guinsburg (2009, p.188), *mamulengo* é o teatro de bonecos popular originário do estado de Pernambuco, facilmente proliferado por outras regiões do Brasil devido a sua estrutura cênica



denominarem desse modo, evocam o sentido lúdico dessa manifestação e evidenciam determinados aspectos importantes como o sentido de festa e celebração dessas manifestações e o uso do riso como elemento catártico. Por ser uma manifestação de teatro popular, é acessível para todas as idades, abordando todo tipo de assunto em suas apresentações de forma crítica, geralmente utilizando “situações cômicas pautadas no exagero, na sátira política, na ridicularização de comportamentos, gestos e ações dos personagens.” (GUINSBURG, 2009, p.191) para provocar o riso. O autor ainda afirma que o riso no mamulengo é essencialmente vinculado à liberdade e repleto de verdades não oficiais.

No Mamulengo as histórias são ricas em situações, pândegas, piadas e sátiras. Ele é lúdico, repleto de criatividade, espontaneidade, alegria. Nele há muita briga, muita pancadaria, acabando os bonecos quase sempre por se matarem uns aos outros. (...) A intenção maior é provocar o riso, gerando a folgança, o alívio, o divertimento, atuando como elemento catártico e de grande comunicabilidade. (...) Ali todos riem de tudo e de todos, inclusive de si mesmos. (GUINSBURG, 2009, p.190-191).

Através das palavras do autor, podemos entender que o mamulengo se tornou uma referência no campo do teatro de animação para a popularização da linguagem e da fuga do realismo, por parte dela. Guinsburg ainda afirma que o mamulengo permite todas as inverossimilhanças que a imaginação criar justamente porque não se propõe realista e que o prazer estético é proveniente das convenções usadas durante o espetáculo. E isso o torna extremamente mais autêntico e poético, segundo Borba Filho (1987).

No Brasil, muitos grupos de teatro, principalmente a partir dos anos 1980, se debruçaram diante de experimentações com o universo da animação, no intuito de acessar essa autenticidade e ludicidade a que Guinsburg e Borba Filho se referem quando falam do mamulengo. Nomes como Grupo XPTO, O Casulo e Grupo Sobrevento, de São Paulo, Cia. PeQuod, do Rio de Janeiro, Cia. Catibrum e Grupo Giramundo, de Belo Horizonte e Cia. Mútua, Teatro Sim... Porque Não?!!!, de Santa

---

simples e seu aspecto popular, sempre direto e comunicativo com o público. Para saber mais, ver ALCURE (2001, 2007), BORBA FILHO (1987), BROCHADO (2006, 2007), SANTOS (1979, 2007).

Catarina buscaram expandir suas práticas para além da figura da criança, ou seja, evocando o lirismo, o lúdico e o poder do imaginário que existe dentro de cada ser humano.

Acredito que o teatro de animação resida aí, nessa evocação. Lide com o desejo do ser humano de se comunicar através de imagens e representar elementos do seu habitat. “O teatro de animação, por ser representação, é uma forma de organização da realidade, pois é comunicação com sentido.” (BALARDIM, 2004, p.30). Por contraste, entendemos que o corpo que se mexe é vivo e o que é inerte, por sua vez, morto. Dois estados logicamente opostos e incompatíveis. No teatro, diferente do cinema, os atores estão no palco, ao vivo em cena. O teatro de animação possui elementos moventes e inertes, pela lógica, vivos e mortos, respectivamente. Quando algo subverte essa lógica, quando, no caso, um elemento considerado morto se move, pode-se causar um estranhamento, porém é um estranhamento potente e encantador, que rapidamente é assumido pelo espectador. Logo, o encantamento se dá efetivamente no encontro de opostos em cena: animado/inanimado e vida/morte, na presença (visível ou não) do ator-manipulador em relação com o objeto-personagem.

## 1.4 - O SUJEITO ATOR-MANIPULADOR

“Animar um objeto é deixar-se refletir nele” (SCHUSTER *apud* AMARAL, 2007, p.22). Essa simples frase de Máximo Schuster, bonequeiro italiano, demonstra os três elementos específicos do teatro de animação: a ação (“*animar*”), o objeto e principalmente o sujeito que age sobre o objeto. Essa ação (“*deixar-se refletir*”) provoca neste objeto um estado de ativação. Se o objeto é um espelho, pois reflete algo, quem é o sujeito que é refletido? A figura do sujeito manipulador se mostra essencial na medida em que é dele a energia ativadora proveniente à animação do objeto, seja ele um boneco, uma máscara, objeto cotidiano, uma sombra ou uma forma não figurativa.

“O ator-manipulador é um ator que focaliza sua carga interpretativa em um corpo alheio ao seu, em um objeto ou, ainda, em uma parte específica de seu corpo, ao qual simula autonomia, vontade própria.” (BALARDIM, 2004, p.56). Ou seja, é o ator que abdica da sua figura em cena, mas que, por sua vez, se deixa refletir no objeto. A relação entre esse sujeito e esse objeto é tão complexa que existem divergências sobre qual expressão abarcaria todas as possibilidades do teatro de animação.

Historicamente os nomes mais usados para designar esse ator eram *titeriteiro* ou *marionetista*. Em seguida, surgiu a expressão *bonequeiro*, mas que logo foi questionada, pois se encaixaria melhor para quem trabalhava com bonecos antropomórficos, deixando de lado toda uma gama de possibilidades. *Manipulador* já se adequa melhor ao uso, mas ainda assim evidenciaria apenas o quesito da manipulação técnica, deixando de fora o aspecto interpretativo do ator que manipula o objeto. Nenhum desses conceitos contemplava totalmente a complexidade da relação entre o ator e o objeto em cena. Então, para Guinsburg (2009, p.193), a nomenclatura ideal para esse sujeito seria a união de dois conceitos, chegando à expressão *ator-manipulador* ou *ator-animador*, pois conciliaria em uma única expressão a sua dupla função.

Podemos entender que o estado de ativação do objeto/boneco é uma emulação de vida, na medida em que o ator-manipulador anima, movimenta e interpreta aquele outro corpo. O boneco expande as possibilidades expressivas da cena, na medida em que, em termos de ação cênica, consegue fazer coisas que um ator nunca conseguiria, como, por exemplo, voar. Apesar disso, possui um limite de

atuação devido a sua natureza física, ou seja, não consegue fazer nada além do que ele foi estritamente feito para fazer. Seu corpo e sua imagem, através das suas múltiplas habilidades, podem evocar as mais fantásticas realidades e construir um estado lúdico e sensível em cena, mas sua natureza concreta limita seu campo de atuação e o material de que é feito lhe impõe certos impedimentos. Pinóquio<sup>12</sup> nunca poderá ser outro além de Pinóquio.

Para Schuster (*apud* MORETTI, 2005, p.157), a força dos bonecos está situada exatamente nas suas limitações. Na medida em que o boneco não pode ser outra coisa além dele mesmo, concentra em si uma força expressiva gigantesca. O ator, por outro lado, possui a habilidade de “ser” mil personagens diferentes, mas é aí que reside sua fraqueza, segundo o bonequeiro italiano. Podendo ser mil, nunca de fato é nenhum deles, apenas os interpreta. O ator tem sua imagem confundida com a imagem do personagem. Para Émile Copferman, “o ator é. O ator existe, tem vida. Em cena, representa ser outro, mas conserva sempre a memória de si, (...), pois ele não é o personagem” (*apud* AMARAL, 2007, p.22). Já o boneco não existe, não tem vida própria, logo é o personagem, o tempo todo. Sua imagem não pode ser confundida, pois não pode ser outra coisa além do que ele é de fato. “No Teatro de Animação a imagem do personagem é sempre diferente da imagem do ator-manipulador” (AMARAL, 2007, p.22). O ator é visto em cena, necessariamente. O ator-manipulador nem sempre, pois o foco da cena é o boneco. E quando em cena, o ator-manipulador deve dar sempre o foco de atenção ao boneco, pois sem ele a presença do ator na cena anulará a presença do boneco.

Existem variações em relação à aparição da imagem do ator-manipulador em cena junto ao boneco, dependendo da intenção da encenação e da técnica de manipulação utilizada. Em técnicas de animação como bonecos de luva, mamulengos, marionetes, marotes<sup>13</sup>, sombras, por exemplo, a imagem do ator-manipulador geralmente é ocultada. Em outras como a manipulação direta e bonecos siameses, o ator-manipulador aparece, porém sua imagem não é assumida

---

<sup>12</sup> “As aventuras de Pinóquio” de Carlo Collodi, 1883. Romance literário sobre um boneco de madeira estilo marionete que ganha vida própria e busca a todo custo se tornar um menino humano de verdade.

<sup>13</sup> O modo de manipulação é semelhante à da luva, porém o manipulador insere sua mão na altura da boca do boneco, permitindo assim o boneco mexer a mandíbula para falar. As mãos do boneco geralmente são manipuladas por varas e o manipulador fica ocultado por uma empanada, tal qual a técnica da luva.

dramaticamente, e tradicionalmente não representa nenhum personagem. Porém, ao longo do tempo, essa relação entre ator-manipulador e boneco em cena foi se complexificando e as técnicas foram se relativizando, absorvendo outras possibilidades cênicas.

O estudo de Alex de Souza (*apud* GUINSBURG, 2009, p.191) analisa as diversas maneiras em que a imagem do ator-manipulador pode se dar diante do público. Primeiramente, o autor evidencia que o ator-manipulador pode atuar diante do público, mantendo-se neutro diante da cena. Desse modo, sua imagem funcionaria metaforicamente como uma sombra do boneco, não possuindo função ativa como personagem. O princípio da neutralidade seria o regente desse modo de aparição do ator-manipulador e o destaque principal seria a atuação do boneco. Se essa neutralidade não é respeitada e os movimentos do ator-manipulador são mais eloquentes do que o do boneco, cria-se um ruído na cena, um duplo foco não intencional que pode desvalorizar a cena e, por consequência, a presença do boneco na cena.

A segunda maneira que a imagem do ator-manipulador pode se relacionar com o boneco é quando as duas figuras interagem em cena, mas sem ainda o ator-manipulador representar nenhum personagem, dramaturgicamente estabelecido. Com isso criam-se contrapontos evidenciando as relações de dependência e independência entre as duas figuras. Geralmente essa modalidade aparece em espetáculos de ventriloquismo ou encenações com *gags* cômicas.

A terceira maneira evidenciada por Souza é aquela em que o ator-manipulador se coloca como um duplo do personagem-objeto. Eles estarão representando o mesmo personagem, porém em diferentes planos ficcionais, como por exemplo, a montagem do texto *Peer Gynt*, de Henrik Ibsen, pela Cia PeQuod - Teatro de Animação, em 2006. Nela a maioria dos personagens tinham sua versão ator e sua versão boneco. Em muitos momentos do espetáculo, as versões dos personagens eram mescladas pela sequência das cenas, fazendo assim com que por vezes boneco se relacionasse com boneco, ou por outras, bonecos se relacionavam com atores, ou até ator com ator, simplesmente. A partir da relação de duplicidade entre ator-manipulador e boneco, podem surgir conflitos dramáticos entre os dois, principalmente se o boneco possui consciência de que há um ator-

manipulador e que este está o controlando. Tal conflito geralmente é usado para evidenciar o posicionamento do ator-manipulador em relação ao boneco.

A última forma que Souza expõe é quando o ator-manipulador apresenta ao mesmo tempo dois personagens, um representado pelo boneco e outra por ele próprio. A realização dessa modalidade, alerta o autor, é complexa e exige muita destreza e clareza por parte do ator-manipulador, na medida em que ele estará representando simultaneamente dois personagens completamente distintos.

(...) independentemente do modo como se apresente o animador é importante levar em consideração o fato de que tudo o que está em cena representa algo e tem alguma função. A animação à vista do público traz grandes possibilidades expressivas que podem ser também traiçoeiras, pois facilmente o artista se perde no exibicionismo, deixando de cumprir sua função fundamental, que é de animar o boneco (SOUZA *apud* GUINSBURG, 2009, p.192).

Apesar disso, em muitos espetáculos de manipulação por luva, um mesmo ator-manipulador pode interpretar dois ou mais personagens distintos, manipulando bonecos distintos, não necessitando do uso de sua própria presença para representar algum personagem na cena. Esse recurso é geralmente desenvolvido com o ator-manipulador escondido do público, para que o efeito ilusório não se desfaça.

“Se antes a celebração de um espetáculo de manipulação se dava pela graça e beleza de sua movimentação, agora ela perdeu o foco e reafirma as qualidades também expressivas de quem o manipula” (VELLINHO *apud* GUINSBURG, 2009, p.192). De acordo com Souza (2008), a manipulação à vista do público se mostra como uma das mais importantes transformações na arte do teatro de animação no século XX. Essa mudança ajudou a transformar o teatro de animação numa arte híbrida e heterogênea, afastando-se dos códigos e registros que historicamente regiam esta arte e que a fizeram ser conhecida pelo grande público. Mesmo assim o teatro de animação não perdeu suas especificidades. Inversamente do que possa parecer, esse afastamento torna o trabalho mais complexo e por sua vez mais potente. A ruptura com o modo tradicional de representação abriu espaço para novas possibilidades cênicas e diálogos com outras áreas artísticas.

Com esse movimento, o cinema se mostrou como um bom interlocutor com o teatro de animação. A arte cinematográfica trouxe muitos avanços para o teatro de animação não só no sentido da expressividade, mas também pelas renovações técnicas. Ao longo do próximo capítulo veremos quais pontos em comum essas duas artes possuem e como elas se influenciaram mutuamente.

## 2 - EXIBIÇÃO E NARRATIVIDADE

“E assim começa um novo capítulo na velha história da mentira” Jean-Claude Carrière

A imagem cinematográfica é um fragmento do mundo *real*, seja ela construída de forma ficcional ou documental. Este fragmento necessariamente está à mercê da escolha de seu realizador, ou seja, o sujeito que controla a câmera escolhe o que será capturado pela mesma. E atrelado a esse fragmento existem características de tempo e espaço particulares selecionadas por este sujeito. A iniciativa de unir os fragmentos com o intuito de se contar uma narrativa sequencial, segundo a vertente clássica do cinema narrativo, implica no desafio de apagar toda e qualquer descontinuidade desses elementos: tempo e espaço.

Os filmes, em seus primeiros anos, basicamente mostravam cenas supostamente reais captadas através dos dispositivos científicos de natureza cinematográfica. Segundo Costa (2005), a produção fílmica entre os anos de 1894 a 1908 pode ser considerada pertencente a um período não narrativo da história do cinema, pois essencialmente trabalhava no regime de mostraçã cinematográfica. Para a autora, o período de 1908 a 1915 já foi uma época de crescente narratividade no cinema. Durante todos esses anos, porém, o cinema ainda não possuía som sincronizado com as imagens - surgido apenas no final da década de 1920 - e a montagem estrutural era responsável pelo desenrolar da narrativa, eventualmente fazendo uso de intertítulos ou narradores ao vivo. Segundo a corrente historiográfica clássica, o período do primeiro cinema (1894 a 1908), sobre o qual escreve Costa em seu livro, apenas serviria como uma sequência de experimentações primitivas da linguagem cinematográfica, que mais tarde se consolidaria com base na montagem e na narratividade.

Para este tipo de historiografia que privilegia a forma narrativa o período do primeiro cinema foi uma época de confusão inicial em que o cinema estava misturado a outros tipos de manifestações culturais - o teatro popular, a lanterna mágica, o vaudeville, as atrações de feira. Os primeiros filmes eram avaliados como propostas hesitantes,



primitivas e desarticuladas de se construir uma linguagem propriamente cinematográfica (COSTA, 2005 p.72).

São esses primeiros filmes que o historiador Tom Gunning (*apud* COSTA, 2005, p.51) entende como pertencentes ao *sistema de atrações*. Indo na contramão das teorias cinematográficas pós-1968, Gunning desenvolve, em 1984/1985, o termo *atração* para evidenciar a potencial energia do cinema endereçada ao espectador, a partir do trabalho teórico-prático de Sergei Eisenstein, cineasta russo. Essa expressão, segundo o autor, poderia ser capaz de designar melhor esse primeiro período de produção fílmica do que os termos *early cinema*, em inglês, e *le cinéma des premier temps*, em francês, que não traduzem a força da imagem direcionada ao público (GUNNING *apud* STRAUVEN, 2006 p.31-33). Os filmes de *atração* se baseiam em simplesmente mostrar alguma coisa ao espectador, em contraste com o aspecto *voyeurista* do cinema clássico narrativo desenvolvido posteriormente. Sob este viés, o autor julga equivocada a oposição frequentemente apontada entre as obras de George Mèliès e dos Irmãos Lumière, através de perspectivas da narratividade. Para Gunning, as obras destes artistas podem ser unidas menos como uma forma de contar uma história e mais como uma forma de apresentar uma série de atrações para uma plateia, tal qual numa estrutura de teatro popular ou atrações de uma feira.

Gunning justifica o uso do termo *atração* por dois motivos. Primeiramente, para marcar uma relação entre estes primeiros filmes e os seus espectadores, e, em segundo lugar, com o tipo de experiência visual que este próprio espectador vivenciava. Sobre o primeiro aspecto, “O espectador do teatro de variedades se sentia diretamente atingido pelo espetáculo e juntava-se a ele” (GUNNING *apud* COSTA, 2005, p.52). Diferentemente do espectador estático do teatro convencional do final século XIX, o espectador dos primeiros filmes era semelhante ao espectador do teatro de variedades das feiras. Nesse modelo, as convenções teatrais do drama burguês ainda não se aplicavam aos espectadores daquele primeiro cinema. Em relação ao segundo motivo, Gunning afirma que experiência performática das atrações das feiras e teatros populares era sempre espantar e maravilhar o espectador, muitas vezes com inovações tecnológicas ou efeitos ilusionistas. Por isso, os primeiros filmes tinham um caráter de atração e o cinema, nessa época, era ligado ao espetáculo de variedades.

O autor afirma que essas primeiras obras cinematográficas eram dominadas predominantemente por uma tendência exibicionista. Tudo que era filmado refletia a presença da câmera. Em algumas cenas de caráter documental, certos passantes acabavam por cumprimentar o cinegrafista, ou até mesmo a própria câmera. Outros se disfarçavam e/ou fugiam de serem gravados, deixando evidente um possível susto ao perceber a presença do aparato cinematográfico. Já nas encenações, os atores de vaudeville ou de pequenas ficções frequentemente se exibiam para a câmera, e conseqüentemente para o espectador, quebrando toda e qualquer possibilidade da criação de um mundo ficcional fechado. Em muitos desses filmes, os atores, no momento da gravação, buscavam uma aprovação de sua performance por alguém que parecia estar dirigindo a cena.

Os primeiros filmes, segundo Gunning, têm como assunto “sua própria habilidade de mostrar alguma coisa” (GUNNING *apud* COSTA, 2005, p.120). Todos os mecanismos do cinema não eram utilizados em nome de uma narrativa, tinham o objetivo de se exibir para o espectador. Ainda não havia a preocupação de criar continuidades temporais e espaciais verossimilhantes e nem personagens profundos com motivações psicológicas ou personalidades individuais. O movimento das imagens já era suficiente para chamar o espectador para assistir ao filme. Costa (2005) faz uma relação dessa tendência exibicionista dos primeiros filmes com alguns trabalhos em computação gráfica e cinema digital desenvolvidos no início do uso dessa tecnologia. “Nestes casos, o desafio é conseguir simular o movimento da realidade e a atração é nada mais que este movimento simulado da natureza. (...) o principal é mostrar, exibir” (COSTA, 2005, p.123-125).

Vejo que esse caráter exibicionista pode ser também encontrado no teatro de bonecos tradicional, principalmente em espetáculos populares, em geral exibidos em feiras e praças. Algumas técnicas de manipulação de bonecos também têm como assunto a sua própria habilidade de mostrar alguma coisa, ou seja, discursam sobre a sua própria técnica. Obviamente existem exceções; alguns espetáculos de determinados grupos possuem, além desse caráter, pequenas narrativas que poderiam ser comparadas às pequenas narrativas do primeiro cinema, mas ainda tendo a resistência de um traço exibicionista.

A técnica de bonecos de fio, comumente chamado no Brasil de marionetes, tem em sua estrutura cênica dispositivos que podem evidenciar um possível caráter

exibicionista. Segundo Balardim (2004), nos espetáculos tradicionais que se utilizam dessa técnica os manipuladores operam os bonecos sobre andaimes ou praticáveis com o intuito de que as marionetes estejam numa altura adequada à visão do público. Já em espetáculos que usam esta técnica de forma contemporânea, os manipuladores trabalham lado a lado com sua marionete, diversas vezes dispensando a própria estrutura cênica tradicional. Podemos encontrar muitos espetáculos contemporâneos e que dispensam a cenografia tradicional, voltados para o público infantil, pois o boneco, quando posto em posição de atuação, se situa na altura de visibilidade para as crianças. Com o poder de encanto do movimento, muitos espetáculos têm por essência apenas a vontade de exibir a sua técnica, sem preocupação na criação de narrativas extensas ou complexas. O máximo de pequenas narrativas que podemos encontrar nesse tipo de trabalho são números musicais (geralmente bonecos dublando trilhas exegéticas ou dançando) ou bonecos executando pequenas e simples ações, como por exemplo pintar um desenho ou um boneco cachorro interagindo com o público. Em geral, esse tipo de espetáculo é apresentado em feiras, praças e ruas e se valem da comédia para conquistar o público passante.

