

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ  
FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ – CAMPUS DE CURITIBA II  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO/MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO  
VÍDEO PPG-CINEAV**

**EDEMAR MIQUETA**

**O PERCURSO DE UM PROCESSO CRIATIVO AUTORAL A PARTIR DO CINEMA  
DE ANIMAÇÃO DE LOTTE REINIGER**

**CURITIBA**

**2022**

**EDEMAR MIQUETA**

**O PERCURSO DE UM PROCESSO CRIATIVO AUTORAL A PARTIR DO CINEMA  
DE ANIMAÇÃO DE LOTTE REINIGER**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) – linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do vídeo da Universidade Estadual do Paraná – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.  
Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Flávia Merino Lesnowski.

**CURITIBA**

**2022**

# TERMO DE APROVAÇÃO

**EDEMAR MIQUETA**

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM AUDIOVISUALIDADES CONTEMPORÂNEAS:  
CONVERGÊNCIAS ENTRE O CINEMA DE ANIMAÇÃO DE LOTTE REINIGER E O  
FILME INSTALAÇÃO**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 06/09//2022.

---

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa 2: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo.



**Profa. Dra. Ana Flavia Merino Lesnovski**  
(Presidente da Banca - PPG-CINEAV/UNESPAR)



**Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak**  
(Membro Titular Interno - PPG-CINEAV/UNESPAR)



**Prof. Dr. Mauricio Silva Gino**  
(Membro Titular Externo - PPG-Artes/UFGM)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Coordenação do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), Universidade Estadual do Paraná – campus de Curitiba II – em especial aos professores da linha de Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo do curso de Mestrado Acadêmico que fizeram materializar-se um sonho que por muito tempo estava guardado e, principalmente pelos desdobramentos que tiveram que realizar por conta do momento de pandemia que assolou o planeta e pegou a todos de surpresa fazendo com que o curso tomasse outros rumos metodológicos.

À minha esposa Roseli e meu filho Levi que tiveram que ouvir todas as minhas discussões acerca da minha pesquisa, as minhas reclamações e momentos de angústia pelos quais passei.

Ao meu amigo Evandro Martin que se viu na obrigação de assumir compromissos aos quais eu precisei deixar de lado. Aos colegas de turma por todo o esforço despendido em realizar um curso de mestrado de forma remota e que superaram todas as dificuldades tecnológicas e sociais para que tudo seguisse da melhor maneira possível.

Aos amigos, a bailarina e pesquisadora Dani Durães e o ilustrador e animador Luiz Canton Júnior pelas colaborações imensuráveis que deram à minha pesquisa.

Ao Universo Uno, o qual corroborou para que tudo acontecesse no momento certo!

“Apenas a animação é mágica. Este é o seu apelo. O artista criativo pode fazer algo aqui que existe e respira e pensa por si mesmo, que retorna ao nosso teste de toda grande arte: ela vive? Técnicas podem ser copiadas, a mecânica pode ser duplicada e até mesmo os desenhos traçados, mas a centelha da vida vem apenas do animador”.

– Frank Thomas & Ollie Johnston

Dedico este trabalho a Charlotte Reiniger, "Lotte" Reiniger (Berlim, 2 de junho de 1899 – Dettenhausen, 19 de junho de 1981) que com suas mãos de fada dava vida a recortes de papel e me permitiu, através da sua obra, despertar a magia e a fantasia há muito adormecidas num espírito cansado de viver uma realidade construída por seres "reais".

## RESUMO

Esta dissertação apresenta uma abordagem investigativa sobre a questão do fluxo expandido no cinema e nas audiovisualidades a partir de um processo de experimentação. Um processo árduo e ao mesmo tempo fascinante no qual a dança, o filme de instalação e o cinema de animação tradicional – *Stop motion* e a animação de recortes – são a -matéria-prima para a construção da minha obra e o alicerce primordial para a conquista do desprendimento e da experimentação artística. Inspirado nos filmes de animação de silhuetas da cineasta alemã Lotte Reiniger, proponho a criação de uma obra híbrida, que faça convergir o cinema de animação tradicional, o filme de instalação e a dança. O embasamento teórico é feito a partir das reflexões de Ismail Xavier, Arlindo Machado, Henri Jenkins, Thomas Elsaesser, André Bazin, Jacques Rancière, Lucas Bambozi, Demétrio Portugal entre outros, ainda, nas reflexões e experiências dos artistas/pesquisadores André Parente e Kátia Maciel. Todos aqui citados apresentam em seus textos/reflexões e trabalhos artísticos, como o avanço tecnológico e as produções audiovisuais ultrapassam fronteiras e abrem passagem para a multiplicação de telas, a exploração de outras durações e intensidades, deslocam e transformam a arquitetura da sala de projeção e, propiciam ao artista/cineasta, percorrer novos caminhos ainda não conhecidos para transpor horizontes e permitir-lhe uma imersão no campo das experimentações híbridas e multimidiáticas do audiovisual. Uma obra de arte embasada no aparato tecnológico, mas que tem em sua essência, o tátil, a mão do artista presente na obra, o sentimento e a vida dada, pelo animador, a personagens feitos de recortes de papel; romper com a narrativa linear do cinema convencional, pensar, criar e desenvolver ambientes sinestésicos de exibição capazes de alterar os sentidos espaço temporais e por fim, compreender as formas possíveis de libertar o autômato e emancipar o espectador permitindo-lhe experimentar a obra e ter um entendimento individualizado sobre ela.

Palavras-chave: Cinema Expandido; Stop motion; Animação Tradicional; Filme de Instalação.

## ABSTRACT

This dissertation presents an investigative approach to the issue of the expanded flow in cinema and audiovisualities from a process of experimentation. An arduous and at the same time fascinating process in which dance, installation film and traditional animation cinema – Stop motion and cutout animation – are the raw material for the construction of my work and the primordial foundation for the conquest of detachment and artistic experimentation. Inspired by the silhouette animation films by German filmmaker Lotte Reiniger, I propose the creation of a hybrid work, which brings together traditional animated cinema, installation film and dance. The theoretical basis is based on the reflections of Ismail Xavier, Arlindo Machado, Henri Jenkins, Thomas Elsaesser, André Bazin, Jacques Rancière, Lucas Bambozi, Demétrio Portugal, among others, in addition to the reflections and experiences of the artists/researchers André Parente and Kátia. Maciel. All mentioned here present in their texts/reflections and artistic works, how technological advances and audiovisual productions cross borders and open the way for the multiplication of screens, the exploration of other durations and intensities, displace and transform the architecture of the projection room and , allow the artist/filmmaker to go through new paths not yet known to cross horizons and allow him to immerse himself in the field of hybrid and multimedia experiments in the audiovisual sector. A work of art based on the technological apparatus, but which has in its essence, the tactile, the hand of the artist present in the work, the feeling and the life given, by the animator, to characters made of paper cutouts; break with the linear narrative of conventional cinema, think, create and develop synesthetic exhibition environments capable of altering the spatial and temporal senses and, finally, understand the possible ways to free the automaton and emancipate the spectator, allowing him to experience the work and have a individualized understanding of it.

Keywords: Expanded Cinema; Stop motion; Traditional Animation; Installation Film.

## SUMÁRIO

1	Introdução .....	10
1.1	SER, ESTAR, FAZER, ESTAGNAR, DESPRENDER, RETOMAR E SEGUIR – percalços de um trajeto.....	13
2	CONHECENDO LOTTE REINIGER.....	19
2.1	Contos de fadas de papel .....	21
3	CINEMA EXPANDIDO.....	38
3.1	A forma cinema, o dispositivo .....	38
3.2	O cinema expandido de Gene Youngblood – cinema sinestésico .....	39
3.3	O cinema se ramifica, converge, se desterritorializa e se reinventa .....	41
3.4	O espectador sai da poltrona .....	44
3.5	O pós-humano.....	45
4	Processo Poético .....	52
4.1	Entrevista Dani Durães .....	62
4.2	Entrevista Luiz Canton Junior .....	67
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	86
6	REFERÊNCIAS .....	88

## 1 INTRODUÇÃO

A implicação entre o ser humano e seu meio ocorre porque sua percepção opera de acordo com as informações com as quais lida, condicionando assim a maneira como compreenderá e atuará neste mundo. Isso não ocorre com um pretensão livre-arbítrio. Não é possível escolher se queremos ou não que nosso entorno faça parte da maneira como vemos, compreendemos e agimos no mundo. Isso porque consideramos que o sujeito é um ser indissociável: cérebro e mente, corpo e cabeça, emoção e razão estarão em constante e permanente articulação entre si e o seu ambiente. O fato de estarmos neste mundo, participarmos ativamente de como ele é, contarmos com as lógicas de funcionamento que possui, faz com que esse corpo indissociável carregue essas características para seu interior.

Foi numa apresentação da Orquestra Sinfônica do Paraná, num “Filme/Concerto”, que conheci a obra de Lotte Reiniger. Foi uma experiência que me marcou profundamente. É difícil descrever a sensação pois eu tinha vontade de rir, de chorar, de cantar. Em outros momentos apenas silenciar, ver e ouvir. Era como se de alguma maneira eu tivesse participado da criação daquela obra. Uma catarse, é a palavra que encontro para expressar o que senti ao assistir ao primeiro longa-metragem de animação da história, realizado por uma mulher que dava vida a recortes de papel, fotografados a 24 quadros por segundo e ali, na minha frente, sendo exibido numa grande tela, com a trilha sonora sendo executada ao vivo pela orquestra numa sincronia espetacular. Agora, transformo essa experiência sensorial num processo desafiador, trago isso tudo para dentro do meu projeto de pesquisa: dança, artes visuais (recortes de papel), cinema de animação tradicional, fotografia, música, e cinema expandido/instalação.

A partir dos processos de criação nas práticas artísticas será possível pesquisar processos tecnológicos e atos de realização, refletir, associar conceitos criativos, estabelecer conectivos estruturais ou de outras naturezas compositivas entre três possibilidades de expressões artísticas: o cinema, a dança e as artes visuais. Um dos principais pressupostos é observar a dramaturgia da imagem como um procedimento, uma vez que ela absorve as sintaxes visual, verbal e sonora. Para tal, a metodologia do projeto está dividida em dois grandes eixos norteadores: o embasamento teórico e o processo poético para desenvolver um vídeo dança que vai

promover um jogo entre o corpo e as chamadas “novas tecnologias” num processo de experimentação que é capaz de transportar movimentos, expressões e sentimentos, desse corpo performático para objetos inanimados (recortes de papel/silhuetas) que ganham vida a partir de movimentos sincronizados com um corpo que dança, utilizando-se da técnica de rotoscopia<sup>1</sup>, e assim, compor linguagens híbridas: a dança, o cinema de animação e o cinema expandido.

As sombras/silhuetas apresentadas não terão formas humanas, as criações feitas a partir de recortes de papel terão formas diversas que “ganham” o movimento do corpo da bailarina que o presenteia. Esse corpo é o seu criador, aquele que realmente dá vida a algo. A forma de exhibir/apresentar esta obra se dará durante o processo poético. O inesperado navega por todo este processo, como parte constituinte dele próprio e, no momento presente ainda mais fortalecido pois vivemos as restrições sanitárias e de isolamento social por conta da pandemia de COVID-19 que assola o planeta e que tem me obrigado a buscar por novas formas, formatos e maneiras de realizar e exhibir essas audiovisualidades contemporâneas fazendo com que seja necessária uma melhor compreensão das diversas proposições artísticas e estéticas que surgiram promovendo as novas configurações em arte que presenciamos

Essa jornada teve início com estudos do filme de animação de Lotte Reiniger: *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), especificamente na cena do lago mágico onde é realizado um estudo das formas, movimentos, plasticidade, expressões corporais e de sentimentos, os quais a realizadora tinha a maestria de dar às suas personagens, ainda, nos depoimentos da realizadora gravados em vídeo e entrevistas publicadas para ter o entendimento dos seus processos criativos.

A partir dos estudos preliminares da técnica, parti para os ensaios de animação tradicional stop motion utilizando recortes de papel (silhuetas) e mesa de luz e dos aparatos tecnológicos como câmera fotográfica digital, computador e o *software Dragon Frame*. Os próximos passos foram os processos de gravação, montagem e edição do vídeo do corpo performático.

---

<sup>1</sup> A rotoscopia é uma técnica de animação que os animadores usam para rastrear imagens em movimento, quadro a quadro, para produzir uma ação realista. Originalmente, os animadores projetavam imagens fotografadas de filmes de ação ao vivo em um painel de vidro e traçavam sobre a imagem. Esse equipamento de projeção é chamado de rotoscópio, desenvolvido pelo animador polonês-americano Max Fleischer, e o resultado é um rotógrafo. Esse dispositivo acabou sendo substituído por computadores, mas o processo ainda é chamado de rotoscopia. Walt Disney e seus animadores usaram a técnica em *Branca de Neve e os Sete Anões* em 1937.

Uma obra como esta não é algo simples para se realizar de forma solitária. Neste caso, foi necessária a ajuda de artistas de outras áreas assumindo as características inerentes a uma obra híbrida e que será desenvolvida como uma rede em criação artística. Foram colaboradores o fotógrafo Evandro Martin, responsável pela captação das imagens em vídeo e da bailarina Dani Durães pelo desenvolvimento da coreografia e performance.

Esta dissertação tem uma estrutura formada por quatro capítulos. No primeiro capítulo é apresentada a trajetória artística e profissional do autor e fatores que o motivaram a ingressar no universo acadêmico. No capítulo dois, entra em cena Lotte Reiniger e suas principais realizações, dentre elas a de maior importância: *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* – As aventuras do Príncipe Achmed (1926). O capítulo três é dedicado ao cinema expandido a partir da obra de Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (1970). No capítulo quatro, o processo poético e entrevistas com os colaboradores da pesquisa, a bailarina e artista Dani Durães e o ilustrador e animador Luiz Canton Junior.

## 1.1 SER, ESTAR, FAZER, ESTAGNAR, DESPRENDER, RETOMAR E SEGUIR – percalços de um trajeto

A minha paixão por cinema, e pelas artes de forma geral, já vem desde a minha infância. Quando criança, meu primeiro contato com o cinema se deu, não através da experiência do cinema (XAVIER, 2018), mas de um brinquedo fabricado nos anos de 1980 pela Estrela, o Mini Cine, uma espécie de Kinetoscópio<sup>2</sup> portátil. Assemelhava-se a uma pequena câmera filmadora Super 8, porém não filmava. Com ele, através de um pequeno visor, era possível assistir a cenas curtas de filmes da época que vinham em cartuchos e que era possível adquirir separadamente, no intuito de formar uma coleção. Eu nunca cheguei a formar coleção, pois a curiosidade foi tanta que tive que abrir o cartucho e entender o funcionamento daquilo que me chamou tanto a atenção. Jamais foi possível remontá-lo. Mas foi útil pois consegui entender a “mágica” do cinema. Intuitivamente eu compreendia a ilusão ótica que acontecia por conta da persistência retiniana, obviamente não tinha noção desses termos, mas que com o passar do tempo ficou esclarecido. Ainda neste período eu reunia meus amigos no porão da minha casa onde eu realizava “sessões de cinema” de sombras. Meus aparatos eram uma velha lanterna, personagens recortados com papel celofane e um lençol (tirado às escondidas de dentro de casa). Eu fazia minhas exposições lançando a luz sobre as personagens recortadas em papel celofane colorido, fazendo com que as sombras fossem retroprojetadas no lençol. As histórias eram criadas em minha mente instantaneamente, eu imaginava um contexto e deixava a mente criativa literalmente viajar, era fantasia pura. Eu me sentia parte integrante dos meus “filmes” pois ali eu estava roteirista, diretor, ator e projetorista.

---

<sup>2</sup> O kinetoscópio (ou cinetoscópio) foi criado por Thomas Edison e William Dickson, em 1891, nos Estados Unidos. Para criar o movimento das imagens, a caixa possuía um mecanismo que movimentava os filmes. Esse mecanismo era acionado quando se colocava uma moeda na máquina. Apenas uma pessoa de cada vez podia visualizar a sequência de imagens no interior da caixa.