A luva é uma técnica de teatro de bonecos popular e por isso também possui essa característica exibicionista do primeiro cinema, relacionada anteriormente às marionetes. Segundo Guinsburg (2009), a luva é conhecida no Brasil como fantoche, porém no mundo essa técnica é comumente chamada pelo nome de seus personagens centrais, tendo Pulcinella da Itália como “pai da maioria dos heróis populares” (GUINSBURG, 2009, p.154): Punch, na Inglaterra, Kasperle, na Alemanha, Petrushka, na Rússia e Don Cristobal, na Espanha, etc. O espetáculo de fantoche tradicional tem uma estrutura cênica semelhante às marionetes ao trabalhar com o manipulador escondido do público. Isso gera a ilusão de que o boneco está vivo, pois aparenta se mexer sozinho e o encantamento do público é imediato. Tradicionalmente, os espetáculos seguem uma estrutura textual simples, fazendo uso de pequenas narrativas, geralmente até já conhecidas pela platéia. Isso dá aos manipuladores uma margem de improviso, atingindo lugares de crítica social e, naturalmente, comédia, aspectos, como já dito, fundamentais para espetáculos apresentados em ruas e praças. Apesar disso tudo, a fluidez de uma narrativa - e, por consequência, uma maior complexidade - não é o foco principal das encenações

tradicionais, por isso é possível agrupar essa técnica, em sua forma clássica, sob o viés exibicionista.

Um espetáculo teatral apresentado numa rua, numa feira ou numa praça não significa que ele estará sendo visto necessariamente por muitas pessoas ao mesmo tempo, independente de ser público espontâneo ou cativo. O teatro de lambe-lambe trabalha justamente no sentido oposto. Também conhecido como teatro de caixa ou caixa mágica, essa técnica trabalha com o espaço cênico reduzido a uma pequena caixa escura, voltada para apenas um espectador por sessão. Inspirada nos fotógrafos ambulantes de praças e ruas (chamados também de Lambe-Lambe) e nas formas individualizadas de exibição de imagem do final do século XIX, a caixa do teatro de lambe-lambe possui aberturas em seus quatro lados: duas delas laterais para manipulação das figuras e imagens da encenação e as outras duas para a observação do espetáculo, em uma delas o único espectador da sessão e na outra (que pode ser superior também) o próprio manipulador dos bonecos.

(...) observamos, com o surgimento da fotografia, a utilização de caixas com slides e uma lente para, através dela, o observador ver a imagem ampliada. Com os irmãos Lumière temos o aparecimento do cinematógrafo, que, inicialmente, compunha-se de uma sequência de fotos animada manualmente pelo operador dentro de uma caixa. No entanto, o primeiro registro, no Brasil, da utilização de bonecos manipulados com fim teatral dentro de uma caixa é através do trabalho do “Teatro Lambe-Lambe, de Denise di Santos (BA) (BALARDIM, 2004, p.73)

Guinsburg (2009) afirma que a dramaturgia desse tipo de teatro de animação se caracteriza por cenas sem o uso da palavra e mostra situações íntimas e/ou delicadas, com aspectos de segredo. Denise di Santos mantém, em seu repertório de espetáculos, dois que evidenciam bastante essa atmosfera de confidencialidade: *Ato Sexual* e *A Dança do Parto*, ambos de 1989. Por seu aspecto confessional, sem o uso da palavra, o teatro de lambe-lambe apresenta uma pequena sequência de ações e situações, micro narrativas que geralmente se resolvem nelas mesmas. A duração dos espetáculos de lambe-lambe é curtíssima,

logo, se torna bem complicado, sendo rígido em sua estrutura dramática, o desenvolvimento de uma narrativa complexa ou até continuada entre cenas. Alguns espetáculos contemporâneos até se permitem expandir o seu tempo de duração, buscando uma maior complexidade narrativa, porém as encenações tradicionais ainda se vêem intrincadas com o aspecto exibicionista.

A historiografia clássica do cinema enxerga o período dos primeiros filmes (1895 a 1908) como um momento de experimentação dos elementos estruturantes que caracterizariam, mais tarde, o cinema narrativo. Costa (2005) afirma que o cinema desse período era elaborado fortemente com características espetaculares e possuía fraca tendência à narração, desenvolvido em um ou mais planos autônomos, em que os exibidores eram responsáveis pelo desenvolvimento sequencial e elaboração de sentido das cenas do filme. Quando ficções, os elementos cenográficos do filme eram organizados como num teatro, ou seja, ainda não buscavam uma verossimilhança realista, queriam ser mostrados para a platéia. Da mesma forma os atores. Devido à imobilidade da câmera e da concepção de um plano autônomo, a interpretação dos atores era comumente afetada, com gestos exageradamente amplos. Todos os gestos e ações deveriam caber dentro do enquadramento. Os encavalamentos temporais eram bastante frequentes, segundo Costa, e se mostravam a forma que os cineastas da época acharam para indicar uma possível sequência de ações. Isso acontecia por causa da concepção de unidade autônoma do plano, que impedia que fossem cortados para serem montados em continuidade, como é realizado hoje em dia. Para Noel Burch (*apud* COSTA, 2005), os planos autônomos eram a principal característica desse período do cinema. As ações se desenrolavam do início ao fim diante do espectador em basicamente um plano único, como em *Demolition d'un mur*, dos irmãos Lumière, em 1896. Quando havia mais de um plano, estes não estabeleciam uma continuidade temporal, no máximo um esboço de homogeneidade espacial, estrutura evidenciadora dos *filmes de perseguição* do início do século XX.

Os *filmes de perseguição* (entre 1903 e 1906) se mostravam como uma construção de narrativa simples através do esboçamento de uma homogeneidade do espaço, na construção de uma relação entre os planos. Esse tipo de filme usava cenas externas em cenários naturais e não mais cenários dentro de estúdios,

afastando-se dos típicos cenários baseados em *trompe-l'oeil*<sup>14</sup>. Eram filmes mais extensos que os filmes anteriores e desenvolviam, mesmo que minimamente, uma narrativa sequencial. Segundo Costa, “os filmes de perseguição compunham-se de um quadro inicial, em que acontecia uma ação que gerava algum tipo de perseguição, e de quadros subseqüentes em que a perseguição se desenrolava e terminava” (2005, p.49).

Se por um lado os *filmes de perseguição* constituíam-se como afirmação do poder da montagem sequencial e da narrativa, por outro cada plano do filme ainda se construía estruturalmente como um filme de atração, segundo Gunning. A montagem se dava entre planos, entendendo que a ação em um plano é a continuação imediata da ação interrompida no plano anterior. Não havia uma verdadeira continuidade espacial, o que dava essa ideia era que todos os personagens do filme passavam em todos os planos de um lado a outro do quadro até o perseguido ser alcançado: fim da narrativa. Algumas vezes, a câmara poderia até acompanhar a correria dos personagens com um movimento panorâmico, para tê-los mais tempo em quadro. E somente quando o quadro estivesse totalmente vazio é que se dava o corte. Ao longo da experiência com essa estrutura rígida de cada quadro, a narrativa foi desenvolvendo para si pequenas variações (os personagens se utilizavam de transportes para a fuga, como bicicletas, trens, cavalos e/ou automóveis) que fizeram com que a duração dos planos fosse ficando mais curta e o ritmo do filme mais acelerado (TOULET, 1988, p.119).

Segundo Noel Burch, os planos intermediários introduziram um alargamento na experiência fílmica que davam a ideia da duração e da sucessão daquelas ações, trazendo o fora de campo, mesmo ainda de modo incipiente, para a construção do mundo diegético. Além disso, Burch alega que uma sequência estruturada apenas pelos dois pólos opostos de uma perseguição (plano inicial e final) “criaria a impressão de uma perseguição que acaba logo que começa” (BURCH *apud* COSTA, 2005, p.191). Mesmo sem uma continuidade espacial genuína, a ideia de um tempo continuado extracampo já se anunciava. Para o autor, o desenvolvimento desse tipo de filme construiu o entrecruzamento entre o sistema de atrações e a narrativa. Reiterando Burch, Gunning (*apud* COSTA, 2005) sublinha a importância

---

<sup>14</sup>*Trompe-l'oeil* é uma técnica artística que, com truques de perspectiva, cria ilusão de tridimensionalidade em superfícies bidimensionais. Hoje em dia retomado por artistas urbanos, os cenários planos de fundo dos primeiros filmes em estúdio eram construídos com essa técnica, facilitada pelo ponto de vista frontal e fixo do espectador em relação à cena.

da heterogeneidade desses primeiros filmes, fugindo da ideia desenvolvimentista da historiografia clássica, e garante que essa “herança ambígua do primeiro cinema” está presente ainda hoje. A estrutura dos *filmes de perseguição* se mostrou paradigmática para o uso da montagem em continuidade e da causalidade e linearidade como alicerces de uma narrativa.

Voltando ao cinema de atrações, é preciso esclarecer a intenção e o uso da montagem nos primeiros filmes, os de aspecto predominantemente exibicionista. A historiografia tradicional considera como montagem a junção de planos tomados de pontos de vista diferentes, criando uma continuidade linear, sempre em função da fluidez narrativa da história. No sistema de atrações, a montagem estava a serviço do espetáculo. O objetivo principal da montagem, nesse sistema, não era um relato linear dos acontecimentos e, sim, o encantamento do espectador através de ilusões de ótica, ou seja, através de um jogo explícito entre público e cena. O espectador sabia que estava sendo “enganado”, tal qual no teatro de bonecos (principalmente nas técnicas em que o manipulador está à vista do público), porém seguindo uma convenção, acreditava no truque. Essa consciência era elemento fundamental da diversão.

É possível fazer aqui uma correspondência entre a relação do espectador cinematográfico e os primeiros filmes com a convenção cênica no teatro de bonecos. Neste, a ilusão se dá através da dissimulação da manipulação dos personagens. Claramente, é possível perceber, em técnicas que o manipulador está oculto, o jogo ilusório entre boneco-personagem e público. O manipulador conduz a ação do boneco e o público, por não identificar a origem dos movimentos, ilude-se e passa a crer que o boneco é dotado de vida própria. “A grande ilusão, na manipulação, consiste em ludibriar o espírito do público lançando mão de pistas falsas que o conduzirá a uma situação absoluta e incontestável que o espante” (BALARDIM, 2004, p.96). O espanto e o encantamento são dois efeitos desestruturantes da racionalidade do público, permitindo assim o arrebatamento dos outros sentidos dos espectadores.

Em espetáculos em que o manipulador está à vista do público, esta ilusão se torna mais complexa. O foco, o desvio de atenção e a prestidigitação se tornam elementos fundamentais para o estabelecimento do recurso ilusório da cena. O foco de atenção pode variar dependendo do momento da encenação, mas para que a

ilusão de vida por parte do boneco se estabeleça, é preciso que, ao mesmo tempo, a presença do manipulador deva ser anulada ou minimizada e a do boneco-personagem deva ser evidenciada. A prestidigitação esconde a preparação da cena ou elaboração de truques diante do espectador. E com o desvio de atenção, o manipulador pode operar estes truques evidenciando o jogo de cena e a ilusão do público durante o espetáculo.

No caso do primeiro cinema, o truque era feito, em modo geral, por elementos fora da cena. A ilusão se dava basicamente através da concepção de *autonomia do quadro* (conceito elaborado por Burch) e com isso a continuidade se dava no enquadramento, e não entre planos. A unidade de ponto de vista era essencial para que a ilusão acontecesse. As trucagens dos primeiros filmes auxiliavam a apresentação, criando efeitos cênicos, mas ao mesmo tempo não se escondiam do espectador.

Em contraste com a montagem invisível e a verossimilhança dos filmes narrativos posteriores, a montagem dos primeiros filmes faz alarde de sua própria presença, da manipulação que esta presença revela e de sua vinculação à construção de uma ilusão (COSTA, 2005, p.177).

Os *trick films*, tendo nos filmes de George Méliès seus maiores representantes, são importantes na história do cinema pois evidenciavam as características dos primeiros filmes de caráter exibicionista. Os primeiros filmes de Méliès eram basicamente números de magia ou *gags* cômicas que se utilizavam de truques e manipulações dos dispositivos do cinema para criar os efeitos ilusionistas. “Exemplos de *trick films* são aqueles que utilizavam as paradas para substituição e rearranjos da cena, sobreposições e máscaras (como os filmes de transformações, mutilações e explosões)” (COSTA, 2005, p.48). A historiografia clássica não enxerga a manipulação da imagem nos *trick films* como montagem, apesar de ser visivelmente explícita. O detalhado trabalho de corte, colagem, sobreposições e fusões desses filmes foi totalmente renegado devido à forte concepção de unidade de ponto de vista, que impedia que se vissem montagens onde o enquadramento se mantinha igual. Gunning (*apud* COSTA, 2005, p.175) afirma que esta tal cegueira é comumente explicada pelo mito de que os primeiros filmes eram meras reproduções



de números teatrais já existentes. Porém, o autor assegura que, na verdade, a associação necessária do realismo com cinema, através da verossimilhança, paradigma da historiografia clássica, que é uma das verdadeiras causas dessa cegueira histórica.

Para certos os historiadores clássicos (...), os filmes servem essencialmente para contar histórias. Para tal finalidade, o cinema possui uma linguagem própria cuja especificidade reside basicamente em um conjunto de regras e procedimentos através dos quais constrói um mundo fictício perfeitamente homogêneo (COSTA, 2005 p.71).

A linguagem própria do cinema a que os historiadores clássicos se referem tem como característica a narrativa como pilar fundamental e a montagem desenvolvida em função dessa narratividade. Esse modelo ignora completamente as particularidades da produção artística do primeiro cinema e entende que, nesse período, o cinema superou suas limitações do uso de seus dispositivos e se consolidou em sua estrutura clássica. Segundo essa visão, o triunfo do sistema representativo, que se tornou hegemônico, se deu através de um sobrepujamento gradativo dos “obstáculos” iniciais da linguagem. Em nome de uma verossimilhança realista, herdada do drama teatral burguês, a montagem foi tendendo a se tornar invisível e a narrativa cada vez mais linear. Ou seja, a partir de 1915 (com *O Nascimento de uma Nação*, de D.W. Griffith), já se construía-se “uma história com princípio, meio e fim, encadeada em causa e efeito dentro de um universo autônomo, independente, e que pode ser pensada como um drama teatral (...).” (MACHADO, 2015, p.101).

Um universo autônomo, diegético e verossímil permitia a construção de uma narrativa estruturada nas relações de causa e efeito entre planos. A trama partia de um patamar inicial estável, de equilíbrio, e quando perturbada por alguma força diegética, gerava um desequilíbrio, que, quando da sua resolução, restabelecia a situação de equilíbrio, porém diferente do estado inicial. Essa estrutura da história vai se transformar num *plot* fechado e básico, no qual toda trama cinematográfica eventualmente vai seguir. A narrativa é guiada pela unidade de ação e a lógica interna da história supera toda e qualquer descontinuidade. A montagem invisível

tem como fim manter a continuidade da ação e do olhar do espectador e de modo algum se fazer perceber como processo cinematográfico. A narrativa linear se move em direção à resolução do conflito da trama e se apodera do espectador, prendendo-o de tal forma que este ignora a sua realidade exegética; isso é papel da montagem.

A plateia aceita a sucessão não natural e imediata de imagens porque esta sucessão caminha de encontro a uma convenção da representação dramática perfeitamente assimilada. (...) a descontinuidade temporal é diluída numa continuidade lógica (de sucessão de cenas ou fatos) (XAVIER, 2005, p.28).

Um processo importante para que a narrativa clássica se estabeleça, juntamente com a montagem invisível e a narrativa linear, é a conexão imediata com a platéia, processo que Machado (2015) chama de *participação afetiva*, baseado nos mecanismos de projeção e identificação entre espectador e personagem. A *participação afetiva*, segundo Machado, seria “a capacidade que o filme tem de colocar o espectador na posição de algum dos personagens fazendo-o transferir-se para o interior do mundo diegético do filme e se identificar com todas as ações desse personagem” (MACHADO, 2015, p.109/110). Alguns dispositivos básicos do cinema como o *close-up*, a panorâmica, os *fades*, as tomadas subjetivas, *travellings*, permitiram cada vez mais o espectador se projetar e se identificar com os personagens da narrativa. A câmera subjetiva, por exemplo, assume a posição do olhar do personagem e o que vemos na tela é a reprodução direta do que este vê na narrativa. Deste modo, a identificação do espectador com o herói do filme ou com outro personagem da trama, dono daquele ponto de vista, é imediata.

Forçar a identificação do espectador com o herói do filme foi imprescindível para edificação de uma indústria cinematográfica que transfere as maravilhosas características desse herói protagonista de moral inabalável para o espectador, que passa a se sentir, ele próprio, um indivíduo maravilhoso, incorruptível e capaz apenas de ações corretas. (...) Quem não gosta de se sentir assim? (MACHADO, 2015, p.111).

A dimensão da imagem cinematográfica também reforça a ideia da identificação do espectador com o filme. Tendo como meta a comoção da plateia, o tamanho da imagem na tela pode variar dependendo da intenção do filme. Quando, num *close*, a lágrima de um personagem ocupa a tela inteira do cinema inevitavelmente o poder de comoção daquela imagem se potencializa de modo imensurável. As reações dos atores são extremamente ampliadas e a “participação afetiva” do espectador é facilitada e incentivada devido a essa dimensão. A sensação de “estar dentro da cena” é total. “Senso que não se cria, com a mesma intensidade, diante de um quadro ou de uma encenação teatral.” (XAVIER, 2003, p.18).

Apesar de toda fragmentação do processo cinematográfico, o espectador embarca na lógica interna da narrativa e passa a construir dedutivamente o espaço e o tempo fílmicos. Machado (2015) afirma que é função da imaginação do espectador completar a imagem vista na tela, seja em relação ao espaço ou ao tempo. O espaço e o tempo extra-quadros, trabalhados nos *filmes de perseguição*, foram tornando-se partes essenciais da narrativa fílmica. O autor sustenta a teoria que o espaço do cinema, mesmo delimitado pelo enquadramento da imagem, aponta para o seu campo externo. “(...) se constitui do espaço da tela e do espaço fora dela.” (MACHADO, 2015, p.122). A montagem permite que a captura das imagens pertencentes aos filmes sejam completamente descontínuas. E essa característica fortalece a possibilidade de construção de um espaço fílmico único, mediante a sequência montada. O espaço fílmico se completa no imaginário do espectador, ainda que a unidade espacial, o todo, muitas vezes não exista de fato.

Mesmo com ferramentas visíveis de interrupção do fluxo da imagem, o espectador releva tais mecanismos em nome da lógica interna da narrativa. A questão do tempo fílmico funciona de forma semelhante, sempre em busca do maior envolvimento e/ou comoção do espectador. O *slow motion* - efeito de câmera no qual a ação é captada em velocidade maior que 24 *fps*<sup>15</sup> e projetada em velocidade normal (24 *fps*) - constrói uma dilatação do tempo fílmico, que tem como efeito pretendido o aumento das sensações do espectador em relação a imagem mostrada. O inverso também é um recurso bastante utilizado. O *fast forward* -

---

<sup>15</sup> Ver nota 8.

captação menor que 24 fps e projeção em velocidade normal - tem o intuito de envolver o espectador num fluxo acelerado de ações da cena, aumentando a tensão em determinadas cenas do filme.

Pode-se criar, também, outras relações com o tempo interno do filme, não lineares, como, por exemplo, uma narrativa que se dá de maneira circular ou até mesmo de trás para frente. Em *Corra, Lola, Corra* (2003), do diretor alemão Tom Tykwer, o tempo sempre retrocede ao um mesmo ponto inicial para que o espectador acompanhe três possibilidades de resolução para um mesmo acontecimento. O mesmo ocorre no filme de Pete Travis, *Ponto de Vista* (2008). Oito perspectivas diferentes sobre um atentado ao presidente dos EUA, na Espanha, constroem para o espectador uma narrativa entrecortada e, ao mesmo tempo, complementar. As linhas narrativas de cada personagem vão dando pistas para a resolução do misterioso atentado e revelando segredos que modificam a percepção e a opinião do espectador sobre a trama e os personagens. Em *Amnésia* (2000), de Christopher Nolan, há duas linhas narrativas com foco no mesmo personagem central: uma em preto e branco e a outra em cores. A primeira transcorre de forma contínua e linear mostrando o personagem principal conversando ao telefone, num quarto de hotel. A colorida mostra, de trás para frente, as ações do personagem central, na investigação da suposta morte de sua esposa. O uso de narrativa de forma inversa não é uma mera escolha estética por parte da direção. Ela se integra à narrativa e simula a condição do personagem principal (problemas de perda de memória recente) para o espectador. Ao longo do filme, as duas linhas narrativas vão se aproximando e no momento em que isso acontece, o público, que não possui a mesma condição do personagem, apenas se projeta nela, se afasta dele e compreende a trama como um todo.

Machado (2015) afirma que esses procedimentos de manipulação do tempo fílmico, à princípio, podem gerar certos estranhamentos no espectador por romperem notoriamente uma linearidade do fluxo do tempo diegético, mas que, exatamente pelo mesmo motivo (seu caráter evidente), essa manipulação foi se tornando engenhosa e divertida. Essas transgressões da forma clássica do cinema se apresentam ao espectador como inovações no formato de se narrar uma história, cuidando sempre para manter a lógica interna da narrativa como guia, apesar de seus cortes e manipulações. “O espectador contemporâneo já está acostumado a

diversas rupturas na estrutura da narrativa clássica, sendo capaz de voltar para ela como se nunca a tivesse deixado.” (MACHADO, 2015, p.158).

Burch (*apud* MACHADO, 2015, p.132) apresenta algumas possibilidades de articulações temporais entre os planos cinematográficos. A relação temporal mais corriqueira é uma continuidade rigorosa entre os planos, onde a ação prossegue contínua independente da mudança de plano. Um exemplo disso é quando mudamos de um plano de um personagem A que fala, para um plano de um personagem B que ouve, sem interrupção do discurso de A. Pode haver também uma interrupção na continuidade temporal entre os planos, uma “elipse”, segundo Burch. Esse hiato é composto por uma supressão de parte da sequência da ação, tal quando vemos uma mão de um personagem a abrir uma maçaneta e logo depois vemos o plano da porta se fechando atrás do personagem. Outra possibilidade é a *elipse indefinida*, é a passagem temporal em que o espectador necessita de ajuda para entender quanto tempo se passou. Essa ajuda pode vir através de um relógio, um calendário ou um título na cena. Um recurso temporal bastante popular, segundo Burch, é o que ficou posteriormente conhecido como *flashback*, um recuo indefinido no tempo diegético que também necessita de algum recurso para localizar o espectador. O *flashback* foi bastante utilizado em filmes de gênero, principalmente suspense, para estimular o espectador a descobrir algum segredo da trama e que, através desse recurso, o acontecido se revelava. Frequentemente, o recurso de elipse temporal se apresenta como um título (“Dois dias antes”; “22:04”) ou uma voz de narração dando as indicações, mas às vezes a referência temporal pode vir através de outros elementos.

Na narrativa clássica, também é possível dar indicações temporais pelo viés da cenografia e dos figurinos dos personagens. Quando, no cinema, vemos um personagem com chapéu de caubói, logo podemos deduzir que aquele filme será um faroeste. Ou quando nos é mostrada uma personagem usando um belo e longo vestido bordado a ouro e cravejado de pedras preciosas, com o cabelo preso à moda da idade média, imediatamente supomos que o filme se passará no período medieval. O mesmo pode acontecer com os componentes da cenografia. A dedução do tempo fílmico se dá a partir de referências estéticas sedimentadas ao longo da história do cinema. Ocasionalmente, a expectativa gerada pela dedução, por vezes precipitada, proporcionada pelas referências que o espectador possui, pode ser

transgredida pelo próprio filme. Em geral, essa transgressão é empregada para surpreender o espectador e quebrar sua expectativa em relação ao filme.

São os elementos visuais (cenografia e figurino) que informam, mais diretamente ao público, as variações dentro do tempo do filme, como, por exemplo, em *Meia-noite em Paris* (2011), de Woody Allen. A narrativa se desenvolve inicialmente no tempo presente, na Paris contemporânea. Em um determinado momento, ao caminhar pela rua à noite, o personagem central interpretado pelo ator Owen Wilson cruza com um carro de modelo antigo, um elemento cenográfico destoante da estética contemporânea, mostrada até aquele momento. Aquele carro o conduz a outro tempo de Paris, tempo este que o espectador logo identifica como início do século XX, por intermédio do figurino e da cenografia desses novos personagens. Devido ao caráter fantástico da trama, esse tempo só se mostra à meia noite, pois é um submundo da Paris do presente. O espanto do personagem com essa “magia temporal” evoca um teor cômico para a trama, que trafega entre esses tempos, da Paris contemporânea à fantástica e vice-versa. Essa transição acaba se justificando pelo caráter fantástico da história e sua lógica narrativa, e assim a fruição do espectador não é interrompida.

Através das articulações entre o que se consegue com as variações de espaço e de tempo é que o cinema joga para, através da montagem, se construir como uma linguagem criada a partir da função de fragmentos distintos, sendo ele o veículo cuja linguagem é fragmentada por excelência, tendo, portanto, poderoso reflexo na cultura ocidental durante o século XX (MACHADO, 2015, p.133).

O uso do corte no interior de uma cena permitiu o cinema se afastar gradualmente da lógica da cena teatral. A estrutura teatral à italiana fixava o espectador em apenas um ponto de vista frontal em relação a cena, porém a montagem cinematográfica emancipou esse lugar fixo da imagem. A cena agora poderia ser vista de outros pontos de vista, ou seja, o “estar dentro da cena” para o espectador viria a ser consumado. A estrutura do campo/contracampo permitia que o espectador assistisse a ações e reações dos personagens em cena praticamente de forma simultânea e contínua, sem interrupção. O máximo uso desse processo, segundo Xavier (2005, p.35) se deu nas filmagens de cenas de diálogo, após o

surgimento da banda sonora sincronizada à imagem projetada na tela. Com este procedimento, a cena se tornava mais dinâmica e viabilizava a maior imersão do espectador na cena.

Processo semelhante também pode ser encontrado no teatro, mais intensamente no teatro de bonecos. A iluminação teatral, geralmente usada em encenações à italiana, é capaz de produzir um efeito semelhante à estrutura do campo/contracampo cinematográfico com a fragmentação do espaço cênico e a disposição do palco italiano facilita essa sensação. A arquitetura à italiana já estabelece uma divisão entre cena e público muito clara pela chamada “boca de cena”, que seria uma moldura que contorna a parede frontal do espaço cênico, fechado por quatro paredes. Esta parede frontal, de fato, não existe, é apenas uma convenção teatral, e ficou bastante conhecida como “quarta parede” justamente por isolar a cena do espectador. Para Xavier (2003), essa “quarta parede” significava uma cena auto-suficiente, absorvida em si mesma, separada do público e, supostamente, livre de qualquer intervenção. Desse modo, ela criava um mundo diegético: da cena, dos atores, da narrativa. A representação no teatro burguês do século XVIII procurava preservar o princípio aristotélico da verossimilhança, aspecto que foi herdado pelos roteiros cinematográficos posteriormente. Isso foi necessário, pois o aspecto visual do cinema clamava pela reprodução de detalhes, algo que fugia completamente da representação do teatro clássico, onde a palavra tinha primazia. Machado (2015) afirma que a ideia da cena auto-suficiente, segmentada pela “quarta parede”, é muito similar à da janela aberta pela tela do cinema, desenvolvida dentro da narrativa cinematográfica clássica, já que é imprescindível que estrutura fílmica do cinema esteja oculta para o espectador. Mesmo assim, o autor atenta para uma importante diferença entre os dois casos:

O espectador de cinema está diante de um produto no qual não lhe é possível fazer nenhuma interferência, já o espectador teatral, se assim o desejar, pode ignorar convenções e intervir na ação da peça apesar da estrutura ser criada para dificultar qualquer possível intervenção (MACHADO, 2015, p.137).

O palco italiano, com suas estruturas cênicas (urdimento, coxias e varandas), viabilizava uma evolução cenográfica da narrativa teatral de modo que o

espectador tinha a ilusão de uma continuidade espacial lateral (através das coxias) da imagem contida dentro de seu campo de visão frontal e fixo. Essa continuidade foi de extrema importância para a dinâmica e verossimilhança das narrativas teatrais burguesas, pois atestavam a condição realista da representação e ao mesmo tempo reiteravam a condição do mundo diegético. Inicialmente, a caixa cênica à Italiana não comportava cenografia tridimensional. Eram utilizados telões planos em diferentes profundidades, podendo ser trocadas durante a peça, para criar esse efeito. “A caixa italiana permite que a encenação se multiplique espacialmente pela segmentação do palco em planos” (MACHADO, 2015, p.141).

Machado cita Adolphe Appia (1862-1928) como figura fundamental para a transformação do espaço cênico. O cenógrafo e teórico do teatro suíço trouxe aspectos da escultura e arquitetura para participar da composição do espaço teatral, revolucionando a caixa italiana. Appia, em seu principal livro, *A obra de arte viva* (s.d.), dividia os elementos da encenação em *artes do tempo* e *artes do espaço*. A recitação do texto e a música na cena seriam, para o autor suíço, artes que “dispõem livremente do tempo e dominam-no” (APPIA *apud* MACHADO, 2015, p.142). Escultura e arquitetura, as *artes do espaço*, devido à sua tridimensionalidade, se aproveitavam da luz incidente e dispunham de caráter dinâmico, pelo movimento das luzes e sombras. Isso tudo compunha o espaço e entrava necessariamente em relação com os atores, no palco. Appia sustentava a tese que o movimento seria o princípio conciliatório entre espaço e tempo, por isso até os elementos cenográficos, essencialmente estáticos, deveriam ganhar mobilidade. Espacialmente, a cena terminava por ser fragmentada em planos horizontais e verticais e isso possibilitava uma multiplicação de espaços para a narrativa teatral dramática, atestando o poder ilusório da verossimilhança cênica.

A incorporação da iluminação elétrica como ferramenta narrativa para a encenação teatral trouxe a possibilidade de maior segmentação do espaço cênico, agora dentro de uma mesma cena. O uso de focos de luz específicos garantia uma mudança no ponto de vista do espectador em relação à cena, fazendo que este deixasse de ver a totalidade do espaço cênico que lhe é apresentado. A cena dentro da caixa italiana, ainda que individualizada, esteve sempre atrelada a uma continuidade espacial, mesmo com a multiplicidade de planos cenográficos e o uso de elementos tridimensionais por parte do elenco. Com a chegada dessa ferramenta



no circuito teatral, desenvolve-se então uma nova convenção para dar conta de manter o espectador atento às áreas mais iluminada e ignorar as zonas de sombras. Da mesma forma que o público burguês poderia intervir no desenvolvimento de uma peça dramática, mas não o fazia devido a uma convenção, um acordo implícito entre as partes faz com que o público concentre sua atenção no que interessa para a fluidez da narrativa e, mesmo que esteja vendo algo fora da área de incidência maior de luz, assuma que aquilo não é importante para a narrativa naquele momento.

Ao selecionar o que é importante ou não para a narrativa, estamos realizando o processo similar ao da montagem cinematográfica, pois, à princípio, a montagem é apenas uma seleção das imagens capturadas pela câmera em função da narrativa. Machado (2015) atesta que a principal diferença entre essas seleções (a teatral e a cinematográfica) é que, no teatro dramático, quando focalizamos, este algo faz parte do universo diegético da encenação, pois nada ao redor da imagem selecionada faz parte de outro universo que não seja o da ação dramática. Já no cinema, a dificuldade é excluir do enquadramento os elementos constituintes do mundo diegético, tais como estruturas cenográficas variáveis, aparatos de iluminação e sonorização, ou seja, quase nada do que envolve a imagem selecionada pertence ao universo narrativo. No drama teatral, por mais que o espectador concentre-se em prestar atenção apenas na ação da área iluminada, tudo o que acontece em torno da imagem selecionada ainda engloba o seu campo de visão e pode ser percebido com maior ou menor clareza. Por essa razão, então, o entorno da imagem teatral deve estar sempre associada com a narrativa da peça, no caso de espetáculos que queiram manter o caráter ilusório do drama.

(...) ao modificar as áreas de incidência de luz no palco ver uma determinada ação para outra, estamos transferindo a atenção do espectador, dentro de uma convenção estabelecida, de um acontecimento para outro, fazendo que o que realmente importa ao desenvolvimento do drama esteja sempre evidenciado. Nesse sentido, pode-se pensar que, de certa forma, o foco luminoso no drama tem papel semelhante ao da câmera na narrativa clássica (MACHADO, 2015, p.147).

A iluminação cênica também possui o poder de manipular o tempo no teatro. Da mesma forma que a duração dos planos no cinema permite maior ou menor envolvimento com o filme, provocando tensões ou momentos de contemplamento no espectador, o intervalo de tempo que um foco de luz permanece ligado no palco constrói dinâmicas no espetáculo. Um dos usos mais comuns da iluminação é com a finalidade de indicar o período do dia em que se passa a cena. A aplicação de cores sobre o palco pode determinar se é dia ou noite, num simples exemplo. Se há uma iluminação geral âmbar (tonalidade de cor associada à luz solar), o espectador entende que a ação se passa de dia. No caso de necessidade de uma cena à noite, a luz se transformará num belo azul (tonalidade associada à forma como entendemos a noite). E se fazemos a iluminação transitar de um tom para o outro, seja entre cenas ou mesmo durante uma cena, passamos imediatamente de dia para a noite, ou vice-versa, e criamos assim uma elipse de tempo. Entretanto, Machado ainda reitera a tese de Appia sobre o movimento ser condensador das artes do espaço e do tempo e afirma que a iluminação cênica detém esse poder também, além do ator. A conciliação do movimento do ator, e sua habilidade recitativa sobre o texto, e o movimento da iluminação sobre os componentes da cena é capaz de gerar uma infinidade de possibilidades para a construção de imagens no palco, segundo Machado (2015).

A fragmentação do espaço e o controle de tempo são pontos bastante significativos para as encenações dramáticas de bonecos também, pois a escala dos personagens altera o uso do espaço cênico e naturalmente fraciona o palco italiano. Em espetáculos de bonecos, é frequente a arrumação de uma cena enquanto outra está acontecendo (em espetáculos dramáticos com atores, essa contra-regragem é tradicionalmente feita fora de cena, para não interferir no fluxo narrativo). Essa contra-regragem “velada” só é possível devido à fragmentação do espaço cênico por meio da iluminação. Digo “velada” entre aspas, pois a depender da técnica de manipulação utilizada no espetáculo, é possível ocultar totalmente a contra-regragem. Outras vezes não, logo, a direção pode assumir essa arrumação e a transformar em cena de contra-regragem efetivamente ou, por outras vezes, a narrativa engloba o tempo ocioso e a necessidade de arrumação e esta organização se manifesta como uma cena dramática, por conseguinte.

Em casos mais contemporâneos, toda a construção da cena é feita à vista do público, desde a manipulação dos bonecos até a trilha sonora, sem interrupção da narrativa. A noção de ilusão do espectador, pertinente ao teatro de bonecos tradicional, parte da premissa que a manipulação deve ser velada para que o público acredite e “embarque” na história. O princípio do jogo cênico, no qual se baseiam essas novas montagens, transforma essa relação. O público, através de uma convenção, é convidado a acreditar na cena, mas não através de sua ilusão, mas sim pelo seu encantamento. Os trabalhos dos grupos teatrais The Paper Cinema (Inglaterra) e Hotel Modern (Holanda), com seus espetáculos *Odisséia* (2012) e *A Grande Guerra* (2001), respectivamente, são exemplos fortes dessa perspectiva contemporânea.

*Odisséia* é uma adaptação teatral para o texto do grego Homero, encenada sem palavras, com figuras bidimensionais de papel e desenhos feitos à mão, que são manipulados em tempo real em frente a uma câmera. As imagens captadas são projetadas num telão ao fundo do palco, criando um filme ao vivo. Toda a peça é acompanhada por uma banda que executa, também ao vivo, a trilha sonora composta especialmente para o espetáculo. Esta montagem retoma, de forma contemporânea, a técnica de manipulação do teatro de figuras, que consiste em manipular figuras bidimensionais dentro de uma miniatura de caixa cênica à italiana. A tridimensionalidade é dada pelo uso de variados planos, tal qual a caixa cênica tradicional, mas, no caso da montagem contemporânea, isso se dá em função da câmera, cujo enquadramento substitui a boca de cena. Com isso, a manipulação das figuras se dá totalmente para a câmera que capta as imagens e não para o público presente no teatro. Este público acompanha a trama, basicamente, pelo telão onde são exibidas essas imagens, mas os componentes não-diegéticos permanecem à mostra. O ponto de vista fixo e frontal do público no palco italiano é revisitado e fundido com o do cinema, pois as imagens que estão sendo manipuladas ao vivo estão sendo capturadas e simultaneamente projetadas no telão ao fundo, logo temos a sensação de estar assistindo a um filme. Essa impressão é reiterada pelo fato das manipulações, seja das figuras bidimensionais ou da trilha sonora executada ao vivo, serem elementos constituintes da história e não componentes diegéticos, como em outras encenações, semelhantemente ao cinema.

*A Grande Guerra* também se utiliza de recursos semelhantes. O espetáculo holandês recria a atmosfera da Primeira Guerra Mundial com o uso de maquetes (soldadinhos de chumbo, terra, pregos enferrujados, entre outros) e efeitos de manipulação e sonoros. Na peça, o compositor da trilha sonora, Arthur Sauer, manipula os efeitos sonoros utilizados ao vivo, que acompanham a leitura de trechos de cartas que soldados escreveram aos seus entes queridos desde as trincheiras. No palco, o cenário se assemelha a um set de cinema em miniatura, em que o público torna-se testemunha da reconstituição das cenas de guerra. Nas imagens projetadas no telão ao fundo, estes campos de batalha em miniatura transformam-se em cenas quase realistas de guerra.

Da mesma forma que em *Odisséia*, do The Paper Cinema, em *A Grande Guerra* os objetos são sempre manipulados em função da câmera e não do espectador presente no teatro. Este espectador assiste a todas as cenas pelo telão, apesar das construções cênicas serem expostas ao público. Mas diferente do espetáculo inglês, em *A Grande Guerra* há mais de uma câmera e elas não são fixas. Isso estimula o corte e a montagem dos planos, além de ter como artifício uma variação muito grande de pontos de vista. Principalmente pelo fato do texto ser baseado em cartas pessoais de soldados que vivenciaram a guerra, essa pequena mudança constrói uma narrativa extremamente envolvente e cativante. O uso do corte e da montagem ao vivo neste espetáculo se faz essencial para a construção da dinâmica do espetáculo, tal qual no cinema.

O palco é fragmentado, cada dispositivo cênico em seu lugar, porém o telão, onde a narrativa se desenrola propriamente, é o elemento convergente de todos os outros. A narrativa se mantém fluida mesmo com a fragmentação e a necessidade de contra-regragem no palco, além de que, em muitos momentos, ela trabalha com a noção de extracampo pertencente ao cinema. A fragmentação se dá também no nível dos personagens, soldados pertencentes a uma guerra que dilacera vidas e corpos. Em muitos momentos, há no espetáculo relatos e imagens de bonecos fragmentados, fazendo alusão aos corpos despedaçados dos soldados mortos pela guerra. O enquadramento de somente partes dos soldados vivos se constitui como símbolo extremamente dramático.

É possível relacionar a construção dessas imagens aos relatos de guerras que chegavam aos respectivos países e que eram exibidos em cinejornais. No livro

de Emmanuelle Toulet, *O cinema, invenção do século* (1988), é possível encontrar um exemplo de relato autobiográfico de um operador de cinema norte-americano que foi enviado a Cuba para captar imagens do confronto entre EUA e Espanha, em 1898. Lá, o operador de câmara Gottfried Wilhelm “Billy” Bitzer, responsável pela fotografia dos grandes filmes de Griffith (MARTINS, 2004, p.31), conta aos seus leitores sobre o perigo da função, dificuldades de locomoção com o equipamento grande e pesado e as negociações de venda e compra do material captado por parte dos jornais norte-americanos. Essas reportagens eram chamadas de “Acontecimentos da atualidade” e tinham um apelo comercial, principalmente devido ao seu caráter documental que, na época (final do século XIX), eram atestadas como verdade factual para os espectadores.

Ainda segundo Toulet (1988), maquetes e miniaturas já eram empregadas no cinema para efeitos visuais, de forma prática, desde o início do século XX, muito antes do surgimento da tecnologia digital usada para esse fim no cinema. O posicionamento da câmara em relação à miniatura criava a sensação de que a paisagem simulada pela maquete era de escala natural. Ou mesmo o enquadramento permitia a construção de ilusão ótica que instigava e impressionava o espectador. Um exemplo simples, porém bastante funcional, é o filme de Robert W. Paul, *Railway Collision* (1900) (TALBOT, 1914, p.205). Como o próprio título indica, o filme mostra, em um plano único, a colisão entre dois trens em uma ferrovia montanhosa. Pela evidente dificuldade e perigo de se fazer chocar dois trens de verdade, toda a cena foi construída em miniatura e filmada com o enquadramento que simulasse a grandeza real do cenário montanhoso. A partir dessa perspectiva, podemos considerar então que *A Grande Guerra* de Hotel Modern, expõe uma possível estrutura de um filme e gravando e montando ao vivo para os espectadores do teatro. Já a concepção de *Odisséia*, do grupo The Paper Cinema retoma contemporaneamente um caráter fortemente teatral, apesar de também se utilizar de certas estruturas cinematográficas.

Frederick A. Talbot, em 1914, escreveu o livro *Moving Pictures - How they are made and worked*, onde explica cuidadosamente como eram feitos filmes com efeitos especiais de ilusão. Além da utilização de maquetes e miniaturas para a obtenção de cenas grandiosas e/ou perigosas, Talbot explicitou de forma extremamente clara alguns efeitos práticos que eram usados para encantar o

público no início do século XX. O truque de “parada e substituição”, muito usado por Méliès em seus filmes fantásticos, consistia em interromper a filmagem em um determinado ponto, substituir algo pontual na cena e continuar filmando, em seguida, mantendo-se o enquadramento. Durante a projeção continuada do material filmado, esse simples recurso poderia gerar efeitos de aparecimentos, desaparecimentos, transformações e metamorfoses diante do espectador.

Outro truque bastante usado é o da “dupla exposição” da película do filme que, de forma sintética, resumia-se em captar duas cenas diferentes com a mesma celulose. Isso permitia uma sobreposição de imagens que estabeleciam variados efeitos, como, por exemplo, aparições de fantasmas e sonhos. O sucesso dessas técnicas dependia muito da habilidade do operador de câmera, pois era imprescindível que a extensão de captura nas duas exposições devesse ser igual para que, quando sobrepostas as duas imagens, o espectador tivesse a impressão de ser uma imagem única, além da necessidade de prover uma unidade de brilho e intensidade nas duas imagens, também para se tornar crível.