**Figura 1 – Mini Cine Os Trapalhões fabricado e distribuído pela Estrela nos anos 80.**



**Fonte: Acervo do Autor**

Quando realizei o meu primeiro curta de animação em *stop motion*, *O Poder Vem do Céu* (2012), filmado com película super 8, foi uma experiência inusitada. Eu sempre tive paixão por animação, mas jamais havia me aventurado em produzir algo. A oportunidade chegou quando elaborei uma proposta de roteiro como requisito para participação de uma oficina de realização em cinema super 8, do Festival Internacional de Cinema Super 8 de Curitiba, o Curta8 que estava na sua 8ª edição. O inusitado, o novo, a criação, tudo foi um grande desafio e que me apresentou outro caminho possível para viver a arte. Pensamentos começam aos poucos a convergirem para quem sabe a experimentação de uma nova linguagem, para mim, dentro do documentário. As possibilidades que o cinema de animação traz são tantas que é como se eu adentrasse em uma galáxia totalmente desconhecida, cheia de mistérios a serem revelados, uma lacuna a ser preenchida.

**Figura 9 – Animação Stop Motion  
O Poder Vem do Céu**



Fonte: – Acervo do Autor

**Figura 10 – Animação Stop Motion  
O Poder Vem do Céu**



Fonte: – Acervo do Autor

Ainda em 2013, a animação voltou a me cercar. E foi através de uma oficina de cinema de animação que ministrei na Galeria Trapiche, em São Luís, no Maranhão. Participaram da oficina artistas visuais e estudantes. Desta oficina nasceu Fora da Caixa (2012) um curta de animação baseado na obra de Lotte Reininger que, em 2016 recebeu o prêmio da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação - de melhor curta de animação da 15ª Mostra Internacional de Cinema Infantil de Florianópolis.

**Figura 15 – Oficina de Cinema de Animação  
Participantes da oficina**



Fonte: – Acervo do Autor

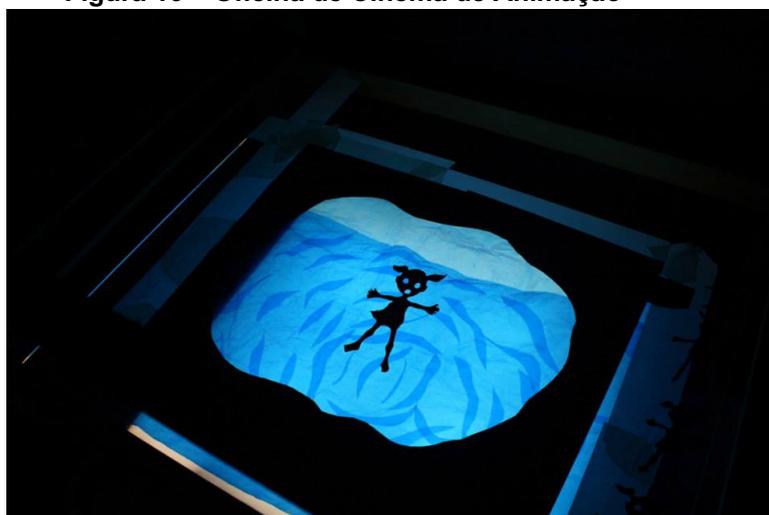
**Figura 16 – Oficina de Cinema de Animação**



Fonte: – Acervo do Autor

**Figura 16 – Oficina de Cinema de Animação**

Fonte: – Acervo do Autor

**Figura 16 – Oficina de Cinema de Animação**

Fonte: – Acervo do Autor

Mesmo vivendo no Maranhão por alguns anos, nunca perdi contato com os amigos e professores da graduação em cinema da Faculdade de Artes do Paraná – FAP, agora UNESPAR – Universidade Estadual do Paraná. Desta maneira estava inteirado sobre o Programa de Pós-Graduação Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo – PPG-CINEAV. Decidi então conhecer melhor o programa com a intenção de que ali pudesse me reencontrar. Eu precisava de novos estímulos e outros olhares. Me matriculei e fui aceito como ouvinte, inicialmente na disciplina de Narrativas e Interatividade, ministrada pela Profa. Dra. Ana Merino Lesnovski e mais tarde na disciplina de Convergências Multimidiáticas, ministrada pela Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak. O universo da pesquisa científica e acadêmica era algo totalmente

novo e por isso precisava compreender melhor. Com essas duas disciplinas houve um despertar, um caminho para aquilo que há muito tenho buscado. A experimentação nas audiovisuais contemporâneas, que no programa seria possível desenvolver pesquisa em artes onde eu poderia mesclar teoria e prática ao longo do processo criativo.

Tendo em vista a grande oportunidade que era desvelada à minha frente fui traçando as primeiras ideias até que cheguei numa concepção de pesquisa intitulada, inicialmente como *A fluidez corporal como expressão de sentimentos no fluxo da audiovisuais contemporâneas*<sup>3</sup>.

Considerando que o corpo humano sempre foi objeto do olhar e da criação em arte e em específico da dança, observa-se que a partir do final do século XX e início do XXI, ele atinge um patamar em que a dissolução de suas fronteiras físicas, sensíveis e cognitivas permite, assim, um contato, uma permanente troca de informação (natureza, cultura), mediante as interfaces (intermédias) tecnológicas da era digital deixa de ser uma nova estética de arte para tornar-se o reflexo estético da própria evolução deste corpo. A hibridação deu origem a um novo sistema, que não é apenas corpo, tampouco se restringe à tecnologia. Esta nova possibilidade de a dança existir, transpondo fronteiras e intercambiando um trânsito permeado pela mudança e a diversidade, parece propor ou talvez exigir um corpo fugaz, ciberespacial, um corpo *médium* apto a assumir novas experiências e propostas coreográficas dentro do espaço simulado da realidade virtual. (WOSNIAK, 2006, p.89).

Minha intenção é a experimentação, unir meus conhecimentos no campo cinematográfico às outras artes no desenvolvimento de um trabalho híbrido. Influenciado pelas aulas na disciplina de Convergências Multimidiáticas, a dança é incorporada ao processo apresentando um corpo que expressa sentimentos não mostra o rosto, sem expressões faciais, como uma silhueta das animações de Lotte Reininger.

---

<sup>3</sup> O título sofreu alteração a partir de reflexões e orientações dos professores durante a Banca de Qualificação e outra na Banca de Defesa onde foi definido o título definitivo.

## 2 CONHECENDO LOTTE REINIGER

Lotte Reiniger nasceu Charlotte Elizabeth Eleonore Reiniger filha de Eleanor née Raquette e Karl Reiniger em 2 de junho de 1899, em 11 Knesebeckstraße, agora o bairro Charlottenburg de Berlim. A família de Karl era austríaca e morava em Mariánské Lázně (Marienbad), na atual Tchecoslováquia. Sua mãe Eleanor veio da Silésia, embora sua ascendência fosse francesa. Seus pais a matricularam na Charlottenburger Waldschule com um currículo definido em ideias pedagógicas de reforma (Wiegmann & Blattner, 2010, p.110).

Whitney Grace em sua obra *Pioneer of Film Animation* (GRACE, 2017) apresenta Jez Stewart, do British Film Institute como uma fonte constante de informação e humor. Apresentou para a autora vários arquivos que revelavam fatos sobre o tempo de Lotte na Inglaterra. Evamarie Blattner do Stadtmuseum Tübingen, forneceu fotos raras para que Grace pudesse escrever sobre a primeira-dama da animação alemã. Carolin Beinroth do Deutsches Filminstitut a ajudou com informações relacionadas ao compositor Wolfgang Zeller. Ainda agradece ao marionetista de sombras e biógrafo alemão de Lotte, Alfred Happ, pelo relato mais completo da vida de Lotte. Ainda teve vários colaboradores como a fotógrafa Lois Segal e o jornalista britânico Paul Gelder, ex-biógrafo de Lott que forneceu muitos artigos, silhuetas originais e fotos de Lotte coletados quando tentou escrever sua própria biografia de Lotte Reiniger.

Grace realizou uma extensa pesquisa sobre a vida e a obra de Lotte Reiniger, a obra é uma fonte de grande importância para o desenvolvimento deste trabalho.

Conheci Lotte Reiniger pela primeira vez quando os ecos da Primeira Guerra Mundial ainda ressoavam ao longe. Foi na entrada do Théâtre Marigny em Paris, onde seus distribuidores de filmes apresentaram “Príncipe Achmed” (julho de 1926). Os poucos passos que dei não quebraram o encanto do filme para os admiradores me disseram: “Ela tem mãos de fada.” Era verdade (Jez Stewart, (GRACE, 2017, p.11)

Na década de 1970, o jornalista Paul Gelder escreveu uma biografia de Reiniger e se aproximou de Renoir para escrever um prefácio. O livro nunca foi publicado. Quando Renoir morreu em 1979, o prefácio estava entre seus papéis – agora guardados na Universidade da Califórnia, Los Angeles – e Gelder manteve uma cópia. Ele gentilmente forneceu acesso ao seu arquivo Reiniger para o livro de Grace e permissão para usar o prefácio de Renoir:

Se você perguntar a alguém qual foi o primeiro longa-metragem de animação, eles podem responder com o clássico de 1937 de Walt Disney, *Branca de Neve e os Sete Anões*. É um equívoco tão comum que foi tomado como fato, junto com outras histórias da Disney, como: Sininho foi modelado após Marilyn Monroe (na verdade era Margaret Kerry), que existem referências sexuais em *Aladdin*, *O Rei Leão* e *A Pequena Sereia*, e aquele bom e velho Walt se colocou no gelo. Nada disso é verdade, mas circulam entre as massas como lendas urbanas.

Uma rápida pesquisa no IMDb ou Wikipedia prova que *Branca de Neve* não foi o primeiro filme de animação. Essa distinção vai para o filme do animador argentino Quirino Cristiani, *El Apóstel* (O Apóstolo), seguido por seu *Sin dejar rastros* (Sem Traço). O último o título do filme se mostrou profético: ambos os longas se perderam em um incêndio que consumiu a obra de Cristiani.

O mais antigo longa-metragem de animação sobrevivente foi criado por uma alemã chamada Lotte Reiniger que se apaixonou por silhuetas e filmes ainda jovem. Ela era altamente qualificada no artesanato folclórico alemão Scherenschnitte ou “cortes de papel”, e usou sua habilidade com tesouras para criar marionetes de sombra. Ela usou um processo de animação stop motion para animar os bonecos no filme, fazendo vários curtas antes de concluir o longa-metragem *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (As Aventuras do Príncipe Achmed) que foi lançado em 1926, 11 anos antes de *Branca de Neve*. A história de Reiniger foi inspirada na saga de contos de fadas do Oriente Médio 1001 Arabian Nights, com base em elementos narrativos alemães que se tornaram universais em parte devido aos Irmãos Grimm.

Reiniger teve uma carreira estelar. Enquanto seus talentos falavam por si e conquistavam seu modesto respeito entre seus pares, o que é ainda mais surpreendente é que ela foi capaz de ser pioneira em um novo estilo de arte no início do século XX como mulher. Embora a Europa tenha sido considerada mais esclarecida em questões de progresso social do que os Estados Unidos, a Europa ainda era uma sociedade centrada no homem.

Com o apoio de seu marido-parceiro, Reiniger criou um filme inovador durante uma época em que qualquer mulher que saísse de casa e alcançasse um objetivo em um campo dominado por homens era uma raridade. No entanto, muito poucas pessoas fora dos campos de animação e marionetes reconhecem seu nome e a maioria pensa nela como uma nota de rodapé na história da animação, marionetes e livros de cinema alemão. Grande parte da história registrada e dos trabalhos

arquivados sobre Reiniger, alojados no Tübingen Stadtmuseum, Düsseldorf Stadtmuseum e no Deutsches Filminstitut na Alemanha, não foram traduzido para o inglês. O British Film Institute tem uma boa quantidade de informações sobre ela, já que ela se tornou cidadã britânica e emigrou para lá após a Segunda Guerra Mundial, mas ainda é limitada. Suas contribuições para animação, marionetes, narrativas e filmes foram negligenciadas por razões não especificadas. Ao longo dos anos, as poucas publicações sobre ela caíram em estado de esgotamento. Cada um geralmente oferecia uma biografia sobre Reiniger, elogios por seu trabalho e alguma forma de expressão poética sobre sua importância. Rachel Palfreyman mencionou essa falta de apreciação e documentação em seu ensaio *“Life and Death in the Shadows: Lotte Reiniger’s Die Abenteuer des Prinzen Achmed”*. Mas, em vez de cair em um tema fácil de elogios e discursos sobre a negligência de Reiniger, Palfreyman observou:

Por mais difícil que seja, precisamos ir além de um sentimento de admiração pelas conquistas de Reiniger e nos envolver com seu trabalho: elogios breves, se extravagantes, podem, afinal, equivale a outra forma de abandono. Menos admiração e mais crítica são necessárias. Pois de alguma forma ela permanece no limbo canônico, em uma espécie de pedestal com sua técnica de silhueta “única”, não facilmente contextualizada ou localizada dentro de uma tradição e, portanto, isolada pela própria percepção de sua surpreendente singularidade, sua técnica inigualável. É, então, errado sugerir que ela é única? Não, é absolutamente justo dizer que suas animações de silhueta são incomparáveis. Ela alcançou alturas inimagináveis na técnica, e outros animadores não seguiram sua liderança particular.... Não há um grande número de cineastas onde você possa ver uma influência direta..., mas não há de forma alguma uma grande “escola” de Reiniger. No entanto, focar inteiramente em sua singularidade diz mais sobre a academia do que sobre ela. Pois não é verdade que ela não tem nenhuma ligação com movimentos e tradições estéticas [e a própria indústria da animação]. A questão é mais que ela está conectada a tantos... que a academia parece não negociar muito bem, embora o público responda muito mais prontamente a esse desafio (PALFREYMAN, 2011, p.6-18).

Reiniger foi pioneira em muitas técnicas e formas de arte que ainda hoje soam com originalidade e graça, muitas vezes ausentes em muitos filmes de animação modernos. Para Grace, Reiniger ganhou mais do que um lugar na história da animação e marionetes.

## 2.1 Contos de fadas de papel

Frank Johnston e Ollie Thomas eram dois dos Nine Old Men de Walt Disney, os animadores que foram essenciais para desenvolver o núcleo do departamento de animação da empresa. Juntos, eles escreveram um dos livros mais importantes que

documentam a animação e seu processo, *Disney Animation: The Illusion of Life*, de 1981. Ainda é uma das referências mais procuradas por animadores profissionais e estudantes. Com o título do livro, Thomas e Johnston cunharam o termo “a ilusão da vida” para descrever o que é animação. A animação, em certo sentido, é a irmã mais nova do fantoche – uma das primeiras ilusões da vida (outras são pinturas e tapeçarias). Marionetes é uma prática antiga usada para entreter as massas e fornecer comentários sociais. A história britânica não pode ser contada sem se referir aos infames shows de Punch and Judy, assim como a Itália se orgulha de suas marionetes simbolizadas pelo menino de madeira Pinóquio. Atravessar hemisférios para a Ásia oferece uma rica história de artes de marionetes únicas, estranhas à imaginação ocidental.

A animação baseou-se em muitas das técnicas comuns à marionete; Johnston e Thomas tocaram neles em seu livro, mostrando como as formas de arte são semelhantes.

Hoje em dia é mais fácil mesclar os princípios da animação e da marionete em um único meio, principalmente devido a melhorias tecnológicas. A animação stop motion ou stop frame depende de bonecos e palcos movidos em pequenos incrementos e filmados quadro a quadro, de modo que, quando todas as peças são colocadas juntas, simula um movimento coeso. Existem estúdios de marionetes digitais que capturam os movimentos de um marionetista e os traduzem em um personagem digital. Por décadas, os videogames usaram a captura de movimento para tornar os movimentos mais realistas e, de muitas maneiras, transformar a pessoa vestindo o terno colante com bolas de pingue-pongue coladas em um fantoche. Os estúdios de animação estão usando essas mesmas técnicas para animar seus personagens.