Outra técnica de ilusão era usada também para simular situações em que os personagens tivessem a necessidade narrativa de escalar uma parede de um prédio, por exemplo. Nesses casos, devido à periculosidade da situação, a cena era reconstruída no estúdio e uma simples mudança no ângulo da câmera criava o efeito. O ator posicionava-se horizontalmente no chão por cima de um telão pintado com o cenário do filme, no caso, a parte externa da parede de um prédio. Aproveitando o ponto de vista fixo e frontal do espectador do cinema, a câmera o filmava sob um ângulo vertical *plongê* ou zenital que, na projeção, se transformava em um ponto de vista horizontal, criando a ilusão de que o personagem estava de fato escalando a parede externa de um prédio.

Talbot (1914) ainda explica que a mistura dessas duas técnicas poderia criar ambientes fantásticos como, por exemplo, o fundo do mar, usado no filme “The Siren” (s.d.). Primeiramente, a câmera filma um aquário com elementos reais (água, peixes, algas, etc), bem iluminado e bem adornado de fundo do mar, o mais perto possível, na exposição inicial da película. Após esse processo, um telão pintado como fundo do mar é disposto no chão e a atriz que interpretava a sereia se deita sobre o telão e nada simulando uma cena submersa. A câmera filmava-a num plano

zenital e quando reproduzia as duas imagens captadas, uma sobre a outra, obtinha-se o efeito de uma cena debaixo d'água.

A técnica do plano zenital ganhou espaço pela sua simplicidade e, ao mesmo tempo, funcionalidade ímpar foi sendo usada em vários filmes, até hoje em dia. Alguns exemplos relativamente recentes do uso desse dispositivo ilusório são a série de tv norte-americana *Batman*, de 1966, em que o personagem central e seu companheiro Robin, em muitos episódios, escalavam prédios para combater seus vilões; e o clipe da música *Her Morning Elegance*, do músico israelense Oren Lavie, lançado em 2007. No clipe, há também uma simulação de cena submersa, porém sem o processo da “dupla exposição” e sem pretensão de reproduzir uma estética realista. Além disso, é usada também o *stop-motion*, uma técnica de animação que consiste em fotografar um objeto várias vezes, com pequenas mudanças entre uma foto e outra. Ao final, exibe-se essas fotografias em sequência e obtêm-se a impressão de movimento em objetos inanimados, princípio básico da técnica.

Em *The Motorist* (1906), o diretor Robert W. Paul faz uso de algumas das técnicas ilusionistas para contar a história de um casal num carro em fuga. Durante o filme, o carro atropela um policial que imediatamente se levanta e sai em perseguição a ele. O carro foge, ultrapassando vários obstáculos (sobe a parede vertical de um prédio, trafega nas nuvens do céu, dá voltas no Sol, circula Saturno e cai novamente no chão). Ao retornar ao chão, é alcançado pelo policial e outras pessoas que, ao longo de sua jornada, passaram a persegui-lo também. Para fugir novamente, o motorista se transforma magicamente, ele e sua esposa, em outro casal, e o carro numa charrete. Ludibriados, os perseguidores ficam atônitos, porém ao voltar a fugir, a mágica se desfaz, tudo volta ao que era antes, e a perseguição recomeça. Os efeitos desenvolvidos por Paul, em seus filmes, eram tão surpreendentes para a época e as situações tão não-convencionais que, ao mesmo tempo que deixavam o público completamente confuso, o divertia bastante (TALBOT, 1914, p.203/204).

Como entretenimento, “as comédias eram o gênero mais comum e popular entre os filmes de ficção” (COSTA, 2005, p.48/49) e é importante lembrar que, em 1906, os *filmes de perseguição* já eram um estilo de narrativa consolidado e extremamente frequente. Inevitavelmente, havia um clima de piada, irreverência e avacalhação em relação às autoridades e à moralidade da época, segundo a autora.

Cada filme desenvolvido dentro dessa estrutura de perseguição buscava trazer inovações para o espectador e os filmes de trucagens (ou com trucagens) supriam essa sede. A maioria das trucagens dos filmes eram feitas com esses efeitos de câmera e ilusões de ótica, descritos por Talbot em seu livro.

Podemos perceber, ao longo da história, um movimento do teatro de bonecos e do cinema em direções opostas. Enquanto o cinema, de um modo geral, em seu início, era mais exibicionista e, ao longo do seu desenvolvimento, segundo a historiografia clássica, foi tornando-se predominantemente narrativo, o teatro de bonecos seguiu o sentido oposto. Apesar de ainda hoje encontrarmos espetáculos de bonecos bastante tradicionais em suas técnicas e estéticas, o intercâmbio com outras linguagens artísticas adicionou a imagem poética e subjetiva ao teatro de bonecos, transformando gradualmente suas cenas. É evidente que essa vertente não é definitiva e muito menos balizadora de paradigmas, mas certamente é bastante perceptível a mescla entre as linguagens do cinema e da animação com bonecos, nos mais diferentes níveis, em muitos produtos contemporâneos, seja um espetáculo de bonecos ou um filme.

O poder comunicativo e o potencial expressivo dos elementos animados encantaram e inspiraram artistas e cineastas desde o final do século XIX. Greg Hilty, curador da mostra sobre animação *Movie-se - No Tempo da Animação*, inaugurada no Brasil em 2013, afirma que as animações cinematográficas são capazes de condensar leveza e densidade. “A leveza e a densidade da animação vem do fato de que a injunção do animador em ‘me ver em movimento’ é na verdade um convite para ‘me ver existir’, com toda a banalidade e profundidade que isso implica” (HILTY, 2013, p.15). Relembrando Appia (*apud* MACHADO, 2015), que dizia que o movimento é o elemento unificador entre as artes do tempo e do espaço, e a célebre frase do filósofo francês René Descartes, podemos associar às animações a seguinte máxima: Eu me movo no tempo e no espaço, logo eu existo.

O potencial expressivo das animações, através dos conceitos de leveza e densidade, é tão vasto que é capaz de transformar como enxergamos a nossa própria realidade. Obras como o longa-metragem *Valsa com Bashir* (2008), de Ari Folman, e *Waking Life* (2001), de Richard Linklater, usam, de modo distinto porém semelhante, a animação para falar de questões densas e filosóficas de forma extremamente particular. Em *Valsa com Bashir*, o diretor israelense discorre sobre



memórias pessoais da guerra do Líbano, em 1982, através de relatos próprios e de pessoas próximas a ele. O uso da animação cria no filme e seu conteúdo dramático uma camada de sonhos que permite que o espectador acompanhe, de modo muito mais palatável, o aflorar dessas intensas memórias. Devido a essa característica anamnética da trama, o filme transcorre de forma lacunar, transitando entre um relato documental e uma reconstituição dos acontecimentos através dos depoimentos e entrevistas. Em uma crítica on-line na revista Cinética sobre o filme na época de seu lançamento, o autor Fabio Andrade analisa que “A partir da recriação em animação, o documentarista [Ari Folman] tenta dar conta de uma fatia pessoal de uma história que perdera sua particularidade entre os discursos e as imagens oficiais” (ANDRADE, 2008). Mesmo com essa intensa motivação, ainda há, por parte do diretor, um posicionamento respeitoso e ético em relação aos personagens relatores que praticamente reitera o uso da animação no filme, como se já não bastasse a densidade do conteúdo tratado. Andrade relembra uma passagem do filme em que uma das personagens faz um pedido muito claro à Folman, seu interlocutor: “Tudo bem se você desenhar, desde que você não filme”.

Já em *Waking Life*, Linklater se utiliza da rotoscopia para evocar um mundo onde o sonho e a realidade estão continuamente se confundindo. Numa série de conversas e interlocuções, a narrativa desenvolve questões filosóficas sobre sonhos, realidade e alucinações. O personagem principal está sempre em busca de comprovações concretas e conscientes de seu estado mental, ou seja, procura saber se está sonhando ou acordado ou os dois estados simultaneamente. A animação criada a partir da rotoscopia permite entregar ao espectador a mesma sensação de incerteza e instabilidade que o personagem vive em sua trajetória.

Os dois filmes são projetos que utilizam a rotoscopia inventada por Max Fleischer, em meados da década de 1910, para criar suas animações. Essa técnica permitia aos animadores redesenhar os *frames* captados nas filmagens para serem usados na animação. Entre 1918 e 1929, Fleischer criou a série de curtas-metragens animados chamada *Out of the Inkwell*, em que personagens famosos como Betty Boop e o palhaço Koko saíam de seu tinteiro para interagir com o próprio criador. Além desses, Popeye e muitos outros personagens tiveram atores reais como referência para a rotoscopia. Até Walt Disney, em seu primeiro longa-metragem animado, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), usou a técnica para

alcançar a fluidez dos movimentos da personagem-título e de personagens com aparência menos cartunizada, geralmente os seres humanos. O resultado foi tão positivo que a empresa seguiu usando-a para muitos dos seus projetos posteriores, como conseguimos ver em longas-metragens animados como *Pinocchio* (1940), *Cinderela* (1950), *Alice no País das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953) e *A Bela Adormecida* (1959).

Em *Pequeno Nemo Animado* (1911), curta-metragem de Winsor McCay, podemos encontrar um desfile de figuras arquetípicas - o príncipe, o palhaço, o primitivo, a princesa e o dragão - exibindo suas essências e seus truques extraordinários como animação, não numa narrativa causal, mas numa pura exibição de suas possibilidades. Não é à toa a presença da carga exibicionista nos filmes de animação também, pois são produções que afirmam o poder expressivo de uma “nova” mídia, tal qual os filmes de magia faziam com o “cinema de pessoas de carne e osso”. Depois, McCay já começou a desenvolver personagens interagindo em narrativas simples, como em *How a mosquito operates* (1912). Um elegante mosquito que se alimentava de sangue humano e era capaz de cativar o público, demonstrando características próprias de seres humanos. Poucos anos depois, McCay criou, também através de desenhos animados, *Gertie, the dinosaur* (1914), onde o dinossauro do título, além de compreender as falas e comandos de seu criador (o próprio McCay), interage com um cenário e outras criaturas, igualmente desenhados. É bastante perceptível o desenvolvimento do dinamismo entre as imagens dos filmes de McCay, ao longo das suas produções, devido ao aperfeiçoamento de sua técnica.

A animação cinematográfica muitas vezes visita uma dimensão onírica, um lugar onde o mito pode demonstrar sua força e a imaginação uma matriz determinante. Durante o período das décadas de 1920 e 1930, Lotte Reiniger, animadora alemã, uniu, de forma inovadora e inédita, a técnica do *stop-motion* com silhuetas articuladas e planas para desenvolver um novo método de animação. Ela elaborou uma mesa com uma abertura central, a qual era coberta por uma placa de vidro. Sobre esta placa repousava uma folha de papel transparente, com as figuras dos personagens recortadas e devidamente arrumadas em cima. A placa era então iluminada por baixo, acentuando as silhuetas das figuras de sombra. Usando essa mesa de animação, sobre a qual pendia uma câmera fixa em plano zenital, Reiniger

animou diversos contos de fadas, mitos e até libretos de ópera, como um de seus filmes mais reconhecidos, *Papageno* (1935), baseado no personagem homônimo da ópera *A Flauta Mágica*, de Mozart. Antes disso, em 1926, ela cria o primeiro longa-metragem animado<sup>16</sup>, *As Aventuras do Príncipe Achmed*, baseado em elementos d'As Mil e Uma Noites. A riqueza de detalhamento dos personagens, cuidadosamente recortados à mão, adicionada à delicadeza e fluidez dos movimentos permite que o espectador seja levado encantadoramente pela narrativa e não se distraia por nenhum evidenciamento da técnica de animação utilizada, tudo está em função da narrativa. O acompanhamento musical, originalmente composto por Wolfgang Zeller, é extremamente importante pois desenvolve as dinâmicas da narrativa, na medida em que o filme é mudo.

Essa relação intrínseca da animação com o som, particularmente a música, se estendeu ao longo do desenvolvimento da linguagem da animação cinematográfica, estimulando produções em ambas as áreas artísticas, desde as primeiras experiências do cinema. Werneck (2010) afirma que a busca por uma sincronização entre imagem e som provocou diversos experimentos e criações ao longo do desenvolvimento da técnica cinematográfica. Porém,

Apesar dessas diversas tentativas, no período anterior à I Guerra Mundial o filme sonoro, embora possível, ainda era apenas uma curiosidade, assim como o filme colorido (pintado à mão ou com máscaras). Nenhum dos sistemas patenteados ou lançados comercialmente obteve êxito suficiente para suplantar a concorrência e se tornar um padrão da indústria. Na história do cinema, não basta que uma nova tecnologia funcione para se tornar um padrão: ela precisa ser comercialmente viável, produzida em massa, e ser de fácil manuseio e manutenção, a ponto de convencer os donos das salas de exibição a adotá-las (WERNECK, 2010, p.29).

---

<sup>16</sup> A discussão sobre qual seria o primeiro longa animado da história é polêmica. Há registros de um longa-metragem animado anterior ao de Reiniger produzido na Argentina, em 1917, chamado *El Apostel*, de Quirino Cristani. Porém, num incêndio na Cinemateca Argentina, em 1969, destruiu todas as cópias remanescentes do filme. Segundo o historiador de cinema e animação Mark Langer, da Universidade de Carleton, no Canadá, independente do incêndio na Argentina, *As Aventuras do Príncipe Ahmed* não pode ser dispensado da questão devido aos seus 250.000 frames capturados para a sua produção, o que já o colocaria como um dos favoritos ao título. Todos os outros candidatos de que se tem registro seriam extremamente menores. Mas definitivamente, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), dos estúdios Disney, não é o primeiro longa metragem animado, como muitos acreditam.

Na animação cinematográfica, essa união entre som e imagem sincronizados se deu a partir do encontro comercialmente frutífero entre Lee De Forest e Max Fleischer. Segundo Werneck, De Forest tinha uma carreira extensa no ramo de equipamentos de áudio e transmissão de rádio. Uma de suas criações permitiu o desenvolvimentos e a popularização do rádio no início do século XX, pois possibilitava a amplificação de sinais, permitindo que os aparelhos receptores captassem sinais extremamente fracos enviados de grandes distâncias e o transformassem em um som potente o suficiente para ser inteligível. O sucesso das invenções de De Forest trouxe às projeções fílmicas uma grande revolução para o problema de sincronismo entre imagem e som no cinema: o Phonofilm, um sistema que unia fisicamente a faixa sonora ao filme. Em meados da década de 1920, o estúdio dos irmãos Fleischer (Max e seu irmão, Dave), que já obtinham muito sucesso com a série *Out of the Inkwell*, resolveram se associar à DeForest para a adentrar no mercado do cinema sonoro e renovar suas animações. Então, com o sistema Phonofilm, o programa de curtas animados ganhou músicas e sons sincronizados com a imagem e se tornou “uma das mais importantes séries de animação do período, que ajudou a consolidar a presença do cinema de animação sonoro junto ao grande público, 4 anos antes do “Steamboat Willie” da Disney, de 1928” (WERNECK, 2010, p. 31/32).

Em 1929, devido a mudanças nos acordos com a distribuidora da série, *Out of the Inkwell* tem seu nome trocado para *Talkartoons*, demonstrando uma clara obsessão mercadológica com o filme falado. Segundo Werneck, *Steamboat Willie* (1928), dos estúdios Disney, é frequentemente considerado o “primeiro filme animado sonoro”, mas é preciso evidenciar que isso aconteceu devido ao sucesso dos estúdios Disney e do eventual desaparecimento dos estúdios Fleischer. Os dois estúdios mantinham acirrada concorrência do mercado de filmes animados. Para fazer concorrência aos *Talkartoons*, a Disney criou também uma série de curtas animados chamada *Silly Symphonies*. A série foi produzida entre 1929 a 1939 e obteve bastante sucesso comercial, desbancando as produções dos estúdios Fleischer.

Uma diferença marcante entre as produções desses dois estúdios é que, por usar como base de animação a rotoscopia, os personagens principais dos irmãos

Fleischer eram basicamente humanos, como vemos em Koko, o palhaço, Betty Boop e Popeye. Já a Disney possuía, em seus desenhos, animais com características humanas como figuras centrais, traço bastante evidente em seu personagem mais famoso Mickey Mouse. Eventualmente, nas animações Fleischer, havia um ou outro personagem antropomórfico, como era o caso do cãozinho Bimbo, mas decerto os personagens de maior sucesso eram humanos. Como já citado anteriormente, a Disney também se utilizou da rotoscopia para a base de alguns de seus personagens, mas apenas em figuras humanas de seus longas-metragens, para maior fluidez dos movimentos. Nos curtas animados, os personagens centrais ainda eram antropomórficos. “As possibilidades representacionais da animação podiam retratar mundos de fantasia e mito de maneira muito mais convincente do que as artes plásticas ou o cinema” (HILTY, 2013, p.12).

O teatro de bonecos também é capaz de criar mundos de fantasia e novas realidades, onde valores morais podem ser evocados e retorcidos e ainda são capazes de gerar empatia e riso, como no mamulengo. Onde a imagem poética pode transformar o espectador, fazendo brotar seu lado jovial e inocente, num momento de ludicidade. Ou até de tocar em assuntos densos e difíceis de uma forma suave, sem deixar de ser pertinente nem preciso.

“Movimento e mutação são características essenciais das coisas” afirma Fritjof Capra, em seu livro *O Tao da Física* (apud AMARAL, 2007, p.88). Não é diferente com as linguagens artísticas. Com certeza, o trabalho continuado de artistas e grupos que têm a animação como caminho, seja através do cinema ou do teatro, produz inquietamentos construtivos, por sua vez frutíferos, que estimulam sempre a produção, refinando permanentemente a renovação estética das linguagens. Ele também permite o desenvolvimento e o aprofundamento da pesquisa prática e aperfeiçoamento técnico, auxiliando outras produções e estimulando o trabalho acadêmico sobre o tema.

### 3 - O teatro cinematográfico da Cia PeQuod

A Cia PeQuod - Teatro de Animação, como o nome diz, é uma companhia de teatro e foi fundada no Rio de Janeiro, por Miguel Vellinho, após ministrar uma oficina de teatro de animação, em 1999. Desde então, a companhia tem se especializado na manipulação de bonecos e na relação entre o ator-manipulador e os bonecos em cena. Ao longo do tempo, a PeQuod se aprofundou na técnica da manipulação direta, que consiste em dois a três atores-manipuladores por boneco: um controlando a cabeça e um dos braços, o outro o quadril e o outro braço e o terceiro, nas duas pernas. Vellinho acredita que essa técnica, proveniente do *bunraku*<sup>17</sup> e adaptada pelos europeus, resulta numa nítida aproximação entre os movimentos do boneco e os feitos por uma pessoa. É uma manipulação compartilhada, em que a harmonia e a sincronia entre os atores-manipuladores são características fundamentais para a organicidade, complexidade e, quando bem realizada, a beleza de resultados dos movimentos *humanos*. “Ou seja, é uma técnica absolutamente antropomórfica e que se utiliza dessa “reprodução” de padrões de movimentação humana como principal característica” (VELLINHO, 2014).

Essa técnica de manipulação já era familiar para Vellinho antes do surgimento da PeQuod. Ele fazia parte do Grupo Sobrevento, que “mantém um repertório de espetáculos e que se dedica à pesquisa, teórica e prática, da animação de bonecos, formas e objetos” (SOBREVENTO, 2017). O Grupo Sobrevento surgiu no final de 1986 quando Miguel Vellinho, Luiz André Cherubini e Sandra Vargas, que estudavam na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), decidiram trabalhar juntos. Com um trabalho continuado de pesquisa e repertório de espetáculos, o Sobrevento “é reconhecido, nacional e internacionalmente, como um dos maiores especialistas brasileiros em Teatro de Animação e uma das principais Companhias estáveis de Teatro do Brasil” (SOBREVENTO, 2017). Sediado inicialmente no Rio de Janeiro, o Grupo Sobrevento desenvolve, de forma contínua

---

<sup>17</sup> Manifestação artístico-cultural japonesa composta por três elementos básicos: a narrativa *jôruri*, os bonecos e o acompanhamento musical. Segundo Giroux e Suzuki (1991, p. 35), essas três formas de expressão artística evoluíram independentemente até unirem-se numa arte de representação única, durante os séculos XVI e XVII. O elemento que deu origem à técnica da manipulação direta, em específico, foi a encenação com bonecos. “A partir da década de 1950, essa arte exerceu muita influência nos teatros de bonecos europeus e conseqüentemente nos grupos brasileiros contemporâneos” (GUINSBURG, 2009, p.65).

até hoje, espetáculos com variadas técnicas de manipulação de bonecos, formas e objetos, participando dos mais importantes festivais de teatro do Brasil e do mundo.

Algumas montagens que merecem destaque de seu repertório são: *Beckett* (1992), *Ubu!* (1996), *Cadê meu herói?* (1998) e *A cortina da babá* (2011). O espetáculo *Beckett* é composto por três peças curtas do dramaturgo irlandês: *Ato sem palavras* (1956), *Ato sem palavras II* (1959) e *Improviso de Ohio* (1981). O uso dos bonecos em cena propicia possibilidades de leitura dos textos do dramaturgo irlandês, sem reduzir sua potência de expressão, evidenciando, na montagem, o lado plástico e visual do texto, além de realçar a qualidade tragicômica de seus personagens. *Ubu!* é uma versão para o texto de Alfred Jarry, *Ubu Rei* (1896). Comemorando os cem anos do texto original e dez anos de grupo, o Sobrevento buscou em Gordon-Craig o conceito da *supermarionete*<sup>18</sup> para borrar ainda mais os limites entre atores e bonecos. A encenação acentuava a visceralidade, violência e brutalidade dos personagens que eram bonecos habitáveis<sup>19</sup>, permeados por uma estética grotesca, deformada e cáustica, untado por uma banda de rock pesado *heavy-metal*, interpretado ao vivo.

Em *Cadê meu herói*, o Grupo Sobrevento teve a oportunidade de unir, num único projeto, artistas de três países diferentes: Brasil, Argentina e China. O texto do bonequeiro argentino Horacio Tignanelli teve seus personagens confeccionados por Mestre Saúba, artesão e mamulengueiro pernambucano, e manipulados segundo os princípios da luva chinesa<sup>20</sup>, em oficinas diárias para o Grupo Sobrevento, ministradas por Yang Feng, mestre bonequeiro chinês, representante de uma técnica de manipulação única no mundo - um misto de manipulação e malabarismo. Por essa razão, Yang Feng assina a direção de manipulação do espetáculo.

---

<sup>18</sup> Em 1907, Gordon-Craig desenvolveu o conceito de *supermarionete* numa busca de renovação do trabalho cênico do ator, que, na época, era extremamente declamatório, enfatizando o texto dramático. O autor é categórico quando afirma que o componente humano do ator atrapalha o desenvolvimento da apresentação do espetáculo, na medida em que está suscetível aos humores e fraquezas do intérprete. "O ator deve sair e em seu lugar surgir a figura inanimada, a Supermarionete" (CRAIG, 1907) (tradução de Almir Ribeiro, 2012, p.116).

<sup>19</sup> Bonecos habitáveis - Bonecos de tamanho real que são vestidos pelo ator-manipulador.

<sup>20</sup> Luva chinesa é uma técnica de manipulação semelhante à luva tradicional, mas com o diferencial de que o boneco possui um corpo antropomórfico inteiro (cabeça, mãos e pés) e o espaço por onde o manipulador insere a mão se encontra separado, na parte traseira do corpo do boneco, permitindo que este se mantenha íntegro.

CADÊ O MEU HERÓI? é uma releitura dos antigos romances de cavalaria, da tradicional história da donzela que, aprisionada na torre do castelo por um barão malvado com quem não quer casar-se, espera a vinda de um herói que a salvará. A peça apresenta uma série de reviravoltas naquilo que deveria ser o decorrer natural da história e termina por revelar que, na vida real, não existem heróis ou soluções milagrosas e que o diálogo é mesmo a melhor solução para todos os problemas. CADÊ O MEU HERÓI? é um texto que nasceu para ser representado por fantoches e que não pode ser montado senão por bonequeiros. (SOBREVENTO, 2017).

*Cadê meu herói?* fez carreira em vários festivais pelo Brasil e Espanha e também ganhou o prêmio MAMBEMBE da Funarte/Ministério da Cultura de 1998, na Categoria Especial, pela manipulação dos bonecos. Em *A Cortina da Babá* (2011), o Sobrevento retoma o intercâmbio cultural com a China, através da utilização de sombras chinesas, silhuetas coloridas que criam uma atmosfera mágica e encantadora, durante o espetáculo. O texto de Virginia Woolf narra a história de uma babá que cochila, enquanto costura uma grande cortina azul bordada com figuras que representam animais e uma pequena aldeia. Ao longo da peça, e conseqüentemente do sono da babá, as figuras da cortina vão ganhando vida e festejando o breve momento de liberdade, pois imediatamente perdem a vida quando a babá acorda. A ousadia de levar um texto de uma autora do porte de Virginia Woolf para o público infantil mostra a preocupação do Sobrevento com uma comunicação direta, honesta e contemporânea com as crianças, afastando-se propositalmente do senso-comum em espetáculos infantis. A encenação promove um envolvimento do espetáculo com seu público, não através do entendimento racional e lógico, mas sim pela emoção, sensibilidade e compreensão poética da história.

Em 1999, entre as montagens de *Ubu!* e *Cadê meu herói?*, ocorreu um episódio marcante para a vida do Grupo Sobrevento. Dois dos seus membros fundadores - Luiz André Cherubini e Sandra Vargas - decidiram se mudar para São Paulo e Miguel Vellinho escolheu, então, permanecer no Rio. Devido à distância entre as cidades, a dificuldade de manter-se trabalhando de modo contínuo no grupo se transformou em motivação para Vellinho para formar novos profissionais



interessados na manipulação de bonecos, resultando na oficina progenitora da Cia PeQuod.

Após o período da oficina, Vellino e mais cinco pessoas começaram a desenvolver um espetáculo juntos, que, segundo Machado (2015, p.39), a temática deveria representar a dicotomia em que a própria figura do boneco está inserida: personagens que só ganham vida através da mão do manipulador, ou seja, transitam livremente entre a vida e a morte. A partir desses desejos e de um extenso e árduo período de ensaio, surgiu *Sangue Bom* (1999). Na época em que o espetáculo estreou, o grupo de trabalho ainda não se entendia como uma companhia, logo, esse primeiro trabalho foi levado ao público ainda como produção do Grupo Sobrevento, mas sob direção de Vellino. Com a repercussão positiva da peça, seus participantes resolveram dar continuidade ao trabalho em conjunto e desse modo formou-se o primeiro núcleo da Cia PeQuod. Posteriormente, o espetáculo acabou por se tornar parte integrante do repertório do grupo.

*Sangue Bom* se tornou um marco na história da Cia PeQuod, tanto que virou, não somente devido ao processo, mas também à sua receptividade tão positiva, um modelo para muitos dos espetáculos seguintes. Apesar de *Noite Feliz - Um Auto de Natal* (2001) e *O Velho da Horta* (2002) terem objetivos muito diferentes de *Sangue Bom*, a semente do cinema já estava plantada no trabalho do grupo, era uma questão de tempo para florescer novamente.

Em *Noite Feliz*, a relação entre música e cena era bastante imbricada. Havia músicos no palco junto com os atores-manipuladores, que agora, além de atuar e manipular os elementos cênicos (bonecos e/ou contra-regragens), tinham também que cantar. Entretanto, o fato de ser um auto natalino proporcionava um facilitador, que era a construção da dramaturgia, pois a história já era bastante conhecida por todo o elenco. *O Velho da Horta* trazia como novo desafio encenar um texto dramático preexistente. A farsa de Gil Vicente, poeta e dramaturgo português do século XVI, era toda escrita em versos e foi preciso um grande trabalho de adaptação da narrativa, sem deixar de preservar a estruturação vicentina em versos, do português arcaico para algo mais próximo do ouvido do público contemporâneo. Vellino (2005) diz que era um risco demasiadamente grande manter a versificação das falas, em se tratando de uma encenação contemporânea, mas ao mesmo tempo

era muito desafiador, no nível da interpretação, não deixar-se ser traído pelas rimas do texto, evitando os gestos e as falas mecanizadas.

Um elemento da montagem que merece destaque é a cenografia de Carlos Alberto Nunes. A horta do personagem principal era reproduzida em quatro balcões que rodeavam um lago, que era representada por um pequena piscina, em cena. A fluidez e o dinamismo dos personagens quando se deslocavam pelo extenso cenário não daria indícios do trabalho de readequação que o elenco teve de fazer para manipular os bonecos, devido à concepção da estrutura cenográfica.

Nossa ideia era de que o velho hortelão possuía sua horta à beira de um barranco de um rio. Logo, a inclinação era para aproximar o balcão da estrutura montada do lago. (...) Foi necessário estudar novas maneiras de manipulá-los, para que todos ganhassem a naturalidade e a precisão necessárias (VELLINHO, 2005, p.178).

*O Velho da Horta* foi indicado a três categorias (categoria especial, melhor iluminação para Renato Machado e melhor cenografia para Carlos Alberto Nunes) no Prêmio Maria Clara Machado de Teatro Infantil, no ano de 2003, e ganhou apenas uma (a especial pela excelência na confecção dos bonecos).

A possibilidade de mexer com a percepção do público através da movimentação dos balcões, tradicionalmente fixos, foi um aspecto importante para o grupo, experimentado em *Sangue Bom* e retomado em outros espetáculos da companhia. Em *Filme Noir* (2004), o espetáculo que imediatamente segue *O Velho da Horta* no repertório da companhia, os balcões também eram movimentados para criar um efeito de corte e movimentação de câmera, provenientes do cinema, um aprofundamento das ideias do primeiro espetáculo da companhia, aspecto que discorrerei detalhadamente mais tarde. Já em *Peer Gynt* (2006), os balcões se transformaram em escadas de alumínio presas horizontalmente por diversas cordas penduradas em variados pontos do palco. Essa estrutura permitia não só as escadas/balcão mudarem de lugar no palco, mas também como ganharem inclinações em qualquer direção. Em *A Chegada de Lampião no Inferno* (2009), os balcões foram fragmentados e se tornaram pranchas de madeira apoiadas em latões de óleo vazios. A liberdade de construção e desconstrução permitia uma dinâmica de movimentos e possibilidades quase intermináveis, pois as pranchas de madeira

poderiam criar conexões não só entre os latões, mas também entre um latão em pé e outro deitado; entre um latão e o piso do palco, e isso criava planos inclinados bastante interessantes para a encenação. Potencializando ao máximo essa ideia, uma cena extremamente marcante na peça é quando há a intensa fuga de um personagem, no primeiro ato, e que os atores-manipuladores manuseiam os latões num fluxo contínuo acompanhando a movimentação do boneco. O deslocamento parece sem fim e marca um importante momento de passagem de tempo e o intenso crescimento e amadurecimento do personagem, ao som de uma trilha sonora bem pesada e distorcida.



*Figura 04 - Escadas de alumínio representando balcões em Peer Gynt*



*Figura 05 - Latões e tábuas formando os balcões em A Chegada de Lampião no Inferno*

O desafio da música em cena foi retomado propriamente em 2010 no espetáculo *Marina e Marina - a sereiazinha*, que unia, em duas versões (uma adulta e outra infantil), o conto *A pequena sereia*, de Hans Christian Andersen, com as canções praieiras de Dorival Caymmi. As bases musicais agora não seriam mais tocadas ao vivo, como em *Noite Feliz*, e sim previamente gravadas e rearranjadas, ganhando uma roupagem eletrônica. O processo de construção da dramaturgia de *Marina e Marina - a sereiazinha* se deu semelhante à *Sangue Bom*. Porém, havia, como ponto de partida em comum, o conto de Andersen e as letras das canções de Caymmi para se contar a história de uma sereia que se apaixona por um pescador e troca a condição de imortalidade vivida no mundo submerso por uma vida mortal no mundo dos homens ao lado de seu amado. Pequenas diferenças eram encontradas entre a versão adulta e a infantil da história, basicamente em um camada dramática, que consistia no caráter trágico da história, que na versão infantil era amenizado, mas nunca modificado. Isso causava uma pequena mudança na dramaturgia (algumas cenas eram suprimidas) e na escolha das músicas (uma ou outra eram trocadas, mas a maioria era semelhante).

A estrutura cenográfica, diferente de *Sangue Bom* e *d'O Velho*, ocupava fixamente o espaço cênico inteiro e representava o deque de um cais, de onde supostamente saíam barcos pesqueiros do personagem principal, e uma praia. Um caráter marcante na montagem, e que se refletia na cenografia, é que muitos bonecos do espetáculo eram manipulados debaixo d'água, em quatro grande aquários, dispostos pelo palco. Influenciada pelas marionetes aquáticas da companhia Thang Long Water Puppets Theatre, do Vietnã, a PeQuod foi obrigada a pesquisar novos materiais de confecção para os bonecos que não se deteriorassem na água, logo o alumínio deu lugar à madeira e o silicone substituiu os tecidos. Foi também necessário o uso de um verniz de barcos para manter a pintura e as cores de todos os elementos de cena que entravam em contato com a água.

A dupla montagem resgatava, de certo modo, um diálogo com o cinema, iniciado em *Sangue Bom*. Mesmo com o cenário fixo, a ideia de movimento de câmera permanecia presente nos espetáculos. Assim como *Sangue Bom*, *Marina e Marina - a sereiazinha* foram originalmente concebidos na caixa preta italiana e isso

permitia um forte grau de ilusionismo por parte da encenação. Devido ao formato retangular tradicional dos aquários, é possível entendê-lo como um enquadramento e, com isso, trabalhar das mais variadas formas dentro dele. O efeito de movimento de câmera era conseguido principalmente com o uso de bonecos do mesmo personagem de tamanhos diferentes, nos variados aquários. Quando numa cena submersa eram usados bonecos de tamanho grande, isso criava no público a impressão de que o plano era mais fechado. Quando entravam em cena os bonecos de tamanho menor, parecia que o plano havia se aberto. “esses bonecos possuíam três tamanhos diferentes, o que fazia com que o espectador ora estivesse vendo um plano geral, com bonecos menores dentro do aquário, ora um plano muito próximo, com bonecos grandes” (MACHADO, 2015, p.77). O efeito de proximidade e/ou afastamento baseava-se numa relativa manutenção do enquadramento, pois o cenário total do espetáculo já mostrava-se montado e era estático. O que criava dinâmicas cênicas e operava a ideia de corte e continuidade cinematográficos era a iluminação da cena e o olhar do espectador.



*Figura 06 - Bonecos de diferentes tamanhos para criar efeito cinematográfico de proximidade e afastamento, em Marina*

Um outro caso semelhante que expõe bem o resultado desse jogo são cenas de transição entre as que conduzem a história. Por haver mais de um boneco por personagem, existia a possibilidade de se construir uma continuidade e fluidez narrativa na encenação. Ou seja, um personagem poderia percorrer a extensão

completa de um aquário e aparecer imediatamente em outro, sem interrupção da continuidade narrativa. Um bom exemplo dessa estrutura é uma cena, repetida nos dois espetáculos, quando uma das irmãs sereias de Marina retorna da superfície para relatar o acontecido. Nela, a referida irmã, em tamanho pequeno, aparece no aquário direito e segue nadando de uma ponta a outra. Ao terminar o percurso, concomitantemente que a luz deste aquário apaga, o refletor referente ao aquário do lado esquerdo se acende, revelando a mesma personagem, chegando para se reunir com suas irmãs e contar sua aventura. Esse jogo entre os tamanhos dos bonecos nos diferentes espaços, criando movimento num cenário totalmente estático, acontecia frequentemente durante os espetáculos e era um dos pontos fortes das montagens, visível herança de *Sangue Bom*. “A sensação de corte acontece quando os bonecos passam de um aquário para outro, porém agora há uma aproximação ou um afastamento do ponto de vista” (MACHADO, 2015, p.77).



Figura 07 - Efeito de continuidade entre os aquários, em *Marina*

*Marina - a sereiazinha* foi indicado a seis categorias no Prêmio Zilka Salaberry de Teatro Infantil e ganhou cinco delas, no ano de sua estreia (2010), incluindo Melhor Espetáculo, Melhor Direção para Miguel Vellinho e Prêmio Especial pela confecção dos bonecos do espetáculo. Já *Marina* também recebeu indicações

aos prêmios SHELL de Teatro (categoria especial) e APTR de Teatro, nas categorias Melhor Iluminação para Renato Machado e Categoria Especial para a própria Cia PeQuod.

Em *Peh Quo Deux* (2014), a companhia enveredou para um novo tipo de pesquisa de movimento com os bonecos, ainda através da manipulação direta. Distanciando-se da movimentação antropomórfica natural e orgânica, o espetáculo propunha um mergulho na esfera do fluxo poético da dança contemporânea. Foram convidados para o projeto cinco coreógrafos renomados da cena da dança do Rio de Janeiro para que cada um, independentemente, criasse uma coreografia de aproximadamente dez minutos de duração que apenas o corpo do boneco pudesse executar. Assim se deu a criação do espetáculo, também de forma fragmentada, já que cada coreógrafo trabalhava de forma autônoma. O cenário de Dóris Rollemberg surgia como elemento unificador dos cinco quadros. Consistia-se em dois grandes balcões brancos sobre rodas, que, quando em cena, ocupavam a maior parte do espaço cênico, e um ciclorama<sup>21</sup> também branco. Neste ciclorama, além de servir como tela de projeção de um vídeo em um dos quadros, havia uma falsa coxia, acionada por um sistema de guilhotina, que escondia os balcões nos quadros em que eles não eram usados.

Apesar da pesquisa do espetáculo ter se voltado propriamente para a questão do movimento poético da dança, o diálogo com o cinema não foi deixado de lado. Dessa vez, o intuito dos balcões móveis não era, conjuntamente com a iluminação, fragmentar o espaço cênico e, com isso, criar cortes e edições na cena, mas a mobilidade das estruturas cenográficas tradicionais alimentava o aspecto dinâmico e fluido da montagem. Mesmo que esses dois balcões não se mexessem durante as cenas, apenas nas transições, o fato deles serem móveis gerava no espectador a sensação de que todos os elementos do espetáculo poderiam dançar.

A dificuldade de se trabalhar com diferentes técnicas de manipulação num mesmo projeto foi um dos desafios do espetáculo seguinte da companhia: *A Feira de Maravilhas do Fantástico Barão de Münchhausen* (2015). A proposta de direção foi desde o início trabalhar com técnicas de manipulação antigas, do século XVIII, período do lançamento do livro (1785). “Nossa base foi a tradição europeia do teatro

---

<sup>21</sup> Ciclorama: grande tela, geralmente branca, que é colocada no fundo da área de cena do palco italiano para criar uma sensação de continuidade visual, principalmente se agregada ao linóleo de mesma cor, o que era justamente o caso de *Peh Quo Deux*.

de bonecos da época de Münchhausen, obviamente imersos numa estética que remete ao Barroco europeu e ao Rococó”, retrata Vellinho no *release* do espetáculo. Nesse projeto, as famosas e peculiares histórias do Barão de Münchhausen foram divididas de acordo com a temática e eram contadas e encenadas em quatro grandes tendas, pelas quais o público itinerava conduzido pelo Barão, representado pelo ator Marcio Nascimento. Uma delas representava uma taberna, onde o Barão contava suas histórias de caça e os taberneiros usavam comidas para “dar gosto às histórias”. Outra tenda simulava um gabinete de curiosidades onde o famoso mentiroso discursava suas histórias com a ajuda de cabeças de animais cantantes, um mapa que se transformava em um teatro de brinquedo<sup>22</sup> e uma pequena “cópia malfeita” do Barão em luva chinesa. Uma terceira tenda recriava um pequeno teatro barroco, com palco e telões de perspectiva forçada, onde eram encenadas as histórias mais mirabolantes e irreais do Barão.

Uma última tenda representava o interior do estômago de um monstro marinho que havia engolido o Barão, o elenco e todo o público. Lá, os espectadores assistiam a relatos das viagens marítimas de Münchhausen através da manipulação de sombras. O processo de criação da sequência das imagens que seriam mostradas se deu de forma bastante cinematográfica. Além de terem sido fragmentadas e depois montadas, as imagens das histórias que apareceriam deveriam ser extremamente simbólicas. Durante a cena, grande parte do elenco ficava atrás de uma vela de um barco encalhado que fazia a função de telão para a projeção das sombras, enquanto o Barão narrava as histórias diretamente para o público. Os elementos das histórias eram silhuetas manipuladas por varetas e os pontos de luz, três pequenas lanternas manipuláveis com uma lâmpada de LED em cada uma. Foram desenvolvidos também alguns filtros coloridos para que, eventualmente, determinados elementos ganhassem cor, evocando um aspecto mais fantástico nas histórias.

---

<sup>22</sup> Teatro de brinquedo ou *toy theater* é, historicamente, um kit de uma reprodução de um teatro em miniatura, que era vendido, em seu surgimento no século XIX, nas portas das casas de ópera e/ou teatros de *vaudeville*, para divertimento caseiro. Muitas vezes eram reproduções das peças que estavam em cartaz naquele teatro. Com o surgimento da estética realista nas interpretações teatrais, o teatro de brinquedo foi perdendo notoriedade, até ser retomado por diversos artistas no século XX e XXI, tais como Ingmar Bergman, diretor sueco de cinema (*Fanny e Alexander*, 1982); Sean Meredith, diretor norte-americano de cinema (*Dante's Inferno*, 2007); Terry Gilliam, diretor norte-americano de cinema (*O Mundo Imaginário do Dr Parnassus*, 2009); Horacio Tignanelli, autor e diretor argentino de teatro de bonecos (*Galileo, sobre la mesa*, 2009) e Jonas Klabin, diretor brasileiro de teatro (*O Teatro de Sombras de Ofélia*, 2015); entre outros.



É possível fazer aqui uma breve relação entre o teatro de sombras e o cinema. Seus elementos básicos são semelhantes: contraste entre luz e escuridão; projeção de uma imagem numa superfície e ponto de vista específico do público. A interrupção da passagem de luz por um objeto ou anteparo gera sombra. Para isso, é preciso que essa sombra criada tenha alguma superfície para ela ser projetada, senão ela não pode ser identificada por quem a vê. Esse público necessita estar num ponto de vista específico em relação à superfície em que estará projetada a sombra, pois, de outro ângulo, ele não perceberá a mesma. A depender do material dessa superfície, pode ser possível ver a sombra do lado oposto à fonte luminosa e o objeto, como no caso de uma tela opaca. O cinema, desde os experimentos com a câmera escura, na Antiguidade, até chegar à perspectiva moderna, não é muito diferente disso. Num ambiente escuro, a luz do projetor transpassa a película e projeta numa superfície, a tela, o espectador, devidamente localizado, assiste à sucessão de “sombras” animadas.