Lotte Reiniger não tinha nenhuma das nossas conveniências do século XXI e como muitos pioneiros ela teve que fazer tudo à mão e literalmente devido ao seu meio escolhido. Como uma jovem alemã do início do século XX criou uma técnica de animação inovadora? Ela primeiro se baseou em aspectos de marionetes e seu talento para *scherschnitte*<sup>4</sup>, para não mencionar seu desejo de ser uma contadora de histórias.

---

<sup>4</sup> Scherschnitte é a arte de cortar papel com cortes precisos de tesoura. O corte de papel é um ofício tradicionalmente praticado em várias culturas ao redor do globo, começando na China com a invenção do papel. Tornou-se uma arte popular na Suíça e na Alemanha.

Reiniger era habilidosa em cortar papel e especialmente em fazer silhuetas (que haviam caído e saído de moda na Europa). Alfred Happ, a única pessoa a ter escrito uma biografia sobre Reiniger, disse que enquanto ela estava crescendo, ela se inspirou no cartão-postal de silhueta com tinta preta do artista Karl Wilhelm Diefenbach "*Per Aspera Ad Astra*" (HAPP; REINIGER, 2004, p.9).

Os contos de fadas desempenharam um papel crítico em sua infância e ela adorava recontar e reinventar as histórias. A exposição de Reiniger aos contos de fadas não foi diferente da de outras crianças alemãs. Os contos de fadas foram usados para ensinar a moral e as regras da sociedade, e servir como histórias de advertência. Alemanha como um todo estava lutando com sua identidade coletiva como um único país e muitos alemães instruídos viam os contos de fadas como uma ferramenta para unir o país sob um guarda-chuva cultural. Essa crença aumentou a popularidade dos contos de fadas e "no início do século XX, os contos infantis e domésticos perdiam apenas para a Bíblia como um best-seller na Alemanha. Os contos infantis e domésticos dos irmãos Grimm (Kinder- und Hausmärchen) eram uma parte fundamental da educação infantil alemã desde a década de 1870 (ZIPES, 2002).

A jovem não estava inteiramente ocupada por contos de fadas e scherenschnitte. "Quando eu era criança, eu tinha a incrível habilidade de cortar silhuetas. Mas eu não gostava que eles ficassem imóveis, estava sempre brincando com eles e aos 12 anos eu tinha um teatro de sombras primitivo" (Happ, 2004, 9

Seu amor pelo teatro de sombras só foi igualado por um fascínio pelo cinema. A jovem Lotte era "absolutamente louca por filmes" e sua avó a levava para vê-los em um teatro local. Reiniger tinha 17 anos em 1916 e seu amor pelo cinema atingiu o pico quando ela assistiu a uma palestra dada por Paul Wegener. Wegener foi um ator de cinema e teatro conhecido por seu trabalho durante a era do cinema expressionista alemão; no momento em que ele deu sua palestra. seus papéis mais famosos foram em 1913, *Der Student von Prag* (O Estudante de Praga) e *Der Golem*, de 1915. Em 1916, ele falou sobre a animação potencial no filme com Reiniger na platéia. Suas palavras a inspiraram a falar com seus pais sobre frequentar a Max Reinhardt School, uma escola de teatro associada ao teatro de mesmo nome, para se tornar atriz. Eleanor e Karl Reiniger ficaram bastante chateados com a decisão da filha, principalmente devido à falta de familiaridade com o teatro. Eles estavam preocupados com sua virtude (embora apoiassem a educação progressiva).

Wegener ensinou na Max Reinhardt School e a usou como base para sua trupe de atuação e para trabalhar em seus projetos. Ela ansiava pela oportunidade de

trabalhar para Wegener; uma de suas razões para frequentar a escola era ter a oportunidade.

Como estudante, Reiniger não tinha permissão para assistir aos ensaios do teatro. Mas os alunos e ex-alunos foram autorizados a obter experiência de atuação como figurantes nos shows e produções cinematográficas de Wegener. Mesmo querendo ser atriz, Reiniger não abandonou seus passatempos de infância e acreditava que suas habilidades de *scherenschnitte* chamariam a atenção de Wegener.

Entre os muitos atores que ela construiu em silhuetas estavam Emil Jannings e Ernst Lubitsch, que a encorajaram a cortar mais (GELDER, 1981, p.1-2).

Em 1918, Wegener contratou Reiniger para sua primeira tentativa de animação com o filme *Der Rattenfänger von Hameln* (O Flautista de Hamelin), baseado na velha história de como a cidade de Hamelin foi invadida por ratos

Depois de filmar *Der Rattenfänger von Hameln* em 1918, Reiniger provavelmente teve a ideia de usar seus talentos para fazer um filme inteiramente com silhuetas.

A maioria dos recursos que mencionam os anos de estudante de Reiniger sempre apontam para *Der Rattenfänger von Hameln* como seu primeiro grande projeto, olhando para os outros curtas-metragens e atribuindo sua infância a pouco mais do que uma típico artista iniciante. O que esses relatos não mencionam, além da biografia de Alfred Happ, é como suas experiências anteriores a moldaram para enfrentar o desafio do longa-metragem. Suas primeiras influências foram os contos de fadas, que permaneceram uma inspiração ao longo de sua vida. Reiniger nasceu na Alemanha, possivelmente o berço dos *märchen* colecionados devido aos Irmãos Grimm. Serve para ilustrar que a sua educação inicial centrou-se nos contos de fadas, dada a sua importância histórica e cultural no seu país. Jack Zipes em *The Brothers Grimm* explica eloquentemente os alemães e sua importância para a identidade nacional da Alemanha:

Na Alemanha, a obsessão pelos Grimms é na verdade uma obsessão pelo conto de fadas como uma instituição literária vital e dinâmica que oferece escritores e não contadores de histórias alfabetizados um meio de participar de um diálogo e discurso sobre condições sociais específicas. Os alemães dependem dessa instituição mais do que as pessoas de outros países ocidentais porque seu desenvolvimento ocorreu exatamente no momento em que a nação estava se formando e quando a burguesia estava alcançando a autoconsciência (ZIPES, 2002, p.120).

Embora a Alemanha tenha se tornado um país oficial composto por reinos e principados menores quando Reiniger nasceu, ainda lutava para se colocar em um mundo que estava se afastando rapidamente de governos feudais e economias agrárias para a industrialização, democracia, comunismo e socialismo. Os anos mais jovens de Reiniger foram passados em relativa paz, permitindo que ela abordasse os contos de fadas com a admiração reservadas aos inocentes. Embora seus tons mais nacionalistas fossem difundidos, eles não entraram muito em jogo para Reiniger. O conto de fadas, de fato, foi uma instituição como Zipes afirma, mas não foi até que as pesadas perdas na Primeira Guerra Mundial, o Tratado de Versalhes e a desastrosa Liga das Nações foram aticadas para torná-lo um instituto político. O nascente partido nazista apropriou-se dos contos de fadas como ferramenta de propaganda e a partir daí todos conhecemos os resultados. A abordagem de Reiniger aos contos de fadas era gentil e romântica, comparável à Disney, ela pegou as histórias e as tornou suas. Wegener também era um grande fã de contos de fadas e apaixonado pelo mundo criado na tela. Como Reiniger, Wegener queria manter a inocência dos contos de fadas e dar ao público uma forma totalmente nova de escapismo, que seria necessária para lidar com as duas Guerras Mundiais.

Os filmes de Reiniger estão entre dois períodos sombrios da história da Alemanha e filmes inocentes foram perdidos no caos, levando a uma das razões pelas quais ela foi ignorada pela maioria dos historiadores. Apesar das duras realidades, as opiniões de Reiniger sobre os contos de fadas como histórias fantásticas são mais comuns hoje do que as ideias radicais projetadas neles. Os contos de fadas são as histórias mais populares para contar às crianças em seus anos de desenvolvimento para moldar suas percepções iniciais sobre a vida e ensinar-lhes os componentes da comunicação. Eles também são usados para educar as crianças, ensinando-as a ler e até mesmo princípios básicos de contar histórias. Os contos de fadas frequentemente cruzam as barreiras culturais, assim como o teatro de marionetes, uma das formas mais antigas de entretenimento. Reiniger absorveu essas lições de “fada” para criar sua própria magia no filme.

Reiniger estava empregando silhuetas em uma época em que a nobre forma de arte havia sido relegada a ofícios inferiores destinados a ocupar crianças e idosos. Embora ela possa ter recebido elogios de seus colegas atores e cineastas, parecia que ela teria dificuldade em convencer o público a assistir a silhuetas em movimento na tela. O cenário pode soar familiar para qualquer um com o advento de um novo meio: a mudança é ruim e nunca será aceita.

A animação e a marionete têm mais do que sua cota de críticos, céticos e pessoas incapazes de vê-la através de uma lente diferente de suas noções preconcebidas. As histórias mais conhecidas incluem os críticos da Disney dizendo que o público nunca assistiria a um desenho animado de uma hora com Branca de Neve e os Sete Anões.

### 2.1.1 As Aventuras do Príncipe Achmed

Acredito mais na verdade dos contos de fadas do que nos jornais. — Lotte Reiniger Em 1923 foi o ano em que Lotte Reiniger começou a trabalhar no filme que a tornaria uma lenda da animação: *Die Geschichte des Prinzen Achmed* or *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (As Aventuras do Príncipe Achmed). Foi no início da década de 1920, uma década que desde então alcançou o status romântico de uma época que oferecia possibilidades ilimitadas devido aos avanços tecnológicos na indústria, viagens, medicina e entretenimento. As pessoas nas nações ocidentais estavam imbuídas de um espírito inquieto e engenhoso, mas em uma Alemanha ainda sofrendo os efeitos da Grande Guerra sentiu-se a mais forte em sua indústria cinematográfica. O cinema de Weimar foi o viveiro do cinema de vanguarda e experimental, simbolizado pelos filmes expressionistas, muitos dos quais vieram da UFA - *Universum Film Aktien Gesellschaft*. Enquanto a indústria cinematográfica de Weimar explodia no que mais tarde seria considerado sua Idade de Ouro (refletindo um termo afixado a esse período quando o país alcançou a estabilidade econômica, os anos 20 de ouro), a economia alemã sofria com uma inflação recorde, imortalizada por pessoas empurrando carrinhos de mão de moeda para as lojas para comprar itens essenciais diários. Os filmes, no entanto, renderam dinheiro e muito semelhante ao modo como os americanos recorreram ao teatro para escapismo durante a Depressão dos anos 1930 – os alemães fizeram o mesmo. Para os financistas, investir na indústria cinematográfica tinha riscos baixos e potencial para altos retornos. O banqueiro judeu Louis Hagen de Berlim era um patrono das artes, especialmente das ideias novas e modernas, e um dia visitou o Instituto de Pesquisas Culturais e notou Reiniger e Koch trabalhando em um filme de silhueta. Ele perguntou se eles seriam capazes de fazer um longa-metragem de animação de silhueta.

Reiniger sonhava em fazer um filme mais longo, mas não tinha como cobrir os custos. Quando ela expressou seu desejo e hesitações para Hagen, sua resposta foi: “Deixe-me resolver isso para você” (RAGANELLI, 2001).

Embora tenha sido geralmente recebido como um novo tipo de filme, como vários críticos indicaram, não foi a primeira vez que o público de Weimar assistiu a silhuetas filmadas. Uma tradição visual popular de longa data na Alemanha, em meados da década de 1920, as silhuetas apareciam em filmes como intertítulos, filmes publicitários, curtas projetados como longas-metragens e como efeitos especiais em filmes narrativos (WIZANSKI, 2004, p.82).

A indústria cinematográfica da Alemanha estava preocupada com o expressionismo, o surrealismo e os roteiros que desafiavam os valores tradicionais do país. Hagen achou que havia potencial na ideia e Reiniger e Koch tiveram o luxo de serem livres para explorar, porque não pertenciam à indústria cinematográfica propriamente dita. A animação não era considerada um meio viável, muito menos uma profissão honrosa, era percebida como a escória da indústria do entretenimento. Outros pioneiros da animação começaram suas carreiras fazendo o trabalho sozinhos ou formando seus próprios estúdios e anexando-se a casas de distribuição maiores.

Os animadores existiam na periferia e tiveram que lutar para serem levados a sério, porque soltar algumas risadas do público com animais de desenho animado realmente era a coisa mais distante da seriedade na tela e na mentalidade da indústria. Então a ideia de fazer um filme inteiro usando apenas animação não era apenas “vulgar”, mas absurda também. O processo de animação no início do século XX era monótono e demorado, outra razão pela qual os filmes de animação completos eram poucos e distantes entre si. Quirino Cristiani animou os longas-metragens *El Apóstel* em 1917 e *Sin dejar rastros* em 1918 usando a técnica de stop motion na América do Sul, mas estes não foram vistos fora da Argentina e agora são filmes perdidos. Branca de Neve e os Sete Anões não apareceria nas telas até 1937, então Reiniger estava criando algo novo para o mundo. Pertencer à indústria teria apenas atrapalhado Reiniger, como ela observa, assim como provou ser um obstáculo para os animadores posteriores, pois o meio atraiu mais atenção e se tornou mais lucrativo. Hagen chegou a separar Reiniger e Koch da indústria do entretenimento quando aceitaram sua tentadora oferta, porque não gostava do ambiente experimental do instituto para o novo longa-metragem. Ele também não queria que o filme fosse associado ao instituto, então instalou Reiniger e Koch na sala acima de sua garagem em sua casa de campo em Potsdam, perto de suas hortas de frutas e vegetais. Koch e Reiniger mudaram-se para Potsdam sem muita persuasão.

Hagen não estava interessado apenas em novos empreendimentos artísticos, mas também em métodos alternativos de educação. Ele fundou uma escola particular

em seu bairro para seus filhos e os que pertenciam a amigos e familiares. Seu filho Louis Hagen, Jr., lembrou que seu pai não queria que ele ou seus irmãos em uma “atmosfera rígida, tipo militar prussiano de escola” (RAGANELLI, 2001).

A escola era dirigida por uma mulher chamada Claire With e tinha de dez a doze crianças matriculadas (HAPP; REINIGER, 2004, p.21). Durante produção, Koch também lecionava na escola (geografia e história) e Reiniger ensinava arte;

Após a mudança para Potsdam, Koch e Reiniger também fundaram sua produtora Comenius Film seguindo o conselho de Hagen. Foi formado para o lançamento de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (BLATNER; WIEGMANN, 2010, p.7). A dupla escolheu o nome Comenius em homenagem ao educador e filósofo tcheco John Amos Comenius (1592–1670). Um reformador educacional, Comenius introduziu o conceito de livros didáticos pictóricos escritos em línguas vernáculas, apoiou o aprendizado ao longo da vida e promoveu o pensamento lógico sobre a memorização de fatos. Hagen projetou sua escola com base nos princípios de ensino de Comenius, que foi outra razão pela qual escolheram o nome (Happ, 2004. p. 22).

Reiniger e Koch montaram uma equipe de animação que incluía dois homens que mais tarde entrariam para os livros de história como protagonistas da Era de Ouro do cinema alemão. Quando Reiniger descreveu sua equipe em sua introdução ao *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, soa como uma recitação dos membros da banda em um show de rock:

Nós, aquele era eu, meu marido Carl Koch, Walter Ruttmann, Bertold Bartosch, Alexander Kardan e Walter Turck . Koch era o produtor e tinha o controle dos aspectos técnicos, eu recortei as figuras e cenários e os animei, auxiliei por Alexander Kardan e Walter Turck. Ruttmann inventou e criou movimentos maravilhosos para os eventos mágicos, fogo, vulcões, batalhas de bons e maus espíritos e Bartosch compôs e cortou o movimento das ondas para uma tempestade no mar, agora uma palavra familiar em animação, mas algo bastante novo neste período (PIDHAJNY, 2001).