Numa sala debilmente iluminada por velas, um grupo (...) toma assento em alguns bancos. Apagam-se as velas, tudo fica às escuras. Então, imagens luminosas, animadas e coloridas brilham sobre a tela branca pendurada na parede. (...) Se pudéssemos filmar em imagens aceleradas, como se faz com o crescimento de uma flor, as mudanças de costumes, o aumento físico da sala, o aparecimento de um grande projetor atrás da platéia, veríamos hoje, em alguns poucos minutos, esta espera obstinada (MANNONI, 2003, p.31)

### 3.1 - Sangue Bom e Filme *Noir* - cinema e/ou teatro

*Sangue bom* é um espetáculo bastante significativo na trajetória da companhia, não só por, hoje em dia, ser considerado o primeiro, mas por ser responsável por evidenciar a possibilidade de simular características do cinema clássico narrativo no teatro de animação, processo essencial para o desenvolvimento do trabalho de dissertação que elaboro aqui. Segundo Machado (2015, p.40) e Vellinho (2005, p.170), o mote da aproximação entre as duas linguagens foram os problemas impostos pela encenação, que exigiram de seus criadores uma nova perspectiva. A partir disso, seus participantes desenvolveram soluções cênicas que os indicavam estarem trilhando um caminho que simularia o cinema clássico narrativo.

Em seu artigo “Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação”, publicado na Revista Móin-Móin (2005, p.167-186), Vellinho relata um pouco o seu incômodo no âmbito dos espetáculos de teatro de animação produzidos à época, um dos motivos para a busca por inovações no desenvolvimento do primeiro espetáculo da Cia PeQuod.

Normalmente, na maioria dos espetáculos de teatro de animação, não é difícil acontecer de todas as possibilidades cênicas já estarem entregues ao espectador antes mesmo de o espetáculo ter começado. (...) o terceiro sinal nem tocou ainda e não há surpresa alguma à vista. A manipulação direta (...) torna-se um ‘canto de sereia’ para um encenador desatento. Seu fascínio, geralmente, faz com que seja colocada em segundo plano uma compreensão maior do que a técnica propõe (seu espaço de representação, por exemplo). A impressão mais clara deste panorama é de que a técnica deixou de estar a serviço das ideias. (VELLINHO, 2005, p.171)

Essa inquietação foi uma das dificuldades que levaram o diretor e sua equipe a buscarem novas soluções para a nova encenação. Sem abrir mão da manipulação direta, Vellinho propôs uma pequena mudança, porém fundamental, para todo o resto do processo de criação do espetáculo: a mesa ou balcão tradicional, anteriormente estático, agora teria rodas.



Figura 08 - Balcões com rodas sendo manipulados em cena de *Sangue Bom*

Essa transformação no elemento habitual permitiu variados deslocamentos do balcão pelo espaço cênico e, conseqüentemente, sua total exploração por parte da encenação, causando surpresas para o espectador. A composição de múltiplos balcões na encenação acabou por impor um dinamismo sequencial nas cenas, que se assemelhava muito com uma prática cinematográfica. Segundo Vellinho (2005, p.175), os deslocamentos laterais - direita/esquerda do palco - davam a ideia de *travellings* e os movimentos em profundidade - fundo/frente - criam uma sensação de *zoom* para a platéia.

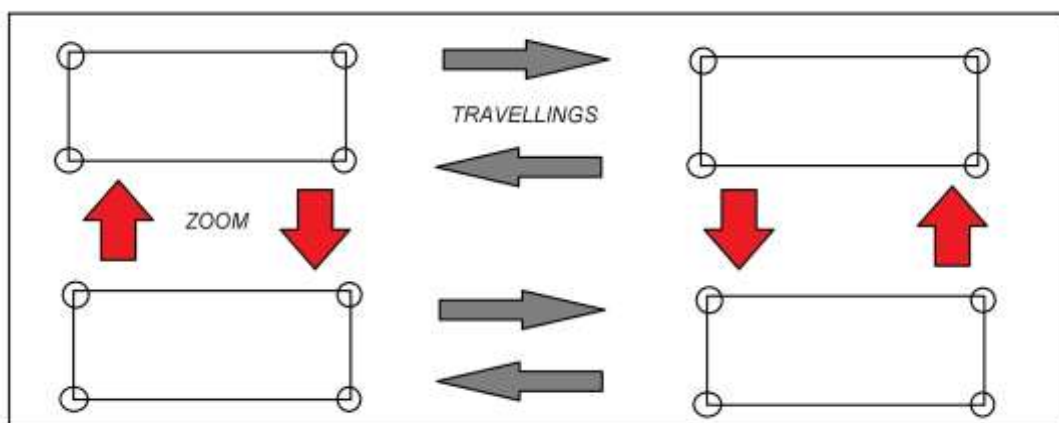


Figura 09 - Planta-baixa dos deslocamentos dos balcões

Em um determinado momento do processo de criação, sentiu-se a necessidade, devido ao movimento dos balcões, de se ter mais de um boneco

representando cada personagem. Isso contribuiria ainda mais para a dinâmica do espetáculo, criando uma possibilidade de mudança no ponto de vista devido à agilidade de troca de cena. Num simples exemplo: “vê-se um personagem sob o ponto-de-vista do lado externo de uma casa; ele está numa janela e decide fechá-la; em outro ponto do palco, vê-se o mesmo personagem, agora do lado de dentro da casa” (*Idem*). Esse exemplo que o diretor da PeQuod nos dá simplesmente evidencia o poder da continuidade da narrativa através do recurso da multiplicação dos personagens, artifício impossível de ser feito em um teatro feito por atores em função do tempo necessário ao seu deslocamento. Com a fluidez e continuidade narrativas como princípios norteadores, foi-se firmando na encenação uma camada de edição cinematográfica, no sentido das cenas serem encadeadas sem interrupção. “Esta justaposição de cenas, sem tempo de transição, foi o primeiro indício de que estávamos nos aproximando de um manancial de possibilidades que nos instigam até hoje” (*Ibidem*).

Essas duas características de *Sangue Bom* colocavam o manipulador em lugares conceitualmente opostos. O movimento dos balcões traz à tona, de forma marcante, a necessidade da presença do manipulador, no sentido de que a contra-regragem, agora, faz parte da cena. Por outro lado, a fluidez e continuidade narrativas pediam o apagamento da figura do manipulador no palco. Mesmo com essa oposição, Vellinho fez questão de manter o manipulador revelado ao público, pois, de acordo com Souza (2008), a exposição da manipulação traz uma renovação para o teatro de animação, transformando-o numa arte híbrida e mais complexa. Podemos observar que, com essa mudança, o drama narrativo em escala diminuta - escala dos bonecos- não é mais a única narrativa que se desenvolve no palco. Surge então uma dupla camada narrativa: a história-dentro-da-história. Por essa razão, Vellinho entendia a forte necessidade de uma significação para todos os elementos em cima do palco, fossem eles animados ou não.

*Sangue Bom* se utilizava das narrativas de vampiros como seu contexto temático e contava a curiosa história de um triângulo amoroso entre “uma jovem abandonada com tendências suicidas, um vampiro conquistador, e um canhestro caçador de vampiros” (VELLINHO, 2005, p.169). Imediatamente, pela pequena descrição de personagens, vemos uma evidente referência à *Drácula*, livro escrito por Bram Stoker, em 1897, através da presença do sofisticado vampiro

conquistador. Esse romance estabeleceu a imagem de vampiros que temos hoje, na sociedade ocidental, e que foi responsável pela popularização desse personagem através de filmes, peças de teatro e programas de televisão. Não somente a figura do vampiro, mas todos os elementos das narrativas de vampiros já faziam parte do imaginário de um espectador adulto. Logo, o público se vê criando uma série de expectativas em relação à história. Evidentemente, como em toda narrativa de vampiros, há momentos de medo, perigo e tensão, mas em *Sangue Bom* também há espaço para humor (*gags* cômicas), romance (paixão e sedução) e metalinguagem (a jovem suicida e o vampiro morto-vivo corporificados como bonecos inanimados ganhando vida através da manipulação dos atores). Outro elemento que existe em quase todas as histórias de vampiro são relatos sobre as suas viagens e suas particularidades. Contam as lendas que, para um vampiro não perecer, ele deve ser transportado dentro de seu caixão, juntamente com a terra que o sepultou. Vellinho se apropriou dessa pequena informação, essencial ao ser mitológico, e conceituou o resto dos elementos da encenação. Os balcões ganharam aspecto de antigos caixotes usados em transporte de cargas pesadas em navios, assim os atores-manipuladores imediatamente assumiram o papel de estivadores.

As observações relativas à dinâmica do sequenciamento imediato de imagens gerando a construção da narrativa levaram todos os participantes da montagem de *Sangue Bom* a ter a impressão de que estávamos nos aproximando da linguagem cinematográfica, e a possibilidade de deslocamento dos balcões foi o alicerce disso (MACHADO, 2015, p.56).

A ação da narrativa se dá, em grande parte, no interior de um vasto castelo, com inúmeros cômodos e aposentos, cuja estética gótica faz parte do conjunto de referência às histórias de vampiro. Como tais caixotes formariam os balcões móveis e, ao mesmo tempo, o interior de um majestoso castelo no palco? No início do espetáculo, com o espaço vazio, os atores estivadores entravam em cena carregando alguns caixotes e colocando-os aparentemente de modo aleatório. Porém na verdade, eles estavam posicionando-os nas marcações corretas para, mais tarde, se revelar a estrutura cenográfica do interior do castelo. De acordo com Vellinho em seu artigo sobre o espetáculo, existiam em cena três tipos de caixotes:

os balcões propriamente ditos, que serviram de base para a manipulação dos bonecos; os nichos, que eram do mesmo tamanho que os balcões e posicionados sobre estes, e que no momento adequado revelavam o interior do castelo; e caixotes menores que complementavam a estrutura cenográfica, como por exemplo, uma pequena caixa que vira uma janela ou uma porta.

Um dos elementos mais imprescindíveis durante a finalização da encenação foi a iluminação, segundo o diretor da PeQuod. O desafio de iluminar as composições espaciais dos caixotes e balcões móveis ficou sob responsabilidade de Renato Machado, renomado iluminador com quem Vellinho já havia trabalhado em muitos espetáculos na época do Grupo Sobrevento. Inicialmente, a luz elaborada para o espetáculo não só iluminaria as cenas, mas também auxiliaria no recorte e na sensação de edição das cenas. Ao criar zonas de atuação, seria possível compor a cena de acordo com a necessidade narrativa, tal qual o enquadramento de um plano cinematográfico. Nele, a luz seria capaz de determinar dinâmicas e gerar intensidades emocionais altamente expressivas. Esse elemento se estruturou melhor como vocabulário cinematográfico depois do estabelecimento do uso da luz artificial para os filmes. Segundo André Reis Martins (2004), os primeiros estúdios de cinema, como o Black Maria, de Thomas Edison, utilizavam exclusivamente a luz natural em suas filmagens. Posteriormente, foram desenvolvidos os *sets* de gravação e, com isso, dispositivos de reflexão e difusão da luz foram sendo empregados. “A França (...) foi uma das pioneiras na adoção da luz artificial, empregando-a em 1906, em substituição à luz natural” (MARTINS, 2004, p.17). A partir de 1914, a tecnologia da iluminação artificial nos estúdios de cinema foi se desenvolvendo rapidamente até a consolidação do cinema sonoro, no final da década de 1920, passando pelo uso de efeitos especiais até o surgimento dos filmes coloridos, e toda essa evolução influenciou bastante as estéticas e estilos cinematográficos que foram se estabelecendo ao longo da história do cinema.

Machado escreve, em seu livro “A luz montagem” (2015), que para o primeiro espetáculo da Cia PeQuod, a formação de uma narrativa de luz proveniente da estrutura cênica se fazia necessária para aprofundar as intencionalidades da direção. Para ele, desse modo o encadeamento e sequenciamento das cenas seria

potencializado, estabelecendo o sentido nas imagens sem fala<sup>23</sup>, promovendo a compreensão por parte do espectador. O princípio era simples: “a possibilidade de sumir com uma imagem colocando, imediatamente, outra em seu lugar, como o corte cinematográfico, criando um fluxo sem pausas na imaginação do espectador” (MACHADO, 2015, p.97). O autor ainda afirma que, quando assistiu ao produto final na posição de público comum, teve a clara sensação de que com a iluminação daquela maneira estava-se criando uma série de planos, fragmentos que se juntavam em função de um todo da história.

Muitas particularidades relacionadas à iluminação surgiram a partir das inovações propostas pela direção de Vellinho para a montagem. Iluminar uma cena num segmento do palco enquanto outra é arrumada em outra parte foi a primeira dificuldade. Na técnica da manipulação direta, é comum a preparação ou desmontagem de cenas concomitantemente ao decorrer da principal. Ao mesmo tempo em que era necessário que a contra-regragem não fosse vista pelo público, havia de se ter alguma iluminação para que os atores-manipuladores pudessem enxergar os elementos da cena a ser arrumada. Machado, então, buscou neutralizar qualquer ação no espaço cênico que não fosse a principal, mas para isso era importante definir quais ações eram as principais e quais eram as secundárias. Quais contra-regragens seriam incorporadas à narrativa, ou seja, virariam parte da cena e quais ainda precisariam ficar mais ocultas possível para o público? Machado exemplifica a primeira escolha com uma cena do espetáculo em que o vampiro persegue o caçador.

(...) os atores/manipuladores começam a circular pelo palco empurrando três das caixas de forma coreografada; dão algumas voltas com elas e param formando uma diagonal que vai da direita baixa para a esquerda alta do palco. O caçador aparece sobre a diagonal correndo em fuga; ao atingir o fim da diagonal, o vampiro surge em seu início; quando este atinge o final, os atores voltam a empurrar as caixas, desfazendo a diagonal, e, girando-as sobre seu próprio eixo, buscam a formação da diagonal oposta. Novamente surge o caçador em fuga: ele vai da frente para o fundo do palco;

---

<sup>23</sup> *Sangue Bom* é um espetáculo sem falas, tendo como artifícios sonoros apenas a trilha musical eletrônica e gromelô - sons emitidos sem significantes compreensíveis para o público.

quando aí chega, sentindo-se aliviado, encontra o vampiro, que surgiu de debaixo das caixas e já está à sua espera. A caixa onde eles se encontram é rotacionada para frente, ficando vertical ao palco. O vampiro voa em caça ao caçador, que pula para as outras duas caixas que foram arrumadas horizontalmente no centro do palco. A fuga continua. Quando o caçador atinge o limite da primeira das duas caixas, perseguido pelo vampiro que também já pulou para o centro, ela se separam, e ele fica pendurado pelas mãos em uma parte e seguro pelo pé, pelo vampiro, na outra. O caçador consegue se desvencilhar chutando o vampiro, e a caixa na qual estava pendurado se desloca para esquerda do palco, ficando em uma leve diagonal. O vampiro pula até a caixa onde o caçador está pendurado e pisa em uma de suas mãos, fazendo com que ele fique pendurado apoiado em apenas uma das mãos. Em seguida, suspende-o pegando-o pelo pescoço, finalmente capturando-o. Leva-o para o centro do balcão e morde-o no pescoço com suas presas. (...) Nessa cena, fica claro que toda a movimentação que faz parte da preparação do posicionamento dos balcões faz parte da cena, está integrada a ela. Tem, portanto, que ser vista, e não ocultada (MACHADO, 2015, p.82-83).

Havia os outros momentos de arrumação de cenas que não faziam parte da narrativa e, por sua vez, precisavam ficar escondidos para o espectador não perder o fluxo narrativo da história. Para condensar a atenção do espectador na ação principal que acontecia no palco, Machado fez uso de focos fechados, revelando o menos possível das ações que aconteciam fora da tal cena. Os refletores de luz mais fechados tinham como base para o tamanho do foco a largura do caixote e como limite máximo de altura o boneco em cima do balcão. O autor alega que, historicamente, a possibilidade de fragmentação do espaço cênico na caixa preta italiana se deu a partir do surgimento da iluminação elétrica nos teatros, incorporada à narrativa teatral a partir do terceiro quarto do século XIX. Quando se fecha um foco de luz num determinado segmento do palco, está-se limitando o olhar do espectador àquela área de atenção, mostrando apenas o que a ela pertence. O resto todo do palco se apaga e não merece a atenção do público. A partir dessa lógica, “surge uma convenção teatral para dar conta de manter o espectador com sua atenção



concentrada na área onde a concentração de luz é maior” (MACHADO, 2015, p.145).

Outra dificuldade se dava nos momentos em que os caixotes ficavam dispostos numa grande linha horizontal, ocupando a maior parte do espaço cênico. Se se utilizasse a lógica de iluminação anterior, ou seja, incidência frontal da luz na cena, ela acabaria por invadir muito o espaço, indesejavelmente. A solução criada foi iluminar a cena com refletores de focos fechados posicionados nas coxias, lateralmente em relação ao balcão. Isso fazia com que a sobra de luz proveniente dos refletores se perdesse na coxia oposta ao seu posicionamento. Cria-se, então, um corredor de luz. Porém, o posicionamento ladeado dos bonecos nos balcões nesse corredor, por sua vez, criava um novo problema: a projeção de sombras de um boneco sobre outro. Logo, Machado percebeu a necessidade do uso de uma iluminação compensatória para que os bonecos não tivessem suas imagens eventualmente enegrecidas. Optou-se por utilizar uma contraluz<sup>24</sup> e uma luz lateral de palco inteiro em tons de azul - o contraluz num azul bem profundo e a lateral em um tom um pouco mais claro - para resolver o problema. O uso do azul foi facilmente justificado pela narrativa do espetáculo: em se tratando de uma história de vampiro, criatura que só possui vida à noite, a maioria das cenas sem dúvidas se passavam durante esse período do dia.

A contraluz nos trazia, quando era necessária para a montagem ou desmontagem dos balcões, antes ou depois das cenas, uma luz que permitia aos atores enxergarem, mas que era em tom muito escuro, revelando para o espectador o mínimo possível e, por se tratar de uma contraluz, em silhueta. Já a luz lateral trazia um preenchimento maior da cena, aumentando a visibilidade do palco todo, permitindo que se ampliasse o campo de visão do espectador quando as cenas ocupavam áreas de dimensão próximas ao tamanho do palco. (MACHADO, 2015, p.85)

Essa iluminação não-natural, além auxiliar os dispositivos teatrais estruturantes da peça, também imprime uma atmosfera de ficcionalidade na cena, extremamente pertinentes no caso da trama de *Sangue Bom*. No cinema, a

---

<sup>24</sup> “Contraluz é uma luz posicionada atrás do eixo onde ocorre a cena” (MACHADO, 2015, p.85).

iluminação também pode manifestar-se como elemento expressivo da camada de espetacularização. Segundo Lira (2015), a luz solar unidirecional, que podemos entender, por verossimilhança, como natural, é geralmente associada um mundo conhecido, cotidiano e ordinário. Tem o horizonte imaginário como linha média focal. Já a luz anti-solar é expressiva, ou seja, por estar “posicionada abaixo da linha do horizonte imaginário, encontra ressonância no fantástico e no extraordinário” (LIRA, 2015, p.50). As sombras projetadas no enquadramento, de caráter insólito e anti-naturalista, refletem o drama e a desarmonia dos personagens em relação ao seu universo.

O uso estético da iluminação, no final da década de 1920, refletia na tela algumas características da sociedade norte-americana. O pessimismo profundo fez o cinema, em consequência da crise financeira, escolher tons mais trágicos para seus filmes. Por isso, a noite ganhou espaço dramático nas obras e permitiu que as lâmpadas desumanizassem os semblantes e remoldassem as superfícies em sombras. Essa utilização marcante da luz contribuiu fortemente para criar a sensação de pessimismo e mal-estar que envolvia a sociedade naquele momento histórico. Entre as décadas de 1920 e 1940, a produção fílmica norte-americana importou a expressividade da iluminação germânica, devido à imigração de realizadores alemães por razões de busca de oportunidades de emprego e/ou fuga de perseguições políticas em seu país. Estilos cinematográficos como o terror e o *noir* foram extremamente influenciados por essa importação da força de trabalho e expressividade da iluminação. Influenciada pelas referências estéticas advindas das variadas linguagens artísticas contemporâneas, a Cia PeQuod buscar evidenciar esse caráter espetacular e ficcional em seus trabalhos e o uso específico de alguns elementos cênicos - do teatro, da dança, do cinema, entre outros - é capaz de destacar essa presença.

De volta a *Sangue Bom*, a possibilidade dos próprios atores-manipuladores manipularem certos dispositivos de contra-regragem de dentro do palco permitiu a viabilidade de uma série de pequenos truques cênicos, tais como o acionamento de artefatos de iluminação e efeitos ilusionistas. Havia, em determinados caixotes do cenário, uma porta e uma janela que, segundo a encenação, eram fundamentais para a ambientação e atmosfera da história. Os dois elementos cenográficos mostravam um belo estilo gótico, que era também facilmente justificado pela

narrativa. Machado dispôs de lâmpadas escondidas na estrutura do caixote com *dimmers* elétricos que, quando acionadas pelos atores-manipuladores, criavam a iluminação da janela e da porta, criando belas imagens em silhuetas dos bonecos.