Ela elaborou seus papéis em seu livro *Shadow Theatres and Shadow Films*: o controle do marido sobre os aspectos técnicos significava que ele era o cinegrafista, Kardan era responsável pelo stop motion switch e ele rastreou os quadros fotografados, e outros deveres de Tuerck eram “realizar alguma magia na placa de vidro superior” (Reiniger, 1970a, p. 87) Outra maneira pela qual os papéis de Kardan e Türck foram explicados foi que ambos “eram responsáveis pela decoração e pelas folhas de exposição”. Türck realmente manipulou o segundo nível de vidro para animar fundos e outros itens (MORITZ, 1996b).

Fora da equipe de cinco pessoas, Ruttman e Bartosch são geralmente destacados por suas contribuições para *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. Seu trabalho de efeitos especiais foi monumental para na década de 1920, mas como Reiniger observou, “Tenhamos a oportunidade satisfatória de fazer coisas pela primeira vez, que agora são uma palavra familiar em animação” (REINIGER, 1970<sup>a</sup>, p.87).

Este foi um trabalho que marcou época. Isso era arte que não era material de mercado de massa. O filme de silhuetas de Reiniger fornecem às silhuetas uma ilusão de presença tridimensional. Schönfeld mais tarde concluiu que uma combinação da maestria da silhueta de Reiniger, “o talento de Ruttman para criar espaço tridimensional através do movimento do abstrato formas”, a câmera multiplano de Reiniger e “composições de quadros que enfatizam o efeito da perspectiva linear, todos contribuem para uma simulação do espaço tridimensional” (SHÖNFELD, 2006, p.173).

Reiniger começou a animar as silhuetas de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* ao longo de três anos, de 1923 a 1926. Projetado por seu marido, foi construído um equipamento para que Reiniger trabalhasse a animação em multicamadas, ou multicâmera. De acordo com as especificações, acrescentando suportes de madeira para colocar placas de vidro, o que facilitou a animação de diferentes efeitos. O objetivo deles era tornar o processo de animação o mais moderno possível, então eles seguiram o conselho de Guenther Rittau, um diretor de fotografia de renome que trabalhou para Fritz Lang, e instalaram um motor para sequenciar o stopmotion. Reiniger havia usado uma bomba de bicicleta no instituto e a preferia, porque “tinha que ser acionada por uma alavanca, um movimento que me distraiu da minha atenção para as figuras na placa de vidro... da boa bomba de bicicleta permitiu que meus olhos se fixassem perpetuamente” (REINIGER, 1970b).

O teto do estúdio também era extremamente baixo, então os animadores estavam curvados e trabalhando no nível do chão. Enquanto animava suas silhuetas, Reiniger sentou-se em um assento retirado de um carro, que ela preferia às cadeiras giratórias que usou mais tarde em sua carreira (REINIGER, 1970b).

O processo de animação era muito detalhado e repetitivo. Reiniger tratou da delicada animação dos bonecos de silhueta, colocando-os apenas assim no tricktisch<sup>5</sup> para alcançar a ilusão de movimento e expressão humana. Reiniger deu vida a cada

---

<sup>5</sup> Mesa de animação.

um de seus bonecos e muitas vezes ela se inspirou nas pessoas ao seu redor. Hagen foi imortalizado para sempre como o belo Príncipe Achmed, mas a fase de pré-desenvolvimento foi tão impressionante quanto o próprio processo de animação devido à construção de mundo que Reiniger teve que inventar de sua própria imaginação; Ela não tinha nenhum trabalho anterior de longa-metragem para se inspirar. Bartosch assumiu a liderança quando se tratava dos efeitos especiais. White escreveu um relato brilhante de seu processo em seu ensaio:

Os resultados que obtém são assombrosos quando comparados com os meios de que dispõe. Para um efeito de estrelas, ele pega um pedaço de papelão, fura-o e fotografa-o movendo-se lentamente diante da câmera com uma luz forte por trás. Ele então pegará o mesmo pedaço de papelão de cabeça para baixo, movê-lo em uma direção diferente e em uma velocidade diferente, e sobreporá o segundo tiro ao primeiro. O resultado é um céu de estrelas movendo-se lentamente e (aparentemente) em diferentes direções e em velocidades diferentes, nada poderia ser mais simples ou mais eficaz. Em uma sequência animada por Bartosch, Aladdin cruzou o mar durante uma tempestade torrencial. Seu barco foi lançado em ondas que ainda são visualmente impressionantes. Bartosch passou meses animando as ondas usando “pedaços sobrepostos de papel de seda semitransparente. Então ele se move com uma habilidade tão consumada que transmite a impressão da ondulação e da ondulação natural do mar. Água enluarada que ele retrata por meio de papel prateado; neste caso as ondas se sobrepõem mais amplamente, e a cena tem que ser iluminada de frente (acima). Para conseguir a animação da nuvem, neblina e outras neblinas, foram pintadas numa prateleira de vidro situada por baixo da mesa de truques, entre o jogo de silhuetas e a iluminação”. A luta mágica entre o Feiticeiro Africano e a Bruxa do Fogo usa esses efeitos para o puro espanto do público (WHITE, 1931).

Bartosch estava tão obcecado em fazer os efeitos especiais parecerem reais e bonitos que ele experimentou infinitamente métodos de animação, como fazer as ondas se encaixarem em sua ideia de perfeição. Reiniger, Bartosch e os outros artistas passaram semanas e meses experimentando de edição e olhar quadro a quadro nas imagens estáticas, você pode ver o esforço e a precisão do trabalho. É um trabalho imenso. Ocasionalmente é possível ver a mão de Lotte Reiniger quando ela a puxou para trás muito devagar.

O processo de animação de três anos de *Prinzen Achmed* foi extenuante para Reiniger e sua equipe. Para filmes de animação modernos, a produção exige muito trabalho em equipe. Departamentos individuais trabalham em diferentes partes do filme, que são constantemente revisadas e editadas, para que quando todas as peças são montadas, o produto final é perfeito. Reiniger e Koch tiveram que tecer juntos os trabalhos dos vários assistentes, que se baseavam em suas próprias concepções e, provavelmente, não coincidiam com a visão de Reiniger em todos os momentos.

Embora experimentar fosse divertido para Reiniger, Bartosch e os outros, houve casos em que eles também queriam avançar com uma cena, mas foram retidos porque tiveram que “ensaiar” suas silhuetas para alcançar o resultado desejado. Ainda mais estressante para Reiniger: ela não conseguiu assistir instantaneamente ao filme durante a produção. A animação inicial exigia que o as cenas seriam filmadas e impressas, e então poderiam ser revisadas; os animadores cruzaram os dedos para que as sequências atendessem às suas expectativas, caso contrário teriam que voltar e refazer. Reiniger escreveu:

A ansiedade desse processo às vezes era quase insuportável. Enquanto trabalha, você só vê suas figuras em sua composição em uma posição. Como será quando se mover, ou como serão as duas composições, que podem parecer boas em si mesmas, quando forem impressas, eram enigmas cuja solução só podia ser aguardada com esperança (Reiniger, 1970b, 3).

Ao final da produção ela e sua equipe tinham animado 250.000 quadros, dos quais usaram 96.000 para um filme de 65 minutos (RATNER, 2006, p.47).

Reiniger explicou na introdução que escreveu para acompanhar o filme que eram necessários 24 quadros para animar um único segundo (PIDHAJNY, 2001).

*Die Abenteuer des Prinzen Achmed* foi um filme mudo 35mm em preto e branco, acentuado por fundos coloridos pintados à mão, intertítulos que descreviam a ação e carregavam diálogos e novas técnicas de animação. Famoso ilustrador de contos de fadas, o ilustrador Edmund Dulac contribuiu com sua habilidade atemporal para criar os intertítulos de *Prinzen Achmed*.

Os filmes mudos eram acompanhados por uma gravação ou música ao vivo para estabelecer um clima, mas em vez de ter uma trilha sonora genérica para seu filme, Reiniger contratou um compositor para escrever uma partitura original que evocasse os sentimentos corretos no público. Ao longo da produção do filme, Reiniger e Koch pediram para Wolfgang Zeller compor a música para se adequar a cada cena, incluindo efeitos sonoros, uma marcha e um sino. Sincronização entre a música e o filme era importante, então as cenas do filme eram coladas na partitura para que o maestro soubesse tocar as notas corretas no momento apropriado (Reiniger, 1970b, 3).

As diferentes técnicas de produção de um filme animado, em oposição a um filme de ação ao vivo, exigem relações de trabalho correspondentemente diferentes entre diretores e compositores, cujas habilidades especiais contribuem para a arte da

animação. Isso é verdade por causa do planejamento microcômico relativamente complexo exigido para filmes de animação, para os quais os elementos de visão e som de cada quadro devem ser considerados antes da filmagem. Por um lado, o diretor de animação concebe seu filme sabendo que deve controlar seu conteúdo e tempo em incrementos de um vigésimo quarto de segundo, o tempo que cada quadro leva para passar pelo projetor (NEWSON, 1980, p.280).

A obra de uma artista alemã, agora no exílio, Lotte Reiniger, que passou três anos aperfeiçoando as silhuetas delicadas, teria fotografado 250.000 delas, é um monumento não só da indústria, mas da arte em miniatura. As pequenas figuras se movem com graça e facilidade ou com rigidez grotesca de acordo com as exigências da história. Palácios se erguem e navegam pelo ar, monstros alados aparecem do nada e desaparecem, gênios se materializam no ar e cavalos voadores são um mero lugar-comum. Contrastando essas delícias de encher os olhos estão os extras ridículos de passo de ganso, o califa e imperador grotescos e o horrível feiticeiro, ogra, espíritos, dragões e monstros indescritíveis do mundo mágico. Este filme é imaginativo e divertido. Melhor do que jogadores de carne e osso, os fantoches capturam e expõem as fantasias das Mil e Uma Noites. O feiticeiro africano sorri maliciosamente, revira os olhos com satisfação maligna. O cavalo mágico ruga impaciente, voa às cegas para a região das estrelas até que o indefeso Achmed em suas costas encontra a alavanca na cauda da criatura. Essas cenas e outras fazem de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* um espetáculo encantador de momentos instantâneos e charme assombroso

*Die Abenteuer des Prinzen Achmed* foi destruído nos bombardeios da Batalha de Berlim em 1945. No pós-guerra, foi considerado um filme perdido até que o British Film Institute descobriu que tinha uma cópia em seus arquivos. Lotte Reiniger escreveu a história de cinco atos para *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, combinando detalhes de várias histórias da popular saga 1001 Arabian Nights: “O Conto do Segundo Dervixe” também conhecido como “O Conto do Segundo Qalandar”, “Aladdin e A Incrível Lâmpada”, “O Conto do Cavalo Mágico” também conhecido como “O Cavalo de Ébano” e “Príncipe Achmed e a Fada Peri Banu”.

Começa com um poderoso e feio feiticeiro africano conjurando um cavalo mecânico que pode voar pelo ar. Ele voa a cavalo para a bela cidade de Bagdá, enfeitada com minaretes em espiral, onde o califa está realizando uma celebração em homenagem ao seu próprio aniversário. O malvado feiticeiro pousa na frente do califa, que deseja comprar o cavalo. O Feiticeiro não venderá o corcel voador por ouro, então

o califa lhe oferece qualquer um de seus tesouros. O único tesouro que atrai o Feiticeiro é a adorável filha do califa, Dinarsade, mas o príncipe Achmed se recusa a permitir que sua irmã seja esposa de tal homem. Chateado pelas ações de Achmed, o Feiticeiro convence o príncipe a montar no cavalo voador e ele decola, direto para o céu.

Atônito e zangado pelo desaparecimento de seu filho amado, o califa coloca o Feiticeiro sob guarda. Achmed está preso subindo entre as nuvens, quando um golpe de sorte o ajuda a descobrir como trabalhar o cavalo. Ele desembarca nas ilhas de Wak-Wak e entra nos aposentos dos criados cheios de belas criadas. As empregadas se apaixonam por Achmed e desejam que ele fique entre elas para sempre, mas quando brigam por suas atenções, o príncipe foge no cavalo.

Achmed conduz o cavalo em direção a uma ilha vizinha com um imenso lago e desce, sem saber que o governante das ilhas de Wak-Wak, Peri Banu, o usa para fazer sua toailete. Achmed se esconde entre as plantas e observa três pássaros requintados pousarem, trocarem suas penas e se transformarem em mulheres. Quando eles começam a tomar banho, Achmed se apaixona por Peri Banu e rouba seu vestido de penas. Quando as três donzelas terminam de tomar banho, Achmed se revela e duas das donzelas voam, mas Peri Banu fica assustado. Ele pede que ela volte para Bagdá com ele. Ela exige ele devolve as penas, foge e desmaia de medo.

Tão delicadamente quanto pode, Achmed carrega Peri Banu até o cavalo e a leva para a China. Lá ela acorda e, apesar das garantias de Achmed de que ele a servirá por todos os dias, ela ainda quer seu vestido de penas e voltar para Wak-Wak, porque os demônios virão procurá-la. Achmed diz que se ela se casar com ele, Alá protegerá os dois.

De volta ao calabouço, o Feiticeiro procura seu cavalo mágico. Ele se transforma em um morcego para escapar da prisão.

Achmed continua a implorar a Peri Banu e diz a ela para esquecer Wak-Wak. Em meio a lágrimas desesperadas, ela implora por seu vestido de penas. Não querendo mais machucá-la, Achmed devolve. O príncipe está dividido que Peri Banu o rejeita e ela é superada por sua dor e belos traços. Ela concorda em viajar com ele e Achmed fica em êxtase. O Feiticeiro os encontra e rouba o vestido de penas, transformando-se em um canguru. O Feiticeiro joga as penas em uma ravina. Achmed persegue ele, mas o príncipe fica preso pelas encostas íngremes.

O Feiticeiro muda de forma novamente, desta vez para um servo chinês, e atrai Peri Banu com um manto, alegando que é um presente de Achmed. Peri Banu é sequestrada e o Feiticeiro voa com ela no cavalo.

Uma enorme víbora ataca Achmed, mas o príncipe é experiente em batalhas e rapidamente derrota o réptil. Ele usa o corpo da cobra para sair da ravina. O Feiticeiro leva Peri Banu ao imperador chinês, que adora ouvir seus anões corcunda toca sinos e a vende para ele. O Feiticeiro pega o saco de ouro do imperador e os transforma em afreets alados (demônios) para ir atrás de Achmed. Devastado com a perda de seu amor, Achmed lamenta, mas é interrompido pelos afreets atacantes.

O imperador tenta cortejar Peri Banu, mas ela rejeita seus avanços. Com raiva, o imperador a entrega ao anão corcunda e grita: "Mate-a ou faça dela sua esposa!"

Os afreets carregam Achmed para uma montanha e o torturam. O Feiticeiro ordena suas criaturas deixar Achmed lá para morrer, para que ele possa reivindicar Dinarsade.

Na montanha mora outro poderoso criador de magia: a Bruxa da Montanha Flamejante. A Bruxa cheira Achmed e ordena que seus asseclas o tragam até ela. Ela está furiosa porque Achmed invadiu sua casa e o príncipe ataca e grita que ele foi trazido para lá contra sua vontade. A dupla luta, mas a Bruxa cede quando descobre que o Feiticeiro Africano, seu maior inimigo, é a raiz de todos os problemas. Decidindo ajudar Achmed, a Bruxa cria magicamente uma armadura, um capacete, uma espada e um arco e aljava de flechas para ele.

Os chineses comemoram o casamento de Peri Banu com o anão. Após a cerimônia, Peri Banu e seu novo marido são levados para a câmara nupcial. Achmed se esconde na câmara, assustando Peri Banu quando ela entra. Ela luta contra Achmed até perceber que é ele, e então eles se beijam e se abraçam. Os demônios Wak-Wak, em busca de seu governante, a descobrem na China. Recuperando seu governante, os demônios voam e Achmed luta contra eles. Ele consegue subjugar um dos demônios e o força a levá-lo para Wak-Wak. Achmed chega tarde demais: Os portões de Wak-Wak se fecharam e só se abrirão para quem possuir a lâmpada mágica de Aladdin.

Achmed está pensando em como rastreará Aladdin e a lâmpada mágica, quando ele vê um homem sendo atacado por um monstro. Achmed o mata com uma flecha. O homem agradecido cai aos pés de Achmed e se chama Aladim. Infelizmente, Aladdin não possui mais a lâmpada. Ele conta a Achmed que já foi um alfaiate pobre na grande cidade do califa, quando um dia um estranho (o Feiticeiro disfarçado) o

levou ao palácio. Ambos viram Dinarsade à distância e o estranho disse a Aladdin que se ele lhe prestasse um pequeno serviço, a princesa seria sua. Eles foram para uma caverna, onde Aladdin desceu para pegar a lâmpada. Na entrada da caverna, o estranho ordenou a Aladdin que entregasse a lâmpada. Aladdin suspeitou que o estranho estava tentando enganá-lo, então ele recusou, a menos que o estranho o deixasse sair. O estranho se recusou a deixar Aladdin sair e o pobre alfaiate caiu profundamente na caverna, sozinho com a lâmpada.

Aladdin acendeu a lâmpada e um gênio apareceu em uma nuvem de fumaça. O gênio chamou Aladdin de seu mestre e disse que os gênios da lâmpada concederiam qualquer desejo que ele desejasse. Aladdin desejou estar em casa. Com alegria no coração, Aladdin sabia como conquistaria o coração de Dinarsade: ele usou seus desejos para criar joias para presentear-lá e construiu um palácio da noite para o dia. Na manhã seguinte o califa visitou Aladdin e ficou tão encantado com ele que permitiu que Dinarsade se casasse com ele.

Tomado de emoção, Achmed abraça Aladdin e informa que ele é Achmed, filho do califa e irmão de Dinarsade. Aladdin continua sua história e conta como um dia toda a sua riqueza, incluindo seu palácio com Dinarsade, desapareceu. O califa ficou irritado com a perda de sua filha. Aladdin fugiu para o mar e conseguiu um pequeno barco para navegar. Uma tempestade repentina o atirou de um lado para o outro e o arrastou para uma costa estrangeira. Quando Aladdin acordou, ele foi atacado por um monstro, e Achmed o salvou.

Achmed fica indignado e pergunta a Aladdin quem cometeu tais atrocidades. Era o malvado feiticeiro. O feiticeiro ainda está obcecado em fazer de Dinarsade sua noiva, então ele roubou o palácio, a riqueza e a esposa de Aladdin. A Bruxa encontra Aladdin e Achmed e percebe que os demônios Wak-Wak vão matar Peri-Banu, a menos que Achmed possa detê-los. Eles não podem abrir os portões Wak-Wak sem a lâmpada e a única maneira de recuperá-la é matar o Feiticeiro. Determinado a salvar sua amada, Achmed implora à bruxa que lute contra o Feiticeiro e ela concorda resolutamente.

Ela convoca o feiticeiro com sua magia e eles começam uma luta de mudança de forma astuta. O feiticeiro se transforma em um leão, apenas para ser atacado pela Bruxa como uma cobra, mas ele rapidamente se transforma em um escorpião. Para não ser levada, a bruxa se transforma em um galo de luta, quando o Feiticeiro volta com um abutre. Ambos se transformam em peixes quando a batalha aérea se mostra inútil, depois retomam suas formas humanas quando nenhum deles pode derrotar um

ao outro. Alterando suas táticas, a Bruxa e o Feiticeiro atiram chamas um no outro. A batalha deles esquenta, ficando mais intensa à medida que os segundos passam, quando finalmente a Bruxa domina o Feiticeiro!

A Bruxa recupera a lâmpada, para alegria de Aladdin e Achmed. Os demônios Wak-Wak se levantam contra seu governante infiel. Eles estão prestes a jogá-la de um penhasco, quando Achmed exige a libertação de Peri Banu. Ele pede a Aladdin que liberte os gênios. Em uma bela força de luzes brancas, os espíritos da lâmpada lutam contra os demônios negros de Wak-Wak. Achmed protege seu amor, quando de repente a Bruxa pega a lâmpada e une sua magia ao seu poder. Ela libera centenas de bons espíritos, forçando os demônios a recuar, mas eles ainda não foram reprimidos. Uma hidra de muitas cabeças ataca Achmed, Aladdin e Peri Banu e o príncipe o derrotam com a ajuda da Bruxa.

O palácio de Aladin flutua no ar, retornando ao seu mestre. Peri Banu, Achmed e Aladdin se despedem da Bruxa com muitos agradecimentos e ela lhes deseja felicidades na terra dos mortais. Enquanto Achmed e seus companheiros vão para o palácio, a Bruxa fecha a montanha para evitar que os demônios Wak-Wak escapem novamente. O palácio voa, quando Aladdin percebe que sua amada Dinarsade deve estar em algum lugar dentro de suas passagens. Ele a encontra escondida e eles se abraçam apaixonadamente. Achmed e Dinarsade são muito feliz por estar reunido também. Eles vagam sobre seu reino natal com seu pai observando ansiosamente o palácio. O califa se enche de felicidade ao ver o retorno de seus dois filhos e seus companheiros. Sua alegria é acalmada quando o som das orações matinais ressoa pelos minaretes e eles inclinam a cabeça para orar.

Devido à fórmula narrativa na técnica de Reiniger, suas silhuetas são a singularidade que dá a seus filmes sua qualidade mágica e etérea. Ela alcançou uma elegância delicada. Ela animou seus filmes apenas com o marido ou uma pequena equipe e isso lhe deu total controle. Ela até acrescentou um pouco de si mesma nos filmes, quando acidentalmente fotografava sua mão por engano. Tomando emprestado das 1001 noites árabes, uma metáfora simples, mas precisa, é compará-la a Scheherazade, a contadora de todos os 1001 contos. Marina Warner e K. Vivian Tayler tinham sua própria opinião sobre a metáfora de Scheherazade. Taylor escreveu a partir da perspectiva de que Reiniger está se auto-inserindo em Prinzen Achmed como um personagem invisível:

Ao omitir Scherezade, Reiniger a substitui. Reiniger insere-se na narrativa ao excluir Scherezade; ela implica sua própria presença. As auto-figurações eram uma tendência proeminente entre os cineastas de Weimar que se retratavam, muitas vezes abertamente, como showmen e magos em seus filmes para comentar sobre a posição ambígua dos cineastas de Weimar como artistas e animadores ansiosos por usar uma nova tecnologia, mas cautelosos com a indústria cinematográfica (TAYLOR, 2011, p.51).

Reiniger é Scheherazade em *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* e ela habita esse papel em cada um de seus filmes que podem ser considerados mais uma noite em que ela conta uma história para o sultão ou para o público. O fator importante a ser retirado do papel de Reiniger como Scheherazade é que ela fez todos os contos de fadas para si, recriando-os de uma maneira nova, homenageando o original e cumprindo seu propósito original de entretenimento. É assim que Reiniger influencia o filme moderno de conto de fadas: ela estabeleceu um curso para fazer filmes de animação criativos que cumprissem sua visão única, em vez de repetir incessantemente o mesmo enredo e formato que se tornou comum com a fórmula dos contos de fadas da Disney.

Enquanto a Disney ganhou oito Oscars por Branca de Neve (uma estátua de tamanho normal com sete miniaturas de cortesia), Reiniger caiu nas sombras e teve seu filme explodido em pedacinhos na Segunda Guerra Mundial.

### 3 CINEMA EXPANDIDO

Vivemos em constante movimento e transformação, uma necessidade da humanidade. A descoberta de novas tecnologias e a busca por novos processos tecnológicos acontecem em todos os setores das nossas vidas e não seria diferente nas práticas artísticas. Essa evolução pode ser descontínua e com alguns períodos mais curtos e outros mais longos. Thomas Elsaesser (2018, p. 105) nos fala em dois períodos de grandes transformações nas tecnologias midiáticas e desenvolvimentos sociais: o período da década de 1870 e 1900, e o período entre 1970 e 2000. Segundo Elsaesser, no primeiro período a popularização da fotografia, o surgimento do cinema e da comunicação internacional através do telégrafo e difusão doméstica do telefone. O segundo período foi o da consolidação do vídeo como meio de gravação e armazenamento e da prática artística de vanguarda, da ascensão da instalação artística e sua hibridização com o cinema, da adoção universal do computador pessoal, da mudança do som e da imagem analógicos para digitais, do surgimento da internet e da *world wide web*<sup>6</sup> e do desenvolvimento do telefone celular hoje, *smartphones* que trouxeram as telas para a palma das nossas mãos e nos mantém conectados durante vinte quatro horas, facilitando o acesso à informação em tempo real, de qualquer parte do planeta.

#### 3.1 A forma cinema, o dispositivo

Para André Parente e Victa de Carvalho (Entre cinema e arte contemporânea, 2009) a forma cinema – bem como cinema do dispositivo - envolvem elementos distintos: a sala escura, com poltronas, tela centralizada, em que a sala de projeção fica “escondida” ao fundo e projeta, sobre a cabeça dos espectadores, um filme de aproximadamente duas horas, com narrativa clássica, em particular do cinema hollywoodiano. Eles cunharam esses termos como contraponto ao cinema instituído – como equivalentes dos termos empregados por outros autores para expressar o modelo de representação cinematográfica: “forma narrativa-representativa- industrial” (N.R.I., Claudine Eizykman), “modelo-representativo-institucional” (M.R.I. termo empregado por Noël Burch). Como conceito, o dispositivo surge nos anos 1970, entre

---

<sup>6</sup> Artigo que apresenta os conceitos e diferenças entre Internet e World Wide Web disponível em: <<https://www.postdigital.cc/blog/artigo/qual-a-diferenca-entre-web-e-internet>> Acesso em 17 abr. 2021.

os teóricos estruturalistas franceses Thierry Kuntzel, Jean-Louis Baudry e Christian Metz para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema, próxima dos estados do sonho e da alucinação. Baudry, nos ensaios: “Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base” (2018), e “Dispositivo: aproximações metapsicológicas da impressão de realidade”, (1992) lança as bases para discutir a responsabilidade do dispositivo nos efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador, “efeito cinema”. Como o prisioneiro da caverna de Platão, o espectador é vítima de uma ilusão - impressão da realidade - a condição do espectador seria de passividade, em um estado próximo ao de sonho ou de alucinação.

### 3.2 O cinema expandido de Gene Youngblood – cinema sinestésico

André Parente e Victa de Carvalho em “Entre o Cinema e Arte Contemporânea” (2009) nos lembram de que o termo “cinema expandido” já era empregado pelos cineastas experimentais Jonas Mekas (o guru do cinema underground), Kenneth Anger, Paul Sharits, Ken Jacobs, Andy Warhol, Stan Vanderbeek, entre muitos outros, antes de se popularizar por meio do livro de Gene Youngblood na década de 1970. (Expanded Cinema). Como observa Alindo Machado (2007, p. 17), artistas como Hélio Oiticica, já no Brasil de 1960-70, experimentaram expandir o campo das artes plásticas ao mesclar diversos suportes, produzindo uma obra sem fronteiras, antecipando características da produção da arte contemporânea:

Como se sabe, a partir de meados da década de 60, muitos artistas tentaram romper com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cavalete, buscando materiais mais dinâmicos para dar forma às suas ideias plásticas. Alguns saíram para as ruas e produziram intervenções na paisagem urbana. Outros passaram a utilizar o próprio corpo como suporte artístico e converteram suas obras em performances no espaço público. Outros ainda procuraram mesclar os meios e relativizar as fronteiras entre as artes, produzindo objetos e espetáculos híbridos como as instalações e happenings. E houve também aqueles que foram buscar materiais para experiências estéticas inovadoras nas tecnologias geradoras de imagens industriais, como é o caso da fotografia, do cinema e, sobretudo, do vídeo. Nos anos 70, Hélio Oiticica introduziu a ideia fertilíssima do quase- cinema, para designar um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente (MACHADO, 2007, p. 17).

Através das novas relações da experiência com a cinematografia expandida, o indivíduo tem consciência da formação de sua autopercepção. Youngblood (1970) citado por Natália Aly (2012, p. 66):

Estamos começando a compreender “o que é significativo na experiência humana” para o homem contemporâneo, é a consciência da consciência, o reconhecimento do processo da percepção. (Eu defino sensação e conceptualização, ambos como processos que formam conceitos, frequentemente classificadas como cognição, porque nós estamos enculturados: perceber é interpelar. Através do cinema sinestésico o homem tenta expressar um fenômeno: sua própria consciência.

Iniciam-se assim, as primeiras experiências em projeções urbanas, com imagens que reagem a ação do homem, subvertendo a noção de conjunto da obra, e adotando a desmaterialização típica da psicodelia. É um cinema que pode ser feito apenas com a luz do projetor, como nas obras do artista britânico Anthony McCall. É o que Yongblood vai examinar em *Cine Artístico*:

Para artistas e cineastas, a psicodelia teria claras ramificações psicológicas e sociais. A psicodelia, naquele momento um ingrediente essencial, em que grupos de artistas criavam imagens como uma reação a situação da manipulação da imagem, serviu como “cola social”, pois, atraía espectadores e tinha o potencial de criar uma transcendência coletiva. De fato, com o cinema expandido, o meio ultrapassa as fronteiras da teatralidade e mergulha no mundo da experiência real do ritual e do êxtase. Assim como Jonas Mekas diz que estes ambientes cinematográficos envolventes podiam conduzir à transcendência do material fílmico e alcançar a plena materialização da mente humana (YOUNGBLOOD, 1970, p. 117).

Em *Expanded Cinema*, Yongblood discute a proximidade da ciência e da tecnologia com a sétima arte e defende a importância da arte como veículo para aprimorar a percepção humana e entende o caos das imagens como uma consciência do próprio processo de percepção e, principalmente, sensação. Yongblood cria uma segunda nomenclatura para esta vertente de cinema: cinema sinestésico<sup>7</sup>. Cinema que sai da mente e transforma-se em visualidade, mas gera sentidos além da visão, uma consciência expandida. Sentidos estes que são estimulados por um processo criativo que reage de acordo com a própria noção de conhecimento da mente humana. Pensa num cinema que utiliza da hibridização de técnicas, das convergências com as diversas artes, da quebra de fronteiras. Não mais limites, não há mais barreiras.

Youngblood usa “*Expanded Cinema*” para difundir muito das suas crenças futuroológicas nas possibilidades políticas e estéticas que as tecnologias emergentes da televisão, o vídeo e o computador reservaram ao cinema. O cinema na sua capacidade intrinsecamente multimídia estava em boas condições de ampliar a sua

---

<sup>7</sup> Uma estética causada pela sensação sinestésica, como uma reação de processamento do cérebro que se manifesta diante de variados sentidos que o corpo pode dar conta de sintetizar ao se deparar com uma obra expandida.

esfera da ação e derrubar as fronteiras que o chamado cinema dramático industrial imposto por Hollywood.

Em *Que reste-t-il du cinéma?* (AUMONT, 2012, p. 44-49) Aumont afirma que: “Toda teoria da suspensão tem um preço: o da confusão”. O teórico francês atacou a dimensão pragmática e redutora do livro de Youngblood. Apresenta um debate, que tem pontuado a história do cinema ao longo dos anos desde o seu nascimento, este embate de argumentos entre os defensores de um cinema puro contra os defensores de um cinema impuro. Para Aumont, *Expanded Cinema* é um panfleto a favor do chamado cinema *underground*.

### 3.3 O cinema se ramifica, converge, se desterritorializa e se reinventa

A atual aproximação entre cinema e artes faz com que se estabeleça uma arte dos dispositivos sob diferentes lógicas, como mecanismos de resistências, de novas subjetividades e experiências inéditas. A atual relação entre arte e cinema está fortemente marcada pela ideia de que o dispositivo cinema vem sofrendo modificações, mas nem por isso deixa de ser cinema. Isso é possível porque a subjetividade cinema está profundamente interiorizada em todos nós. Assim como o dispositivo sofremos transformações pessoais que nos permitem o diálogo com outras modalidades de fazer cinema com diferentes técnicas e estéticas.