Dois outros momentos de viabilização dos efeitos por parte dos atores-manipuladores dentro do palco são a primeira aparição do caçador e na cena de metamorfose do vampiro. Diferente da iluminação da janela e da porta do cenário, esses outros efeitos não eram controlados por *dimmers*, pois ou eram imediatos ou instantâneos. Na cena do surgimento do caçador, a jovem donzela está em seu quarto, recém abandonada pelo vampiro, por quem está começando a se apaixonar. Eis que o caçador, literalmente, pula para dentro da cena e começa a fazer uma coreografia claramente inspirada em musicais hollywoodianos, mostrando para a donzela seus dotes físicos. Nessa hora, um dos atores-manipuladores levanta disfarçadamente uma parte anterior do balcão que revela uma fileira de luzes pisca-pisca, estilo as de decoração de Natal, criando uma atmosfera de alegria e celebração, enquanto o personagem dança sua coreografia de apresentação.

A cena de metamorfose do vampiro é bem no início do espetáculo, logo quando o personagem sai de seu caixão, que era carregado pelos atores-manipuladores representando estivadores, e “acidentalmente” deixam-o cair. Nesse momento, o vampiro revela ao público seus poderes sobrenaturais quando voa e se metamorfoseia em morcego, cânone desse personagem. Para criar o efeito de transformação, desenvolveu-se um pequeno dispositivo pirotécnico, que consistia em provocar um mini curto-circuito elétrico controlado, numa pequena caixa de madeira, de onde saíam algumas faíscas. Dentro dessa caixa de madeira, haviam dois pregos unidos por um fiapo de fio de cobre, cada um carregado de um polo de corrente elétrica. No fundo da caixa, uma pequena quantidade de pólvora seca. Quando acionada, a corrente provocava o mini curto-circuito e logo cessava, pois o fio de cobre se rompia, interrompendo a passagem da energia elétrica. Esse processo lançava uma faísca sobre a pólvora seca, causando uma pequena explosão e a ilusão do efeito de metamorfose do vampiro em morcego. Um pequeno truque cênico que nos remete diretamente ao início do século XX, com o cinema de atrações, quando este utilizava-se de artifícios teatrais para criar seus efeitos visuais. O recorte que a iluminação faz nesta cena específica de *Sangue Bom* se assemelha com a manutenção do enquadramento nos filmes do primeiro cinema.

Toda prestidigitação e manipulação dos elementos para a trucagem mantém-se oculta do público, aspectos ideais para criar e manter a ilusão do espectador.

Outro suporte que os atores-manipuladores davam à iluminação do espetáculo era na cena específica da morte do vampiro por raios solares da manhã. Para criar a sensação para o espectador do movimento do nascer do dia, abdicou-se da ideia de se iluminar essa cena com uma simples transição de luz, de uma noite azul para um dia âmbar. Ou, até mesmo, devido à restrições financeiras e tecnológicas do projeto, o movimento não poderia ser obtido pelo uso de *moving lights*<sup>25</sup> programados para tal recurso. Optou-se por uma estrutura mais artesanal: maquinar refletores na coxa e um dos atores-manipuladores acioná-los em determinado momento. Os refletores escolhidos para serem usados nessa estrutura foram os Par 64 Foco 5, que, além de potentes, dando brilho à entrada de luz, “são direcionais e difusos, ou seja, emitem luz em uma direção específica, porém sem foco, dispersa” (MACHADO, 2015, p.91-92). A estrutura maquinada escondida na coxa consistia em colocar os refletores voltados verticalmente para baixo e travados horizontalmente impedindo qualquer possível rotação nesse sentido. Na parte superior do porta-gelatina, amarrava-se uma corda por onde se daria a manipulação da estrutura; embaixo, na parte inferior do porta-gelatina, um peso de pesca era atado para manter o refletor voltado para baixo durante o resto do espetáculo. No determinado momento do nascer do dia, o refletor direcionado ao chão era ligado e as cordas maquinadas em um sistema simples de roldanas eram operadas por um dos atores-manipuladores na coxa, banhando o balcão em que se encontra o vampiro com uma luz de raiar da manhã, e aos poucos vai tomando toda a totalidade da superfície dos balcões. Assim, o vampiro sucumbia à luz solar em meio à uma nuvem de fumaça provocada por uma pequena máquina de fumaça, disposta fora da visão do público e acionada também por um dos atores-manipuladores.

É importante frisar que esses efeitos de iluminação, truques e maquinarias desenvolvidos fora da vista do público só têm seu resultado garantido devido ao fato de *Sangue Bom* ter sido originalmente elaborado numa caixa preta italiana, tipo de palco que favorece imensamente a fluidez da narrativa e o intenso envolvimento do público por parte do espetáculo através de dispositivos ilusionistas. A arquitetura do

---

<sup>25</sup> Moving Lights são refletores robóticos programados eletronicamente que utilizam motores de passo em vários dispositivos internos para controlar a emissão da luz através de sua lente e mover um espelho posicionado na saída da lente ou por todo o corpo do refletor a fim de modificar a direção do fecho luminoso.

edifício cinematográfico também dispõe de estrutura semelhante. A tela do cinema teria o papel da quarta parede, mas com o diferencial de que toda a tridimensionalidade do palco italiano estaria planejada nela. Em outros tipo de palco, como uma arena ou um palco elizabetano, por exemplo, esses aparatos não ficariam escondidos do público e isso, por sua vez, eventualmente poderia causar algum tipo de dispersão do fluxo narrativo no espectador.

Não é só com a iluminação de *Sangue Bom* que se é possível fazer um paralelo desse primeiro espetáculo da Cia PeQuod com o cinema. De fato, a luz no espetáculo detém um poder expressivo e encadeador bastante inovador para os espetáculos de teatro de animação ou até mesmo para espetáculos mais tradicionais com atores, porém bastante presente em obras cinematográficas. Além disso, ela recorta o espaço da cena propriamente dita e conduz o olhar do espectador através do palco para o quadro selecionado pela encenação, processo muito semelhante a uma edição no cinema.

Vellinho (2005) reconhece que, mesmo intuitivamente, a construção do roteiro também se deu de forma cinematográfica. Tendo as referências temáticas, estéticas e canônicas sobre a história de vampiro que se desejava contar, se fazia claro, como parte preliminar do processo de criação, montar um esqueleto inicial para estruturar o roteiro do espetáculo. A partir desse roteiro, os atores-manipuladores completavam as lacunas desse esqueleto desenvolvendo as cenas, na sala de ensaio, através de improvisações. “Através do que eles me devolvem, em termos de cena e de suas possibilidades técnicas, vê-se em que ponto da história chegamos e de que maneira chegou-se a ele” (VELLINHO, 2005, p.176). Se todo o material levantado pelos atores-manipuladores no processo de criação do espetáculo estivesse em cena, ou seja, se não tivesse havido uma escolha, uma edição das melhores e mais significativas cenas, certamente *Sangue Bom* teria o triplo da duração que ele possui, que se aproxima dos sessenta minutos. Muitas cenas criadas foram descartadas devido aos mais variados motivos, desde incapacidade técnica até dispersão do eixo principal da história. O importante nesse processo, segundo Vellinho, é o desenvolvimento de um estranho novo jeito de se fazer teatro: trocando algumas cenas de lugar, condensando tempos esparsos, etc. Assim foi, através da edição das cenas, achando-se o melhor modo de se contar a desejada história de vampiro.

O processo de criação de *Sangue Bom* foi muito relevante para a continuidade do trabalho da Cia PeQuod, pois expunha claramente suas origens e, ao mesmo tempo, suas referências, propondo, logo de cara, novos caminhos para o teatro, em específico, o teatro de animação. Depois de *Noite Feliz* (2001) e *O Velho da Horta* (2002), processos que, cada um com suas especificidades, provocavam outro tipo de desafio para o grupo, foi com *Filme Noir*, em 2004, que a semente do cinema, plantada dentro da companhia no primeiro espetáculo, pôde se desenvolver para tornar-se uma grande árvore. Muitos espetáculos, desenvolvidos ao longo da trajetória do grupo, ainda fazem parte do repertório de trabalho da companhia, como, por exemplo, *O Velho da Horta*, *Peh Quo Deux*, entre outros.

Como o próprio nome já sugere, *Filme Noir* marca uma intensa interseção com o cinema *noir*, mas sem deixar de lado diversas características teatrais. A montagem se valia de todos os elementos, dispositivos e estética visual do gênero cinematográfico surgido em Hollywood, na década de 1940, para narrar uma típica história *noir*, mas com uma grande reviravolta teatral que colocava *Filme Noir* num lugar além de uma mera reprodução estilística. Segundo Panet (*apud* LIRA, 2015), é no período de ascensão da indústria do cinema norte-americano e evasão de pessoas da Europa por causa do nazismo que se dá a fusão entre a estética do expressionismo alemão, que explorava uma atmosfera pessimista, depressiva e lúgubre com um clima de corrupção, morte e angústia, e as narrativas policiais das grandes cidades, fossem documentais ou ficcionais, que perambulavam pelas páginas dos jornais diários, revistas e demais fontes de informações policiais. Houve um aumento significativo na produção de filmes de gênero<sup>26</sup> policial e de crime, nos Estados Unidos dos anos 30, o que pode ser explicado pelo contexto sócio-político da época.

a Lei Seca e os desdobramentos de sua instauração, como o aumento do tráfico ilegal de bebidas e o aumento da criminalidade, introduziram o gângster na iconografia do cinema americano (LIRA, 2015, p.39).

Nesse período, a ambientação urbana representava um meio perigoso, inquietante, angustiante, porém ao mesmo tempo, sedutor, excitante, propício ao

---

<sup>26</sup> “O sistema de gêneros, segundo Mattos (2003) contribuiu - como o sistema de estúdio e o de astros - para minimizar os riscos de investimentos da indústria cinematográfica” (LIRA, 2015, p.41).

vício e à promiscuidade (LIRA, 2015 p.43). Para Rose Hikiji (2012), a figura do gângster condensava em si toda a ideia dessa cidade insegura. Entretanto, na tela de cinema, esse ambiente urbano ganhava uma camada espetacular, imaginária e atrativa. “A cidade real, pode-se dizer, que produz apenas criminosos: a cidade imaginária produz o gângster: ele é o que nós queremos ser e o que nós queremos nos tornar” (WASHOW *apud* HIJIKI, 2012, p.125). De acordo com os autores, a figura do criminoso verdadeiro não é relevante para a tradição cinematográfica, o que de fato é importante é o gângster como uma experiência artística e estética.

Segundo Machado (2015), o cinema *noir* possuía em suas tramas personagens centrais que espelhavam, de certa forma, toda desesperança e o desespero de um mundo em guerra, no qual o homem não é mais um ser de moral inabalável, inatingível, característica principal de heróis tradicionais. O ser humano, no *noir*, é um emaranhado confuso de problemas e conflitos que nem sempre opta pelo caminho da ética e da justiça para lidar com eles e os diversos elementos que constróem o filme refletem isso.

Uma característica marcante do cinema *noir* é a presença da voz de um narrador conduzindo a ação do filme. Tecnicamente conhecido como *voice over* ou voz *off*, esse recurso, muitas vezes, coloca-se como um contraponto irônico e/ou dramático em relação à ação da trama. Essa narração em *off* não precisava seguir certas regras fílmicas, como, por exemplo, no filme *Laura*, de Otto Preminger (1944), onde quem narra a história é um personagem morto, enquanto a tela mostra o presente contínuo. No espetáculo da PeQuod, devido à sua importância no encadeamento narrativo, essa voz *off* previamente gravada seria usada como único recurso de voz falada e a cena sem diálogos se mostrava como um aprofundamento das experiências de *Sangue Bom*. Vellinho (2005) afirma a necessidade de uma atenção redobrada no processo de criação no sentido de que o recurso da voz *off* não tornasse a cena redundante. “Assim, procurei costurar as cenas investindo nas ações dos personagens em situações comuns a eles. (...) Diante disso, os atores pouco entendiam o que estavam fazendo” (VELLINHO, 2005, p.181).

A sofisticação da estrutura narrativa de *Filme Noir* permitia uma possível não-linearidade de ação, pois a trama era sobre a investigação realizada por um detetive em busca de uma solução de um crime ocorrido tempos atrás. A partir disso, o tempo presente da ação dramática foi obrigado a dar espaço para eventuais

*flashbacks* como ferramenta visual para o que antes era apenas narrado pelos personagens. Ele faz com que acontecimentos fora do tempo presente da ação adentrem a cena como materialização imagética do passado e também das eventuais hipóteses elocubradas pelo detetive para o caso. O recurso do *flashback* também é uma característica herdada do cinema *noir*, porém, sendo bastante eficiente em seu efeito narrativo, ela foi facilmente cooptada pelos mais variados gêneros cinematográficos e, hoje em dia, já faz parte da gramática do cinema.

Para evidenciar a diferença temporal entre uma cena passada no presente, um *flashback* ou uma hipótese, Vellinho recorreu novamente aos balcões móveis posicionando-os, em cada um dos casos, de forma diferenciada pelo espaço cênico. Pelo fato da cena em si representar os personagens em situações comuns, a complementação do entendimento de cada imagem era feita pela voz *off* do detetive. Nos momentos iniciais do espetáculo, durante a apresentação dos personagens, os balcões, entrando pela esquerda do palco, se deslocavam horizontalmente em relação ao público, ao fundo, até a outra ponta do espaço, criando uma ideia de *travelling* cinematográfico. Ao chegar do lado direito, ele se movimentava para boca de cena, num movimento de aproximação, dando uma ideia de *zoom* e, em seguida, retornava ao deslocamento horizontal, agora da direita para a esquerda, mais próximo do público. Essa dinâmica era acompanhada por uma trilha sonora de jazz clássico e por uma narração reflexiva do personagem do detetive que, para efeito dramático, sua imagem ainda não era apresentada.





Figura 10 - Deslocamentos dos balcões em *Filme Noir*

A maioria dos personagens característicos do cinema *noir*, que eram mostrados nessa apresentação, estavam em momentos de intimidade, mistério, solidão e desespero, aspectos marcantes dos personagens desse gênero. Cinco passagens constroem esse primeiro momento do espetáculo: a primeira é de Guido Pinno, um misterioso mafioso e recente administrador do clube de jazz *Perdido's*, lugar onde ocorreu o crime; duas passagens da mulher fatal Verônica De Vitta, suspeita do assassinato, mostrando que ela tem mais segredos do que alega; uma do *barman* que trabalha no *Perdido's*, revelando sua “mania de limpeza”; e a última é a apresentação da vítima do assassinato, Amadeo Pinno, ex-dono do clube, que apesar de parecer desesperado com desejos suicidas não é o culpado ali. Apenas depois dessa sequência é que a narrativa se instala propriamente e o público é apresentado ao detetive particular fracassado, outro personagem extremamente importante e característico do cinema *noir*.

A dinâmica das cenas de *flashback* se dava através da passagem de um balcão com a cena passada na frente da cena do presente contínuo, enquanto esta tinha sua ação brevemente interrompida. A ideia seria representar um escape momentâneo do personagem em relação à ação presente, materializando visualmente o que o personagem está pensando naquele momento, ou seja, a lembrança daquela cena anterior. As hipóteses, situações do passado sem nenhuma real comprovação, tinham um posicionamento dos balcões muito diferente do resto

da peça. Eles eram dispostos verticalmente em relação ao público e sem nenhuma movimentação, como se surgissem justamente de um corte abrupto da ação contínua do presente e mostrados em um plano aberto da cena do crime. Todas as três hipóteses, da mesma forma que elas aparecem, somem, num corte seco, moldado pela iluminação.



Figura 11 - Três hipóteses do crime em *Filme Noir*

Além dessas estruturas, havia também a memória do detetive, que é capaz de transformar totalmente uma cena já mostrada ao público. O exemplo que Vellino (2005) cita é a cena da entrada da mulher fatal Verônica De Vitta no escritório do decadente detetive. Esta cena é mostrada duas vezes ao público: a primeira, no tempo presente; a segunda como memória do detetive, isto é, através da própria interpretação do personagem em relação a ela. Esse aspecto subjetivo do personagem sobre a cena é capaz de ressignificar toda a ação ocorrida, construindo uma versão completamente diferente da cena.

A estrutura móvel dos balcões também permitia diversas composições espaciais, semelhante a *Sangue Bom*. Unindo dois ou mais balcões poderiam ser formados planos mais abertos como corredores, becos e ruas da cidade ou do clube de jazz, com a devida cenografia, para representar passagens de tempo dramático ou deslocamento diegético dos personagens. A movimentação dos balcões também permitia encenar uma alteração no ponto de vista da cena, como se a câmera estivesse mudando o seu eixo de captura.



*Figura 12 - Balcões criando ruelas e becos em Filme Noir*



*Figura 13 - Mudança no ponto de vista da cena em Filme Noir*

Um aspecto visual marcante do cinema *noir* é a sua paleta de cores. O preto, o branco e a infinidade de tons de cinza desfilavam pelas telas de Hollywood, construindo narrativas com atmosferas de corrupção, desconfiança, injustiças e investigações não muito éticas. Influenciado pela estética do expressionismo alemão, o cinema *noir* era todo em preto e branco, filmado em alto contraste, características que evidenciavam um forte jogo entre claro e escuro na proporção pictórica dos filmes. Esse jogo da alternância entre luz e sombra, segundo Lira (2015), criava uma dinâmica que elaborava percepções geradoras de diferentes sentimentos, tais como, medo, pavor, insegurança, incerteza, alegria, esperança, nascimento e morte no imaginário social dos espectadores. Essa sofisticação visual se moldou à metáfora imagética do escuro e da sombra como elementos ameaçadores e, assim, pôde conjugar forma (convenções narrativas e estilo visual) e conteúdo (tema, personagens e enredo) num gênero cinematográfico altamente peculiar.

A fotografia do cinema *noir* - deliberadamente em preto e branco pois já estava disseminada a cor no cinema americano da época - é arquitetada para reforçar atmosfera de terror, niilismo e dor, exacerbando o contraste entre luz e sombra, preto e branco, trabalhando esses matizes com suas significações imaginárias do Bem e do Mal, do divino e do diabólico. O contraste dramatiza a imagem, aumenta seu impacto emocional no espectador de um quadro ou de um filme, porque esconde nas sombras o que não tem interesse para a mensagem e realça na luz o que deve ser visto e, principalmente, traz com as sombras os sentimentos de medo do desconhecido, do que não se pode ver, de um perigo sempre iminente (LIRA, 2015, p.20).

O autor ainda chama atenção para a sombra também como metáfora do inconsciente, o lado obscuro e reprimido do ser humano. No expressionismo alemão, essa relação evidenciava um lugar onde frutificava o lado mais sombrio do homem, e de lá brotavam os seres mais apavorantes, tais como assassinos, tiranos, vampiros, demônios, como representações desse material reprimido. Não à toa, grandes expoentes da cinematografia expressionista têm como protagonistas figuras

que personificavam o Mal, como em *Nosferatu*, de F.W. Murnau (1922), e/ou ambientes urbanos controlados por tiranos, como em *Metropolis*, de Fritz Lang (1927). *O gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene (1920) também materializa o inconsciente humano na figura de um assassino sonâmbulo e a utilização de sombras e deformações cenográficas refletem a desordem mental do narrador.

Nos filmes expressionistas e noirs, os significados funestos da noite estão materializados nas imagens claro-escuro imprimindo à cena uma maior dramaticidade, ao estilo de uma gravura, com violentos contrastes entre zonas claras e escuras (LIRA, 2015, p.25).

A ação no cinema *noir*, em sua maioria, se passa à noite e isso faz com que a luz que confronta a escuridão, ainda que pouca, seja propositalmente artificial. Essa iluminação artificial, ou anti-solar segundo o autor, construía um “universo pecaminoso e hediondo em que todos estão imersos” (*Idem*, p.49). Enquanto o direcionamento difuso da luz solar diminuía a dramaticidade das cenas, banalizando sua temática pela amenização das sombras, a artificialidade se afasta da verossimilhança e encontra ressonância no fantástico e extraordinário. Esse dispositivo gerava inquietações, incertezas e incômodos que não correspondiam às expectativas cotidianas criadas pelo público, porém expunha imagetivamente uma relação desarmônica entre os personagens e o quadro, evidenciando os sentimentos conturbados do protagonista. Segundo Place e Peterson (*apud* LIRA, 2015, p.49), a composição “anti tradicional” do cinema *noir* - com, além da iluminação, enquadramentos e ângulos desestabilizadores - é a representação de um mundo frágil, desequilibrado, inseguro, sob uma constante ameaça do surgimento de algo inesperado.

Para se aproximar das características do cinema *noir*, a PeQuod teve de assumir e transpor para a cena teatral, a seu modo, todos os elementos específicos desse gênero. Em relação ao conteúdo, não houve grandes dificuldades. Os temas, os personagens e os enredos já faziam parte do catálogo de referências de Vellinho, através do estudo e observação de diversos títulos tipicamente *noires*. O grande desafio se deu no aspecto formal. Era preciso que nada na cena teatral destoasse da paleta de cores do original cinematográfico: preto, branco e tons de cinza.

Na tradição oriental do *Bunraku*, as cores são carregadas de fortes significações. Elas não são um mero elemento estético, servem para informar visualmente diversas características dos personagens através da sua vestimenta. A convenção no *Bunraku* é tão rigorosa que o personagem raramente troca de figurino durante a representação de uma peça, pois mudá-lo significa, também, mudar a natureza do papel representado. São três as cores básicas na utilização das vestimentas: o vermelho; o branco e o preto.

O vermelho é a cor que emana a força de vida, uma força mágica; o sol, tão importante para o Japão agrícola, é tingido de vermelho em sua bandeira nacional; o vermelho é a cor da congratulação. No *bunraku*, utiliza-se o vermelho para as roupas de uma princesa, numa simbolização, talvez, de uma flor prestes a eclodir. O branco representa a pureza. Essa cor está presente, igualmente, na vestimenta da princesa, junto com o vermelho, a mesma combinação das cores da bandeira japonesa. O preto é a cor da morte, uma cor fúnebre. Representa o medo, as trevas, mas também é a cor que vence todas as demais, neutralizando-as (GIROUX, SUZUKI, 1991, p.97).

A combinação dessas três cores básicas também expõe a possibilidade de personagens mais complexos nas peças, como, por exemplo, uma mulher casada vestida de verde acinzentado, demonstrando sua virtuosidade e doçura; ou também um jovem formoso vestido de rosa-claro, que ainda não exibe a força masculina, mas apresenta sua inocência e imaturidade simplesmente através das cores de sua roupa. “O marrom é a cor da velhice, uma cor em que está implícita toda a experiência acumulada pela idade e é utilizada para personagens de ambos os sexos” (*Idem*). Essa convenção sobre as cores também se apresenta em relação à cabeça dos bonecos, cuja pintura é responsabilidade do próprio manipulador, que, segundo a tradição do *Bunraku*, é o manipulador principal e mais experiente do trio (*omozukai*). Por ter total propriedade e conhecimento da natureza e do caráter do personagem, ele começa a pintura a partir da cor branca, significando o bem, e vai escurecendo-o na medida em que o caráter negativo aumenta no personagem. No entanto, são frequentes as quebras em relação à esta convenção, como por

exemplo, a cabeça de um grande bandido e a de um pequeno. A primeira seria pintada de branco e a segunda de vermelho, mas nesse caso o branco não representaria mais o bem e nem o vermelho, vida.

Um bandido experiente possui, geralmente, uma força de vida, é suficientemente perspicaz para não revelar sua verdadeira intenção desde o início. É no desenvolvimento da história que seu verdadeiro caráter se revela e, provavelmente por essa razão, ele aparece com a cor branca para ocultar seu propósito maldoso de todos, inclusive do público. Sendo o verde uma cor de sombra, o branco esverdeado é também eficazmente usado para esse tipo de personagem. A cor vermelha para o pequeno malandro tem, talvez o objetivo estético de realçar a cor branca do homem bom, quando os dois forem confrontados em cena (GIROUX, SUZUKI, 1991, p.97-98).

Quando o *Bunraku* foi absorvido pelo Ocidente, pelos europeus, leituras precipitadas de seus elementos cênicos e suas convenções geraram certos equívocos continuamente repetidos e o principal deles foi em relação ao figurino do manipulador. A incompreensão da convenção japonesa fez com que todo manipulador de bonecos tivesse que se vestir de preto, sem nem ao menos saber a razão. Como no *Bunraku* tradicional, a PeQuod nunca teve a intenção de esconder os atores-manipuladores, pelo contrário, desde *Sangue Bom*, eles eram conceituados pela narrativa e ganhavam status de personagem, e não apenas manipuladores. Na tradição japonesa não há esse status, os manipuladores cumprem apenas a função, porém não são escondidos, sua presença é convencionalizada, através de seu figurino preto, como ausência e/ou neutralidade. Em *Filme Noir*, a justificativa para os atores-manipuladores vestirem preto era a manutenção da paleta de cores original do cinema *noir*. Não à toa, é o único espetáculo do repertório da companhia em que o elenco foi obrigado a esconder as mãos e o rosto devido a interferência cromática na cena.



Figura 14 - Manipuladores em *Filme Noir*

A iluminação de Machado no espetáculo foi extremamente importante para criar essa visualidade cinematográfica. Aprofundando as experiências desenvolvidas em *Sangue Bom*, a luz, além de fragmentar o espaço cênico e montar o sequenciamento das cenas, através da distinção das ações importantes merecedoras da atenção do público, mantinha a unidade nas tonalidades cromáticas do espetáculo. Para isso, era preciso inibir a temperatura de cor imposta pelo filamento das lâmpadas incandescentes e/ou halógenas, normalmente usadas nos teatros italianos, pois estas destoavam da escolha cromática para o espetáculo. Foi também necessário uma intensa pesquisa de filtros para descobrir aquele que permitia criar a sensação de uma cena totalmente preta e branca, semelhante ao cinema *noir*.

Ao final dos testes, chegou-se à conclusão que a melhor opção era o filtro da marca Lee número 201 (...) que, apesar de possuir um aspecto azulado, ao se misturar com a palheta cinzenta de objetos e bonecos (...), trazia uma leitura de cinza que acentuava a percepção de preto e branco da cena (MACHADO, 2015, p.44).

A única iluminação, no espetáculo, que foge a essa regra de coloração é uma luminária, que por questões narrativas não fazia parte do universo *noir*, era um



universo paralelo à narrativa que o espectador só entendia ao final do espetáculo. Destaco uma cena, em específico, em que a iluminação e a trilha sonora constroem a narrativa. É uma perseguição de carros à noite, típica de filmes de ação e policiais, na qual o detetive está fugindo com a mulher fatal, por quem ele está apaixonado, e é imediatamente seguido por capangas do vilão. No palco totalmente escuro, após a explicação do plano pela narração na cena anterior, acendem-se duas lanternas, postas em paralelo, simulando os faróis de um carro, imediatamente complementado pela trilha. Logo em seguida, surge mais um par de lanternas representando outro carro, o do perseguidor. Os dois brigam, se batem, trocam tiros e eventualmente o último termina por cair de um barranco. Toda a narrativa da ação era preenchida pela música e sonoplastia de perseguição de carros e tiros. Uma cena essencial para a trama que foi extremamente bem sintetizada apenas a partir da iluminação e trilha sonora. O trabalho de luz realizado no espetáculo se tornou um marco importante na história da Cia PeQuod, não só por ser o fruto de um desenvolvimento contínuo em relação ao intercâmbio entre o cinema e o teatro de animação, mas também porque foi indicado e vencedor do Prêmio Shell de Teatro, em 2004, na categoria Melhor Iluminação.

A encenação de *Filme Noir* exigiu da PeQuod uma quebra de dogmas a respeito da tradição da técnica da manipulação direta, mais especificamente para a interpretação de um personagem em particular. Ao longo do espetáculo a personagem da mulher fatal Verônica De Vitta se transforma fisicamente, obrigando uma reeducação da manipulação por parte do elenco. Para manipulá-la nessas diversas transformações, muitas vezes era preciso mais de três atores-manipuladores ou até a troca ou inversão de função entre os atores-manipuladores numa determinada cena. Essas metamorfoses estruturais eram resultado de interrupções no fluxo narrativo diegético da típica história *noir* em favor de manter a teatralidade da encenação. São duas naturezas estéticas e temáticas (teatral e cinematográfica) num mesmo espetáculo, que começam distantes e que, ao longo do decorrer da história, vão se aproximando, fundindo-se ao final do espetáculo. O que Vellinho (2005) chama de *golpe teatral* é justamente essa fusão que expõe as estruturas narrativas e as convenções das duas linguagens utilizadas no espetáculo, no intuito de surpreender a expectativa do público.

Procuro, sobretudo, universos onde existam arquétipos claros para serem manuseados primeiramente por nós que construímos o espetáculo, depois pelo público, que já tem assimilado estes universos de forma pré-concebida em sua vivência cultural. Meu caminho se dá, hoje por aí, no intuito de manipular não apenas os bonecos, mas também o cérebro do espectador. (...) Quem já não viu a clássica cena da mulher fatal adentrando o escritório decadente de um detetive? Quantas vezes essa imagem não foi recriada, até mesmo nos quadrinhos, nos desenhos animados e em toda sorte de mídias existentes? Pois trazer de volta, ou melhor, materializar esta cena, até que parece familiar, vai ao encontro do que a platéia que ver. Nosso objetivo é saciar suas vontades, mas não sem antes lhe dar uma rasteira (VELLINHO, 2005, p.184-185)

A tal *rasteira* ou *golpe teatral* sintetiza um aspecto importante para compreender a trajetória da companhia. Desde de sua gênese, a PeQuod sempre foi movida por reflexões e inquietações artísticas sobre o teatro de animação tradicional. Buscou continuamente desafios no intuito de, não renegar a tradição e os conhecimentos e técnicas antigas, mas sim, tendo elas como alicerce, renovar o olhar sobre o teatro de animação e inseri-lo na construção da cena teatral contemporânea. O universo de referências artísticas e o intenso intercâmbio com outras linguagens, sejam elas literatura, cinema, dança ou música, se mostram como caminho desta renovação, porém sem nunca deixar de evidenciar a teatralidade em cada projeto. O encantamento e surpresa que a quebra de expectativa provocava no público é uma característica fundamental para o sopro de vida no campo do teatro de animação, até porque *dar vida* é algo que quem trabalha com esse caminho artístico sabe bem e está acostumado a fazer.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o desenvolvimento dessa pesquisa, alguns aspectos sobre a relação entre o cinema e o teatro de animação foram levantados. Parti do referencial teórico de Lúcia Santaella (2001) para essa análise construindo a noção de *imagem* e *manipulação* como pontes para uma primeira aproximação entre as duas linguagens. Inicialmente, vi-me obrigado a olhar a história do cinema para antes dos registros *oficiais*, entendendo que os aparelhos usados na produção cinematográfica são frutos de uma constante evolução tecnológica, envolta e encaminhada pelo seu contexto histórico, econômico, cultural e social. Laurent Mannoni (2003) nos revela todo o intrincado e complexo encaminhamento das pesquisas e disputas sobre os dispositivos e a ideia de pré-cinema. Alguns aspectos, que hoje entendemos como constituintes da linguagem do cinema, como a montagem, a narrativa, a noção de continuidade espaço-temporal, entre outros, são noções que foram surgindo ao longo da história e desenvolvendo-se através do trabalho e pesquisa de nomes importantes, como Georges Méliès e D.W. Griffith.

Considerado por muitos estudiosos do cinema como o *pai dos efeitos especiais*, Méliès sempre procurou encantar o público com renovações técnicas na produção de seus filmes, desde seus primeiros filmes até as pequenas narrativas fantásticas. Em seguida, os filmes de perseguição, cuja produção atingiu seu ápice entre os anos de 1904 a 1906, foram um dos primeiros estilos de narrativa que já buscavam uma ideia de continuidade de espaço e tempo dentro do filme. A noção de *montagem* só se consolidou, historicamente, a partir das inovações do trabalho de D.W. Griffith, sempre buscando criar para o espectador um fluxo de continuidade, com base na narrativa. O caráter continuado dos planos deve ser aprofundado ao máximo para manter-se o efeito ilusionista da montagem, ou seja, a montagem precisa ser um trabalho praticamente invisível, totalmente integrado à narrativa, forte característica do cinema clássico narrativo.

O teatro de animação também desenvolve seu aspecto ilusionista com o público, através das convenções teatrais, que moldam a fruição do espectador. Em técnicas mais tradicionais, o manipulador oculta-se do público, no intuito de criar e manter a ilusão de que o boneco ou objeto tem vida própria. Com o poder de encanto do movimento, muitos espetáculos têm por essência apenas a vontade de

exibir a sua técnica, sem preocupação na criação de narrativas extensas ou complexas. O máximo de pequenas narrativas que podemos encontrar nesse tipo de trabalho são números musicais ou bonecos executando pequenas e simples ações.

O estudo de Alex de Souza (2008) mostrou-se essencial por mostrar desconstruir essa ideia ao demonstrar algumas possibilidades da presença do ator-manipulador na cena e seus efeitos. O foco, o desvio de atenção e a prestidigitação se tornam elementos fundamentais para o estabelecimento do recurso ilusório da cena. O autor afirma que esse desmascaramento do ator-manipulador foi uma das grandes mudanças do século XX no teatro de animação, permitindo a influência de outras áreas artísticas. Isso fez com que essa arte se tornasse mais híbrida e complexa, ao contrário do que possa parecer. A partir dos anos 1970, diversos grupos de teatro foram buscar na animação - mais especificamente no boneco - elementos para retomar um ambiente cênico menos ligado à estética realista e mais a um universo onírico e imaginativo e, por consequência, renovar a expressividade do ator em cena.

Os primeiros filmes, segundo Tom Gunning, têm como assunto temático sua própria habilidade técnica. Todos os mecanismos do cinema não eram utilizados em nome de uma narrativa, tinham o objetivo de se exibir para o espectador. Com o tempo, a possibilidade de se contar histórias, com breves narrativas, ganhou espaço e, assim, o cinema pôde seguir progredindo prática e conceitualmente. A estrutura dessas pequenas histórias se mostrou paradigmática para o uso da montagem em continuidade e da causalidade e linearidade como alicerces de uma narrativa. Aos poucos, a noção de narrativa foi ganhando relevância estética e tornou-se a base do chamado cinema clássico.

O cinema clássico narrativo passou a ser o modelo de produção cinematográfica e, conseqüentemente, virou referência para outras artes. O teatro, em específico, o teatro de animação absorveu esse parâmetro no intuito de renovar suas possibilidades cênicas. Grupos teatrais contemporâneos que trabalham com animação procuram diferentes possibilidades expressivas a partir dos elementos do cinema. A Cia PeQuod – Teatro de Animação (RJ) foi uma delas. *Sangue Bom*, o primeiro espetáculo da companhia, contava a história de um triângulo amoroso entre um vampiro sedutor, uma jovem suicida e um atrapalhado caçador galã. Já *Filme Noir*, anos depois, adentra o universo depressivo e pessimista das histórias

cinematográficas de detetive dos anos 1940, nos EUA. Em ambos os casos, a referência dos elementos da linguagem cinematográfica mostra-se evidentemente presente.

O processo de desenvolvimento desse trabalho de dissertação de mestrado foi bastante esclarecedor, pois tive que me debruçar nas mais variadas referências sobre as duas linguagens para esclarecer determinados conceitos. Apesar dos descobrimentos, conceituações, relações e consolidações, algumas questões ainda permaneceram em aberto, devido ao curto tempo para desenvolvê-las. Uma delas seria o aprofundamento de uma tese vislumbrada por Costa (2005). A autora identifica características do aspecto exibicionista no uso da tecnologia digital na cinematografia recente. Como esse conceito se apresentaria nessa nova técnica? Quais exemplos seriam marcantes para reiterar a tese?

Outra questão que deixo apontada para futuras pesquisas é a relação entre os elementos do cinema com tipos diferentes de teatro de animação, tais como o teatro de sombras (que discorri muito rapidamente, no capítulo 3), com o trabalho da Cia Lumbrá; o teatro de máscaras, desenvolvido pelo grupo chileno Compañía Teatro Cinema; o teatro de objetos, pesquisa prática mais recente do Grupo Sobrevento; entre muitos outros. A última questão que entendo ter faltado desenvolver é buscar esmiuçar a influência do sistema de gêneros cinematográficos no teatro e, especificamente, no teatro de animação. Como os gêneros de filmes serviriam para indicar ou conduzir soluções cênicas para o teatro? Como a imagem, codificada e transformada em clichê, pode ainda desdobrar-se no palco, de forma a potencializar a expressividade do teatro ao vivo, seja com animação ou atores.

Perguntas ainda sem resposta que permanecem estimulando a pesquisa sobre uma temática tão vasta como a relação entre duas linguagens artísticas. Não há uma resposta definitiva para nenhuma das questões trabalhadas nesta dissertação de mestrado e nem para as que indiquei terem faltado. O que mais importa nesse processo da pesquisa é a continuidade da investigação acadêmica sobre tema, em prol do aprofundamento teórico-prático das linguagens do cinema e do teatro de animação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Ana Maria *Teatro de Animação: boneco, figura ou formas animadas* In Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 1, v. 1, 2005.

\_\_\_\_\_ *Teatro de Animação: da teoria à prática* – 3ª ed. – Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

Animação S/A [site da internet] - Disponível em <http://animacaosa.blogspot.com.br/2015/03/historia-do-cinema-de-animacao.html> - Acessado em 13/04/2017.

BALARDIM, Paulo *Relações de vida e morte no teatro de animação* - Porto Alegre: Edição do Autor, 2004.

BELTRAME, Valmor Níni *A marionetização do ator in Móin-Móin* – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 1, v. 1, 2005.

BORDWELL, David *The classical Hollywood style, 1917-1960* In *The classical Hollywood cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (org. BORDWELL, David; STAIGER, Janet e THOMPSON, Kristin) – New York, Columbia University Press, 1985.

CARRIÈRE, Jean-Claude *A linguagem secreta do cinema* Trad. Fernando Albagli e Benjamin Albagli – 1ª ed. especial – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

COSTA, Flávia Cesarino *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CRAIG, Edward Gordon *O ator e a supermarionete* Trad. Almir Ribeiro In *Revista Sala Preta* - Disponível em

<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57551/60595> - São Paulo, PPGAC / USP, vol. 12, 2012

ESCOREL, Eduardo *(Des)importância da montagem* In Portal Brasileiro de Cinema – Disponível em [http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/montagem/ensaios/04\\_02.php](http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/montagem/ensaios/04_02.php) - Acessado em 15/06/16.

GIROUX, Sakae M. SUZUKI, Tae *Bunraku: um teatro de bonecos* - São Paulo, Editora Perspectiva, 1991.

Grupo Sobrevento [site de internet] - Disponível em <http://www.sobrevento.com.br/> - Acessado em 13/04/2017.

GUINSBURG, J; FARIA, João Roberto; LIMA, Mariangela Alves de *Dicionário do teatro brasileiro: temas, formas e conceitos* 2ª ed. rev. e ampl. – São Paulo: Perspectiva: Edições SESC SP, 2009.

GUNNING, Tom *Attractions: How They Came into the World* In *The Cinema of Attractions Reload*, (org. STRAUVEN, Wanda) - Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006.

HIJIKI Rose Satiko Gitirana *Imagem-violência: etnografia de um cinema provocador* - São Paulo, Terceiro Nome, 2012.

HILTY, Greg *Objeto, sonho e imagem na animação* In Catálogo da Exposição “Movie-se: no tempo da animação” – Trad. Latinlanguagens – 1ª ed. – Rio de Janeiro, Centro Cultural Banco do Brasil, 2013.

LIRA, Bertrand *Cinema Noir: A sombra como experiência estética e narrativa* João Pessoa, Editora da UFPB, 2015.

MACHADO, Renato Bandeira de Gouvêa *A luz montagem* - 1ª ed. - Curitiba, Editora Prismas, 2015.

MANONNI, Laurent *A grande arte da luz e sombra: arqueologia do cinema* Trad. Assef Kfoury – São Paulo: Ed. SENAC São Paulo: UNESP 2003.

MEDEIROS, Fabio Henrique Nunes *Abismo entre a certidão de “nascimento” do cinema e o teatro de formas animadas* In Anais do VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, São Paulo/SP, 2010.

MOSTAÇO, Edelcio *Em Torno da Ânima – A Animação* In AMARAL, Ana Maria *Teatro de Animação: da teoria à prática* – 3ª ed. – Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

PHILLIPS, Alastair STRINGER, Julian *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (org. PHILLIPS, Alastair STRINGER, Julian) New York, Routledge, Taylor and Francis Group, 2007.

TED-Ed *Princípios básicos da Animação: A ilusão ótica de movimento* [vídeo de internet] – 5’11”, 2013, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V8A4qudmsX0> – Acessado em 13/04/2017.

SANTAELLA, Lúcia *Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal* São Paulo: Fapesp/Illuminuras, 2001.

SOUZA, Alex de *Reflexões sobre a Animação à Vista do Público* in BELTRAME, Valmor *Teatro de Sombras: Distintos Olhares sobre Teoria e Prática*. Florianópolis: UDESC, 2008.

TALBOT, Frederick A. *Moving Pictures: How they are made and worked* - New Edition - London, William Heinemann, 1914.



TOULET, Emmanuelle *O cinema, invenção do século* Trad. Eduardo Brandão - Objetiva, 1988.

VELLINHO, Miguel *Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação* In Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 1, v. 1, 2005.

\_\_\_\_\_ *O gesto poético como libertação. E reaprendizado.* In Questão de Crítica: Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais, 2014 - Disponível em <http://www.questaodecritica.com.br/2014/03/o-gesto-poetico-como-libertacao-e-reaprendizado/#more-4316> - Acessado em 13/04/2017.

XAVIER, Ismail *O olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo,* Nelson Rodrigues São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

\_\_\_\_\_ *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* - 3ª ed - São Paulo, Paz e Terra, 2005.

### **Teses / Dissertações**

BATATA, Renato Andrade de Oliveira *Experimentações do curta-metragem brasileiro.* 2009. 255f. Monografia (Graduação em Comunicação e Filosofia), PUC/São Paulo. São Paulo, 2009.

HARLEY, Nosara Urcuyo *A continuidade no cinema: uma perspectiva formal.* 2012. 97f. Monografia. (Graduação em Comunicação Social – Cinema), Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2012.

MARTINS, André Reis, *A Luz no Cinema.* 2004. 209f. (Dissertação de Mestrado), Escola de Belas Artes / UFMG, Belo Horizonte, 2004.

WERNECK, Daniel Leal *Movimentos Invisíveis: A Estética sonora do Cinema de Animação*. 2010. 209f. (Dissertação de Doutorado), Escola de Belas Artes / UFMG, Belo Horizonte, 2010.