Diferente de Youngblood, André Parente concebe o cinema expandido restrito à esfera das instalações. Para ele há duas vertentes: as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias. O cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado. No caminho das convergências Katia Maciel nos traz o conceito de *Transcinemas* (2009) - que focaliza a recepção das artes audiovisuais, o lugar no qual o “espectador experimenta sensorialmente as imagens espacializadas de múltiplos pontos de vista, bem como pode interromper, alterar e editar a narrativa em que se encontra imerso.

Parente afirma que nem sempre há salas; que a sala nem sempre é escura; que o projetor nem sempre está escondido; que o filme nem sempre se projeta e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços como museus e galerias; e que este nem sempre conta uma história, nem

sempre tem uma narrativa clássica, muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais.

Já não há mais dúvidas de que o cinema está se reinventando, fluindo para outros dispositivos e sofrendo deslocamento do “fluxo principal”<sup>8</sup>. Agora já é possível apropriar-se da expressão “audiovisual expandido” para se dizer que o autor tem o poder sobre o meio (BAMBOZZI e PORTUGAL, 2019).

Novos ambientes que alteram os sentidos espaço-temporais que permitem aos espectadores “habitar” esses espaços de imersão, sair da passividade se tornando ativos e participantes. Seus corpos agora entram no movimento, o corpo em meio a uma situação cuja mente pensante se encontra entre imagens fragmentadas, temporalidades alternadas e que lhe permite o seu próprio entendimento da obra. São os seus próprios sentimentos que criam uma narrativa que se passa na mente a partir das experiências e vivências de cada um. Hoje a arte transmidiática<sup>9</sup> (JENKINS, 2009) de instalação atualiza a imersão no que tange a sensorialidade e a provocação de novos pensamentos, resultando numa imagem-relação que, nos termos de Deleuze (1983), citado por Marzliak (2016, p.260), ultrapassa fronteiras; cruza de forma radical o vídeo, o cinema e as novas tecnologias digitais e, assim, diversos caminhos se abrem a novas possibilidades de criação, recepção e percepção das imagens. Essa arte se faz dentro de um cenário de potência inovadora, o qual se revela terreno fértil para investigação crítica devido a uma dinâmica de renovação intensa de experiências. Desta forma, é possível ao autor ter o controle sobre os meios tecnológicos utilizados na sua exibição/instalação, sobre os dispositivos mecânicos ou digitais, sobre o algoritmo desenvolvido para tal finalidade, sobre o espaço utilizado, ou seja, sobre todo esse meio.

Em 1982 Win Wenders realizou, durante o Festival de Cinema de Cannes, o *Quarto 666*, o dispositivo que Wenders aciona para a produção do filme é aparentemente simples, convocando para o quarto 666 cineastas como Antonioni, Chantal Akerman, Herzog, Godard, Sipelberg e outros para darem seus depoimentos sobre o incerto futuro do cinema. Na época ele não imaginava que o atual fenômeno convergente das artes mídias, possibilitado pelas novas tecnologias, que não era o cinema, enquanto linguagem artística que estava ameaçado, mas sim aquele modelo

---

<sup>8</sup> Todo o esquema industrial de produção, comercialização e exibição.

<sup>9</sup> Henry Jenkins traduz a transmídia como um fenômeno dentro da convergência de mídias na qual vivemos: “fluxo de conteúdos por múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação”.

ideológico do “fluxo principal” da forma cinema, do dispositivo. Conforme Arlindo Machado (2007, p. 64-72) a contemporaneidade vive o “pensamento da convergência, que consiste em um agrupamento entre segmentos culturais. Essa convergência pode ser representada por círculos que determinam em suas respectivas esferas cada segmento midiático. A divergência entre os segmentos pode ser improdutiva e limitante, sendo assim, é importante que haja o “diálogo” entre os núcleos.

Sob essa perspectiva, a busca por um novo Cinema não significa promover uma cisão histórica, mas, que se trata de manifestações que se dirigem a uma experiência sensorial plena, capaz de mudar a nossa realidade, mesmo que momentaneamente, ideias que continuam perseguindo o “Cinema Total”.

No ensaio intitulado “Mito do cinema Total”, André Bazin (1953) nos diz que “todos os aperfeiçoamentos [de linguagem] acrescentados pelo cinema só podem, paradoxalmente, aproximá-lo de suas origens. O Cinema ainda não foi inventado!” Assim, mesmo cercado pelas ideias realistas do seu tempo, ele conseguiu antever que: é o próprio Cinema (Total), enquanto ideal de indivíduos “processos de sua imaginação” (ibid., p. 31) que se desenvolve incorporando e transformando tecnologias que estão a seu dispor, e não o contrário. “Como se [para o caso do Cinema] devêssemos inverter a causalidade histórica que vai da infraestrutura econômica às superestruturas ideológicas” (ibid., p. 31). Logo, não é o Cinema, enquanto linguagem artística que está ameaçado, mas sim aquele modelo ideológico do “fluxo principal” que, para renovar-se busca aumentar seu domínio sobre outros meios de produção e distribuição, propondo o discurso de que incorporar “novas mídias” é o mesmo que reinventar o cinema pela perspectiva de mercado.

Foi importante traçar este panorama para compreender que são assuntos delicados e polêmicos. De qualquer maneira, sigo os pensamentos de Arlindo Machado e André Parente no que diz respeito à necessidade de absorvermos esses novos fluxos audiovisuais. Não tenho dúvidas que em determinados momentos vamos nos “entregar” às narrativas, adentrando a janela, a transparência e nos permitirmos “enganar”, em outros, estarmos de corpo e alma num processo outro, de consciência, de sentimentos provocados por agentes externos, a obra/autor; o espaço invadido por sonoridades que nos levam ao limiar da sinestesia que Yongblood tanto apreciava.

### 3.4 O espectador sai da poltrona

Arlindo Machado (1997) expõe que, na sala escura de projeção, o espectador se torna uma espécie de *voyeur* a observar a construção sobre a realidade apresentada no filme.

Machado observa ainda que tal comportamento se configura como um dos componentes de maior sedução do cinema. O cubo negro com tela luminosa equivale então a um obscurantismo do espectador que olha anonimamente para a realidade reificada no filme. Este apresenta, portanto, uma possibilidade de estar em uma realidade construída na trama sem se arriscar a fazer parte dela: um estar/não estar que produz certa imersão.

Edgar Morin (2018) em “A alma do cinema” discorre sobre o processo de identificação/projeção o núcleo do seu trabalho. Morin corresponde a um exemplo extremo da vinculação essencial entre o fenômeno de identificação e o próprio cinema como instituição humana e social. Para ele, a identificação constitui a “alma do cinema”. É a constituição do mundo imaginário que vem transformar-se no lugar por excelência de manifestação dos desejos, sonhos e mitos do homem, graças à convergência entre as características da imagem cinematográfica e determinadas estruturas mentais de base. A projeção é um processo universal e multiforme. As nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projetam-se não só no vácuo em sonhos e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres.

Sobre a relação do espectador com a arte e as significâncias que esta produz, Jacques Rancière (2012, p. 1-26), em *O espectador emancipado*, expõe que o espectador é responsável por tornar a arte produtiva e assim dar-lhe sentido. Ou seja, o espectador não pode ser entendido como um ser passivo diante de um objeto, mas como alguém que de alguma forma usufrui desse objeto, ao menos para construir uma referência. A emancipação do espectador, portanto, não se refere a um processo de recusa de determinado objeto, mas a um procedimento de filtragem que se dá em contato com ele. O espectador, tal como o aluno em relação ao seu mestre, age selecionando, comparando e interpretando.

Para Parente (2009), Baudry ignora as transformações históricas do dispositivo e deixa de lado a organização discursiva do cinema quando afirma que a condição do espectador seria de passividade, em um estado próximo ao de sonho e de alucinação. Hoje, o “efeito cinema” (Baudry) está por todos os lados, na sala e fora dela, em outros espaços como a televisão, a internet, o museu e a galeria de arte.

### 3.5 O pós-humano

O ser humano é um ser em evolução contínua, cujo destino, desta evolução é desconhecido. Para Santaella (SANTAELLA, 2021a) na relação entre tecnologias de linguagem e ser humano que se encontra o vínculo da inseparabilidade do humano e das tecnologias. Essa é a grande diferença do humano em relação aos outros animais. O ser humano é inventivo porque ele dispõe da linguagem. A linguagem humana evolui e com a evolução da linguagem humana, o ser humano evolui junto.

O termo tecnologia, é hoje onipresente, ou seja, está por toda parte no mesmo momento. Usamos esta palavra sem a real compreensão de sua definição. Segundo Santaella (SANTAELLA, 2021b) “começamos a usar as palavras sem levar em consideração a profundidade do seu significado”.

Eu costumo definir a tecnologia em relação com a técnica. Técnica sempre houve, é um saber fazer. O ser humano não seria um *homo-faber* se ele não tivesse absorvido técnicas, o modo de fazer. A palavra tecnologia, ela entrou em voga, não é por acaso, a partir da revolução industrial. A tecnologia diferentemente da técnica, mas, incorporando a técnica, ela é o saber fazer já traduzido cientificamente e, ele é entronizado, este saber, dentro de uma máquina.

Nós humanos, da espécie homo, temos uma característica notável: nós nascemos muito incompletos. Ou seja, nós somos seres muito sofisticados, demoramos muito tempo para nascer e quando nascemos, nascemos incompletos. Precisamos de um longo tempo fora do útero materno para desenvolver habilidades e capacidades que permitam que nos tornemos membros da nossa coletividade e tenhamos garantia de sobrevivência. Quando um bebê chimpanzé nasce, com apenas três meses, ele é capaz de se pendurar no pelo, no corpo da mãe, espontaneamente ele busca o seio para mamar e controla a cabeça e os olhos para explorar o ambiente. No entanto, esse bebezinho chimpanzé tem uma capacidade limitada de aprender por imitação, enquanto nós que nascemos muito incompletos, temos uma capacidade quase ilimitada de aprender por imitação. Como por exemplo da língua, pois não importa onde o bebê esteja, ele absorve a partir da imitação. Da reprodução das vocalizações dos seus pais, ou de quem estiver por perto. Ele se embebe daquela língua e em pouco tempo começa a manejá-la, não só ele repete os sons como começa a somar uns sons com os outros, forma palavras e depois começa a juntar palavras umas com as outras e em pouco tempo está escrevendo.

O ser humano é um ser de linguagem. Um ser que fala. E para falar ou para qualquer outra linguagem, o humano depende de um certo tipo de suporte e que a gente pode chamar de tecnologia. O ser humano não falaria se não houvesse dentro do nosso próprio corpo a instalação daquilo que nós chamamos de aparelho fonador. O aparelho fonador é uma espécie de tecnologia. (SANTAELLA, 2021a)

O pós-humano é um tema que é a contemporaneidade por excelência. Questiona sobre quais são as fronteiras da relação do nosso corpo biológico com a tecnologia, estudiosos e filósofos afirmam que desde a invenção da fotografia no século XIX, a nossa percepção de nós mesmos, seres humanos e a nossa relação com o mundo mudou radicalmente. O uso da tecnologia como mediador das relações humanas com o mundo que nos cerca tem crescido exponencialmente nos últimos anos, principalmente com a chegada da rede mundial de computadores e da internet. Para pesquisadores e estudiosos como Lúcia Santaella, não somos mais humanos, mas pós-humanos (CAPITAL NATURAL, 2015a).

O tema do pós-humano começou a circular, timidamente, já nos anos 80 e veio num crescendo e hoje está totalmente presente em nosso cotidiano. Entrou em nossas vidas sem pedir licença. Teve início 1985, nos Estados Unidos, com o “Manifesto Ciborgue” em que Haraway (HARAWAY, DONNA; KUNZRU, HARI; TADEU, 2009) tratava da transformação do corpo por meio das tecnologias. Essas transformações estão se avolumando cada vez mais, e, hoje o tema do pós-humano tem no mínimo quatro escalas que é a escala do corpo, que é mais visível, apesar de que estas transformações estão se tornando cada vez mais invisíveis<sup>10</sup>, depois tem a escala da inteligência humana que está em crescimento e traz consigo o problema da inteligência coletiva (SANTAELLA, 2003); a terceira escala dos ambientes que estão ficando inteligentes, a cidade inteligente, a agricultura inteligente, nossas casas inteligentes e em quarto lugar, o problema da biosfera com essa nova era geológica que vem sendo chamada e debatida no mundo inteiro, o antropoceno<sup>11</sup>. Estamos vivendo no limiar de uma nova era. E, seguindo o argumento de que a ação humana tem alterado drasticamente o funcionamento e os fluxos naturais do planeta ao promover intensas mudanças globais. As constatações desse argumento são visíveis em todos os lugares por onde a espécie humana passa ou se estabelece. E algumas

---

<sup>10</sup> As transformações humanas vêm se tornando visíveis mais recentemente, a partir da revolução industrial e, principalmente da revolução digital. O ser humano é por natureza indissociável da tecnologia.

<sup>11</sup> Cunhado pelo biólogo Eugene Stoermer na década de 1980 e popularizado pelo Nobel de Química, Paul Crutzen, em 2000, o termo **Antropoceno** possui raízes gregas: "anthropos" significa homem e "cenos" significa novo. Esse sufixo é utilizado na geologia para designar todas as épocas dentro do período em que vivemos atualmente, o Quaternário.

evidências dessa chamada 'Era da Humanidade' ou 'Era Antropocênica' podem ser observadas com a poluição de rios e oceanos por microplásticos e diferentes substâncias químicas, a alteração nos níveis de nitrogênio pelo uso extensivo de fertilizantes na agricultura, o aumento da dispersão de substâncias radioativas no planeta, após muitos testes com bombas nucleares, e, principalmente, as mudanças climáticas, discutidas nas altas esferas da política mundial.

A questão do pós-humano é uma questão de que nós não podemos mais entender o humano, como ele foi concebido, antes da era da fotografia, quando as tecnologias da inteligência começaram a crescer e transformaram a própria natureza do humano.

O pós-humano, ele é essa coisa que nós estamos nos transformando e não sabemos bem, o que é. Desde a pré-história, a busca por meios para garantir a nossa sobrevivência, diante de todos os perigos e predadores da época como a lascar a pedra e dominar o fogo, as nossas primeiras tecnologias, fez com que nos desprendêssemos da cadeia natural dos outros seres do planeta. A partir destas tecnologias nós fomos construindo todas as outras tecnologias, e por isso nós prevalecemos perante as outras espécies. É possível dizer que somos tecnológicos por natureza. Mas esta relação, agora, se intensifica muito. A tecnologia se desenvolveu tanto que ela agora está transformando, esse ser humano que era um bicho como outro qualquer, e que virou ser humano por causa das tecnologias, está recebendo uma retroação das tecnologias sobre ele, e está o transformando em algo que ainda não se sabe o que é que vai ser. Agora, é um ser em fluxo, em constante movimento.

O movimento de cada ser humano é único nas suas pequenas variações e combinações. Essa individualidade provém de uma realidade na qual os fatores psicológicos e fisiológicos estão fundidos. Retornando às funções básicas do movimento humano, chega-se à sua relação com os instintos de sobrevivência: o movimento é a forma de relação do ser humano consigo mesmo e com o meio, é a forma pela qual o ser humano se expressa, se protege, busca alimento e desempenha suas funções vitais (DAMÁSIO, 1994/1996; SCHILDER, 1950/1999).

Em entrevista, Lúcia Santaella (CAPITAL NATURAL, 2015a) apresenta a fotografia como elemento capaz de alterar a da percepção sobre nós mesmos. No texto "O homem e as máquinas" (SANTAELLA, [s.d.]) classifica as máquinas em três tipos: primeiramente as máquinas musculares, que são burras. A fotografia deu início a um novo tipo de máquina já inteligente, uma inteligência sensível. O sensorio humano, começa a se estender. McLuhan (1974), trabalhou muito isso quando ele

falou das máquinas e das tecnologias como extensões do homem. Com as tecnologias digitais, as máquinas são cerebrais. Começam a aparecer máquinas que estendem a capacidade humana, não apenas muscular, mas o aparelho sensorio motor e cerebrais.

Estarmos num processo pós-humano não nos transforma em não humanos. Somos seres humanos o tempo todo. Quando se diz pós-humano, a tendência é compreender que o humano não existe mais. O humano continua, é um ser em constante evolução, em fluxo constante. O ser humano nasce inacabado, não nasce pronto. Junto ao nascimento vem toda a sua constituição psíquica: o amor, o afeto de ser cuidado porque o ser humano nasce num estado de vulnerabilidade total. “Ele não nasce pronto e não morre pronto, ou seja, o ser humano é um ser inacabado” (CAPITAL NATURAL, 2015a). O pós-humano é feito de interrogações. A partir da segunda guerra mundial, nós estamos atravessando uma grande aceleração. E isso provoca a grande aceleração dos processos de comunicação, de conexão humana, de máquinas que começam a substituir o orgânico, inteligência artificial, nanotecnologia e assim seguimos a uma lista imensa. Antes da segunda grande guerra, os ciclos evolutivos humanos seguiam mais lentamente. As coisas tinham uma certa durabilidade, o que causa conforto. Essa grande aceleração causa em nós, angústia, depressão, pânico e vertigem, mas ao mesmo tempo fascínio e deslumbre. O ser humano é paradoxal

O pós-humano crítico é tentar enfrentar a interrogação, ou seja, o crepúsculo de um ser humano imutável e mais, o que o humano fará de si.

O mundo das imagens, antes da fotografia, a única maneira de traduzir o mundo visual era através das habilidades dos artistas. as imagens eram produzidas através das habilidades técnicas manuais e mentais. A fotografia inaugura uma nova era, a era fotográfica (CAPITAL NATURAL, 2015b) que traz em seu desenvolvimento a fotografia, cinema, televisão vídeo e holografia. Ou seja, que era é essa? Eu tenho uma máquina que está em conexão existencial com o mundo visível e que, captura e eterniza um fragmento deste mundo visível. Então é uma máquina de flagrar e capturar. Com o mundo digital nós entramos na era pós-fotográfica, agora, o computador é capaz de criar por algoritmos, imagens absolutamente realistas, mas que não passam por esta fase de captura existencial e de conexão espacial com o mundo visível lá fora.

Quando aparece o mundo digital, essas imagens, elas produzem uma grande revolução e a palavra pós começa a circular – pós-fotográfico, pós-moderno, pós-

humano e por fim, o pós-digital que é a visão crítica do digital. O prefixo “pós” passa a ser empregado nesse contexto a partir dos anos de 1980, após a publicação de *La condition postmoderne*, de François Lyotard (1979), esta obra causou grande polêmica entre os meios intelectuais em nível internacional (SANTAELLA, 2016, p. 61 - 74). O pós-digital não significa que o digital acabou. Ele está ao nosso redor, em breve, todos os ambientes ficarão inteligentes, todas as coisas se comunicando, interagindo entre si.

Hoje, mais de 50% da comunicação do mundo está sendo realizada máquina a máquina e nós pensamos que, o ser humano está lá no centro, não! Inclusive uma das grandes questões hoje, do pós-humano é o antropocentrismo, ou seja, o ser humano parou, deixou de ser o centro do universo. Então, o pós-humano e o pós-digital não significam outra coisa, senão, enxergar criticamente e com menos superficialidade e sensacionalismo, isso que está acontecendo com o humano e com o digital, que é inseparável do humano, hoje (CAPITAL NATURAL, 2015a).

O pós-humano e o pós-digital, não é algo que termina em um determinado ponto e em seguida começa o outro. É uma coisa em fluxo e a característica desses momentos “pós” é a velocidade com que isso está acontecendo. Tudo está acontecendo de forma tão acelerada que é quase que impossível, refletir, a tempo, pois as reflexões profundas demandam de certo tempo, e isso tudo tem acontecido com tanta rapidez que nós não conseguimos mais saber o que isso vai significar para nós. Impacta profundamente na visão de nós mesmos. Um bom experimento é ficar por pelo menos três dias sem acessar redes sociais ou qualquer aparelho eletrônico. Isso causa sintomas físicos de abstinência, isso não quer dizer que sejam sintomas ruins, pode até mesmo ser um sintoma físico de felicidade, por exemplo, nem sempre sintomas negativos.

Para muitas pessoas, especialmente os millennials e a geração Z, atender ligações em seus aparelhos celulares ou até mesmo em telefones fixos, pode ser considerado um milagre. Alguns associam as ligações recebidas a cobranças de telemarketing. Outros afirmam que para atender ou realizar chamadas pode levar mais tempo do que enviar uma mensagem de texto ou voz.

Para Deivis Santos, CBO da Nexcore Tecnologia, empresa especializada em softwares para atendimento e comunicação Omnichannel, a utilização do WhatsApp tem desbancado não só o telefone, mas também outras ferramentas.

Nós somos os consumidores 5.0, queremos praticidade na resolução de problemas e na busca de soluções e o WhatsApp por se tratar de uma ferramenta instantânea proporciona essa agilidade sem ser invasiva, porque

o usuário pode retornar no momento mais adequado a ele (CAPITAL NATURAL, 2015b).

As gerações que mais têm incorporado ferramentas instantâneas são a Y e Z, que cresceram juntamente com essa tecnologia e acompanham sua expansão até hoje. Os millennials (geração Y) foram os primeiros a possuírem telefones celulares e adaptar o WhatsApp, por exemplo, como meio de comunicação dentro do trabalho. Já a geração Z nasceu com essa tecnologia em seu auge.

Com isso, ambas as gerações aprenderam a usar Redes Sociais e os diversos aplicativos de mensagens para conversar colocando o principal papel dos aparelhos celulares – ligações telefônicas – de lado.

E essa evolução na comunicação também chegou às empresas. Atualmente, muitas delas têm adotado soluções integradas como o WhatsApp e os Chatbots com intuito de se comunicar principalmente com este público, que procura agilidade. De acordo com a empresa, a busca pela API Oficial do WhatsApp cresceu significativamente nos últimos meses.

É importante observar e, claro, acompanhar essas mudanças à medida que novos modelos de consumidores surgem. Essas gerações são responsáveis por fazerem o 'consumidor 1.0' chegar em 'consumidor 5.0' em menos de 20 anos, o que é impressionante (CAPITAL NATURAL, 2015b)

Santaella (2003, p.12) quando escrevia os livros *Arte e Cultura: equívocos do elitismo* (1982) e *Convergências: poesia concreta e tropicalismo* (1986) trazia para discussão, a impossibilidade de separação entre as culturas eruditas, populares e massivas, pois o aquecimento unificador já era um processo que se fazia evidente. Sabia que algo estava acontecendo, mas ainda não entendia o que se passava. Em 1996, que Santaella dá o nome de “cultura das mídias” para esse movimento tão intenso de transformações e mutações em que a cultura de massas e a indústria cultural passavam e que trariam consequências para toda a compreensão das formações socioculturais dali em diante, mas ainda não tinha total clareza do significado que estava dando para a expressão. Foi com a leitura do livro *Culturas Híbridas* que encontrou o caminho para precisar as suas ideias (cf. SANTAELLA, 2003. p.12).

A cultura das mídias não se confunde com a cultura de massas e nem com a cultura digital ou cibercultura, ela é uma cultura intermediária situada entre ambas. A cultura digital não surgiu diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada

por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais (SANTAELLA, 2003, p.13).

#### 4 PROCESSO POÉTICO

O processo criativo teve início a partir de uma primeira reunião, com a bailarina Dani Durães, que aconteceu de forma remota<sup>12</sup>. Apresentei o meu projeto de pesquisa, discutimos sobre diversos assuntos inerentes ao projeto e conversamos muito sobre o vídeo dança e, de como é o trabalho da Dani, seus processos e suas inspirações. A partir desta reunião foi possível pensar nos primeiros passos. A ideia era de gravar, em vídeo, os processos criativos passos e movimentos corporais da Dani, que pudessem trazer à tona seus sentimentos e memórias. O maior problema naquele momento era o fato de a pandemia de Covid-19 ainda estar com elevados casos de contaminação e índices de mortalidade muito elevados. Seria necessário aguardar algum tempo, um tempo impreciso. Tentei agendar, sem sucesso, um horário para utilizar o espaço do Teatro Laboratório – TELAB da Unespar. A recomendação era de que ainda aguardasse a situação em relação ao Covid-19 amenizar. Mesmo justificando uma equipe reduzida e tomando todos os cuidados necessários, por questões sanitárias da instituição, não foi possível. Tentei encontrar outros espaços disponíveis, mas tudo estava fechado e sem previsão de retorno. Passados alguns meses, através da indicação de um amigo foi possível realizar as gravações no espaço cultural “Fábrica Teatral” de Orlando Brasil.

Numa única tarde realizamos as gravações. Contávamos com o apoio do fotógrafo Evandro Martin para realizar as gravações. Para darmos início ao que considero um processo de relação, realizei uma entrevista onde, na forma de um bate papo busquei compreender melhor o que e como iríamos produzir. Afinal não havia um roteiro ou qualquer planejamento prévio além de questões técnicas de gravação que seriam necessárias para o processo da animação.

Propus à Dani Durães que usasse roupas e maquiagem brancas, já pensando no processo posterior da rotoscopia. O fundo escuro teria um bom contraste com a bailarina, desta forma, facilitaria o processo posterior de rotoscopia. A trilha sonora utilizada no momento das gravações em nada tem a haver com a trilha utilizada na produção final do vídeo. Serviu apenas como elemento sensorial no momento da gravação.

Tudo aconteceu de forma livre. Enquanto a Dani se preparava íamos conversando sobre dança e outros assuntos pertinentes. De como suas questões pessoais influenciavam em seu processo e todo o desenvolvimento de suas

---

<sup>12</sup> Disponível em: [https://youtu.be/PpdFVA\\_LjmU](https://youtu.be/PpdFVA_LjmU)

coreografias. De como ela deixava o corpo agir em prol dos sentimentos que vinham do seu interior e da sua intuição.

**Figura 17 – Gravações com a Bailarina Dani Durães**



**Fonte: Acervo do Autor**

A Dani estava um pouco apreensiva. O fato de não ter direcionamento mais concreto talvez a tenha causado algum desconforto. Processos criativos são muito pessoais e a nossa presença naquele momento, certamente, era o fator desencadeador daquele sentimento. Ela é uma profissional que utiliza a imagem, seja a fotografia ou a imagem na realização dos seus trabalhos, no entanto, são momentos em que ficam apenas ela e a câmera. Obviamente em outros momentos ela conta com a ajuda de terceiros para fotografar ou gravar, mas o momento da criação é apenas entre ela e o dispositivo, algo muito pessoal. Tentei tranquilizá-la o quanto foi possível. Coloquei uma música tranquila para relaxar e deixar o ambiente mais descontraído.

Aos poucos ela foi se soltando e se movimentando. Falava como estava se sentindo e como pensava o desenvolvimento da performance até que as palavras cessaram. Naquele momento era ela quem nos conduzia. Eu acredito que ela, quando parou de falar, entrou no seu universo. Já podia se sentir a verdadeira “dona” daquele espaço e situação.

**Figura 18 – Gravações com a Bailarina Dani Durães**



**Fonte: Acervo do Autor**

**Figura 18 – Gravações com a Bailarina Dani Durães**



**Fonte: Acervo do Autor**

**Figura 18 – Gravações com a Bailarina Dani Durães**

**Fonte: Acervo do Autor**

Enfim, ao final de quatro horas havíamos terminado as gravações. Um dia gratificante de muito aprendizado e troca de ideias e informações. A rede da criação estava, definitivamente, ligada.

Minha proposta é de criar um vídeo com silhuetas de recortes de papel nos moldes do cinema de animação de Lotte Reiniger. Mas não apresentar formas humanas e expressões faciais. Apenas expressões corporais. Então encontrei um novo problema, como fazer isso? Várias ideias percorreram minha mente. Naveguei por horas na internet na busca de referenciais, mas nada daquilo era o que eu gostaria de fazer. Nenhuma das formas vistas me atraía. Estava muito complicado chegar a uma decisão e o tempo muito apertado. Era necessário um movimento e escolhas para dar início ao processo de animar, definitivamente.

Numa tarde ensolarada eu estava deitado na minha cama com a mente a maquinar se deveria pular pela janela, desistir ou encontrar uma forma de realizar. A princípio a primeira alternativa era a mais viável e presente. A mente não conseguia parar, mas tão pouco “segurar” alguma informação importante. Como um passe mágico, olhei mais uma vez para a janela, não tinha certeza se acertaria de primeira o pulo. Chamou-me a atenção uma cortina de um tecido fino que com o vento, dançava. O sol brilhava e criava nuances de cores e contrastes. O movimento da cortina me enfeitiçou. Depois de algum tempo percebi formas escuras, verdadeiras silhuetas, que eram desenhadas na fina cortina. Lembram uma árvore ou galhos.

Então, os movimentos pareciam ter mais força. Me veio à mente a animação da Disney que me fascina, *Fantasia* (1940). Aquela dança, o fascínio e então *Eureka*, a descoberta e a solução para o desenvolvimento chegaram até mim.

**Figura 19 – Cortina que me inspirou**



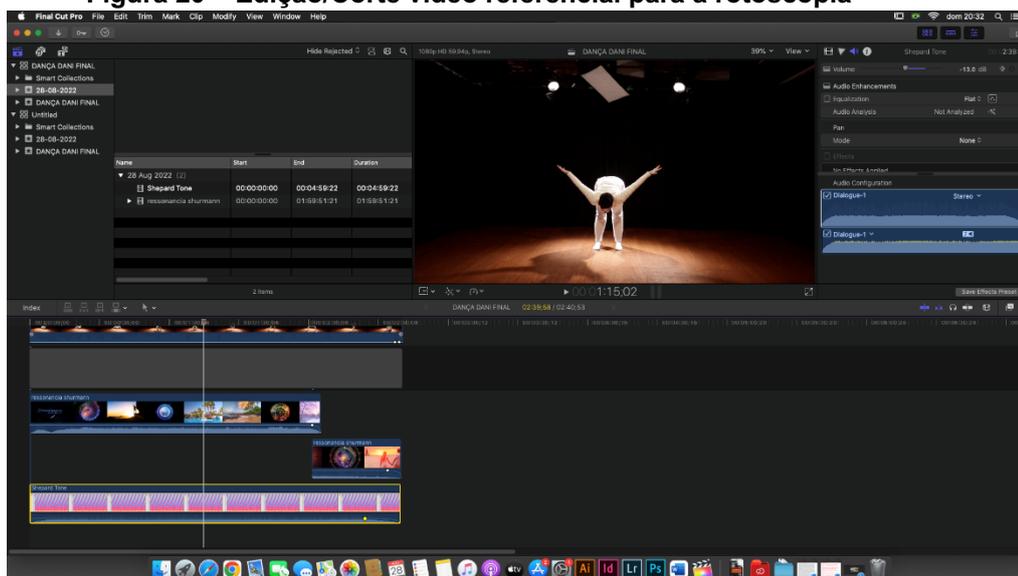
**Fonte: Acervo do Autor**

As formas ou, silhuetas me levaram diretamente aos movimentos da performance da Dani. Consegui visualizar a bailarina como um ser que tem raiz e que precisa se desprender para poder viver. Já era possível observar, em minha mente, as janelas dos softwares que iria trabalhar. A roscopia já se apresentava aos meus olhos sem maiores dificuldades. Fiquei ali, observando por um bom tempo, como se estivesse a ver um filme. Desisti de pular pela janela.

Passei então para o processo seguinte, o momento da roscopia e animação. Para dar início ao processo foi necessário realizar a edição do material que foi captado durante a performance da Dani.

Para isso foi utilizado o software de edição de vídeos Final Cut Pro. É o software com o qual estou mais habituado a trabalhar. As sequências de imagens foram definidas a partir da própria intuição. Sequências que me agradaram ao olhar mesmo sem procurar por uma semiótica. Pura e simplesmente, intuição. Aprendi com a bailarina observando seus movimentos leves e soltos deixei o inconsciente me mostrar o caminho.

**Figura 20 – Edição/Corte vídeo referencial para a roscopia**



Fonte: Acervo do Autor

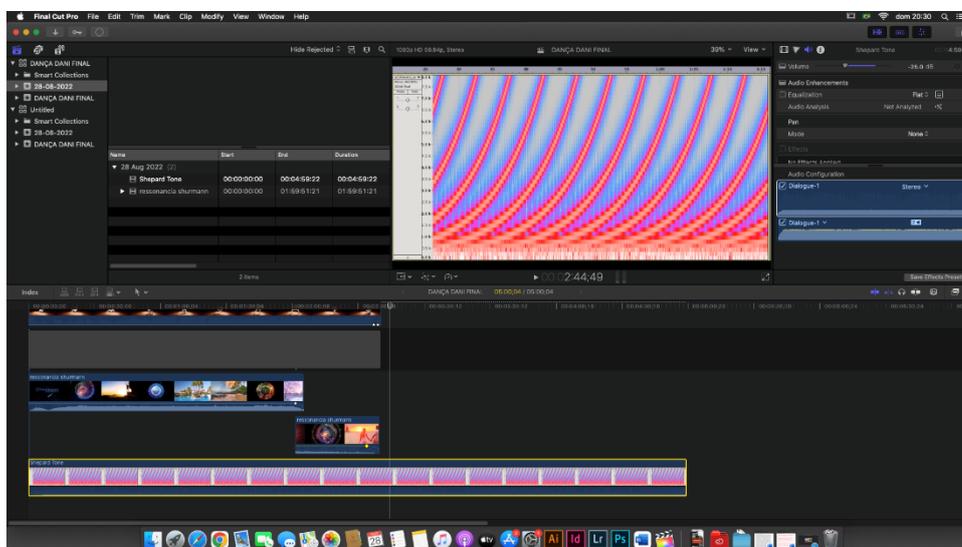
**Figura 21 – Edição/Corte vídeo referencial para a roscopia**



Fonte: Acervo do Autor

Na edição do vídeo decidi trabalhar com duas trilhas sonoras sobrepostas, uma com a ressonância Shurmann<sup>13</sup> e a outra com a escala Shepard<sup>14</sup> substituindo a trilha que havíamos utilizado no momento das gravações. As minhas escolhas por trabalhar com esse tipo de sonoridades vêm de interesses em pesquisas que desejo realizar no âmbito das frequências sonoras e suas interferências no planeta e, principalmente, nos seres vivos. Obviamente são estudos que precisam de muito mais desenvolvimento e explanação. Aqui apresento apenas a referência principal e o meu interesse pelo assunto.

**Figura 22 – Edição/Corte vídeo referencial para a rotoscopia  
Som Escala de Shepard**



**Fonte: Acervo do Autor**

<sup>13</sup> A **Ressonância Schumann** é um conjunto de picos de frequências extremamente baixas do espectro do campo eletromagnético terrestre, formado pela superfície da Terra e pelas camadas inferiores da ionosfera. O fenômeno das ondas estacionárias terrestres tem seu nome em homenagem ao físico alemão Winfried Otto Schumann, que predisse matematicamente as mesmas em 1952. Schumann demonstrou que a Terra é cercada por um imenso campo eletromagnético, que vai do solo até cerca de 100km sobre nós. Esse campo pulsa, como se fosse o coração do planeta, e possui a frequência de ressonância de 7,83 Hz. Entretanto, 60 anos antes, o físico Nikola Tesla já havia detectado essa ressonância com sucesso enquanto estudava uma gigantesca tempestade de raios e trovões.

<sup>14</sup> Roger Newland Shepard (nascido em 30 de janeiro de 1929) é um cientista cognitivo americano e autor da "lei universal da generalização" (1987). Ele é considerado o pai da pesquisa em relações espaciais. Ele estudou a rotação mental e foi um inventor da escala multidimensional não métrica, um método para representar certos tipos de dados estatísticos em uma forma gráfica que pode ser apreendida por humanos. A ilusão de ótica chamada de tabelas de Shepard e a ilusão auditiva chamada de tons de Shepard têm o nome dele. Um tom de Shepard, em homenagem a Roger Shepard, é um som que consiste em uma superposição de ondas senoidais separadas por oitavas. Quando tocado com o tom do baixo do tom movendo-se para cima ou para baixo, é referido como a escala de Shepard. Isso cria a ilusão auditiva de um tom que parece continuamente subir ou descer em tom, mas que no final das contas não fica mais alto ou mais baixo.

O próximo passo foi desenvolver o objeto que será animado, neste caso algo que se assemelhar a uma árvore e seus galhos como se fossem os braços e mãos de um ser humano. Para se tornar possível a movimentação e a animação criei diversas articulações. Editado o vídeo, este foi levado para o software de animação em stop motion, o *Dragon Frame*, para que realizar o processo de rotoscopia, que é a utilização em *background* do vídeo editado e sobre este, a aplicação do personagem ou elementos que vão ganhar movimento e “vida” a partir do movimento do vídeo em segundo plano.

**Figura 23 – Montagem com recorte de papel**



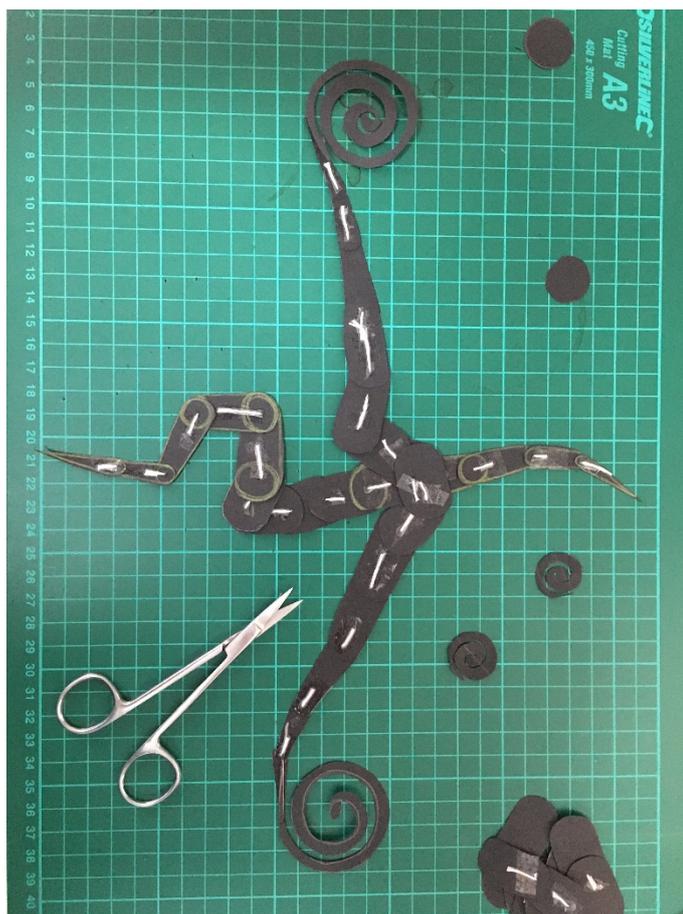
Fonte: Acervo do Autor

**Figura 24 – Montagem com recorte de papel**



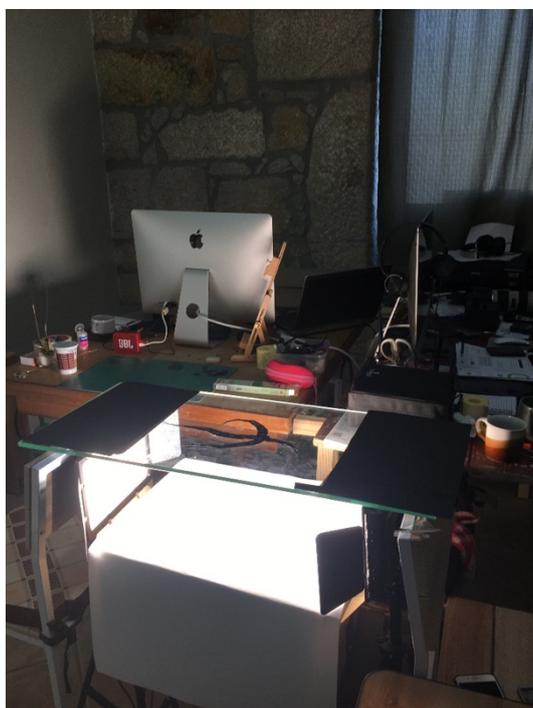
Fonte: Acervo do Autor

**Figura 25 – Montagem com recorte de papel**



Fonte: Acervo do Autor

**Figura 26 – Mesa de Luz para animação**



Fonte: Acervo do Autor

**Figura 27 – Processo de animação/rotoscopia**

Fonte: Acervo do Autor

A partir disso tudo o trabalho é solitário e de muita atenção. Para ter um movimento suave e, nas palavras de Luiz Canton na entrevista já apresentada, um *timing* suave e adequado à proposta, utilizei o esquema de animação *one-by-one*, ou seja, 24 quadros por segundo. Apliquei ainda, os princípios e conceitos básicos da animação que também já foram explicitados pelo animador/ilustrador.

O que não ficou definido é a forma com qual esta obra será apresentada. A proposta da pesquisa é um filme de instalação/galeria, porém, não consegui chegar a um consenso de como apresentá-la diante das inúmeras possibilidades tecnológicas. Um dos principais fatores foi a falta de verba para desenvolver um projeto mais adequado ao que eu pretendia. Naveguei entre a projeção holográfica e a realidade aumentada. Trago aqui, um ensaio daquilo que ainda vai se tornar uma obra. Continuarei na busca por um caminho possível. Neste momento, apresento o resultado através da plataforma de *streaming* Youtube<sup>15</sup>.

Pensando na rede em criação, as entrevistas não poderiam ficar de fora, ou tornarem-se apêndices. São elementos fundamentais da criação desta rede e por esta razão são transcritas e dispostas a seguir.

---

<sup>15</sup> Disponível em: disponível em: <https://youtu.be/kSe-xa1-f4Y>

#### 4.1 Entrevista Dani Durães

DANI DURÃES é bailarina, artista visual, fotógrafa e pesquisadora em cinema e artes do vídeo.

Entrevista realizada em 03 de setembro de 2021 através do streamyard disponível em: <https://youtu.be/L2seZRxZ78o>

4.1.1 Eu gostaria que você comentasse em relação à dança como é o seu processo criativo.

Olha, depende de qual processo. De qual dança! Onde a gente está se situando! Mas, trabalhos assim, particulares, meus! Eu falo isso porque trabalho na companhia então tem outros trabalhos, outras formas de envolvimento. Mas, esses trabalhos meus, eu parto normalmente de ideias sensíveis que já partem do próprio corpo no próprio fazer dançado. Sei lá! Eu estou num processo e surge uma movimentação ou alguma coisa, eu anoto. Às vezes vira um poema, às vezes, no outro dia eu vou lá e escrevo um poema primeiro; às vezes não tem poema, eu vou lá e tiro foto e depois trago para dança, outras vezes não tem foto, só vai virar dança. Então, é um processo muito particular nesse sentido, porque, eu vou vendo quais as necessidades de cada processo e aí, eu vou indo intuitivamente trabalhando e ele acaba se transformando no corpo; a ideia do movimento, às vezes coreografados vai para o improviso. Nesse caso acho que a gente está indo para uma linha mais improvisada, mas tem um direcionamento, então, não tem uma coreografia riscada, mas tem um direcionamento, então não é um improviso só, mas um improviso também. E é mais ou menos assim, uma coisa intuitiva. Vai da necessidade de cada processo e eu tento respeitar também essas diferenças. E eu trabalho com a vídeo dança, então, acaba que a chance desses trabalhos se tornarem vídeos é grande. Eu não edito, não costumo editar, mas eu penso o corpo! O corpo na câmera, o corpo se posicionando para a câmera e a câmera se relacionando com o corpo. Eu faço a direção de fotografia, danço e por vezes dirijo meus próprios vídeos. Às vezes tem outra pessoa filmando, mas eu estou por trás dando direcionamentos também e volto para frente da câmera. Então, eu estou sempre nesse trânsito de ir e vir.

4.1.2 Eu percebo que o teu processo é muito do sensorial, dessa sua intuição. E você traz para dentro disso tudo memórias afetivas, suas vivências? E como é que isso funciona em você?

Eu acho que as memórias afetivas, elas fazem muita parte mesmo, do processo, porque volta e meia, nem sempre é um processo racional de você entender de onde vem, mas está lá no corpo. E essa semana foi curioso, eu estava trabalhando num outro processo e depois que terminei falei: Ah! Agora eu vou deixar o corpo se mexer um pouco. E aí, pensando no processo de agora, comecei a resgatar movimentos que às vezes eu fazia num espetáculo de seis anos atrás e, voltou essa movimentação. Uma movimentação muito parecida, mas com uma cara diferente. Então, ela é uma memória afetiva corporal. Uma memória da musculatura, uma memória bem sensorial, e... eu sempre penso também no lado feminino eu percebo essas manifestações orgânicas femininas, muito fortes nos meus processos. Então, volta e meia eu acabo associando ritos femininos assim em relação à menstruação, com relação a... eu consigo pensar num ritual mesmo, quase como se eu fosse uma bruxa! Não que seja, mas que às vezes fazem parte desse rito eu acho que pode ter uma relação ali, também, com a minha ancestralidade, da minha família que eu não conheci, que é indígena, das minhas avós e às vezes eu acho que “bate” bem forte assim, essas manifestações que vão mais do sensorial do que na forma do movimento. Então, está muito presente em mim, mas às vezes não externalizo, não... acabo não indo tão para fora assim, até porque eu não tenho como falar, e aí está ali na dança, acontece no movimento, de uma outra forma assim, então o movimento ele vai se modificando e vai indo, ele vai dando a forma.

4.1.3 É o inconsciente que mexe, é o inconsciente que vem à tona? É uma percepção que você tem mas não sabe de onde vem, é isso?

É mais ou menos por aí! E eu vou investigando e achando, criando e por isso às vezes eu resgato a escrita. Porque a escrita me ajuda a entender esses processos de “diário de bordo” mesmo como: hoje eu resolvi me mexer, sei á! Hoje eu comecei mexendo com os pés porque eu precisava me aquecer, às vezes por um motivo assim, bem aleatório, estou com o pé machucado e vou me aquecer bem porque hoje está frio e vou cuidar do meu pé, e de repente você vai deixando essa movimentação se manifestar, ela sai do pé já vem para a cabeça, já vem para o ombro e de repente... é uma noção de permissão também, até onde eu me permito chegar.

4.1.4 Você chega a perceber esse inconsciente agindo? Como que é a tua reação diante desse inconsciente, dessa movimentação e como é que isso te afeta?

Algumas vezes sim, algumas vezes eu percebo. Às vezes assusta (risos) porque, leva uns choques, assim... mas, é esquisito porque quando eu trago para o racional, penso o que é, já perdi e aí o movimento já perdeu também. Então, se eu racionalizo demais, aí eu perco. Então se eu trago do inconsciente para o consciente, então ele já não está mais no inconsciente (risos), mas às vezes dá uns “estalos” assim, umas percepções que demoro para perceber bem o que é! Vai de querer se aprofundar naquilo ou não, se serve para a proposta ou não e às vezes a gente deixa de lado, às vezes vai um pouquinho mais a fundo, mas é um processo bem do corpo mesmo, o corpo está agindo, está se manifestando. Então é uma manifestação do físico.

4.1.5 Quando eu te convidei para esse projeto, para essa pesquisa que envolve o cinema expandido, a animação e a dança numa convergência multimidiática, o que é que você sentiu, você entendeu a proposta e quais foram os seus pensamentos sobre isso?

Eu fiquei animada (risos) e curiosa porque eu nunca fiz rotoscopia e aí eu fui pesquisar no Youtube e fiquei super assustada porque eu vi lá “Alice no país das maravilhas” e uns negócios e disse: meu deus do céu, onde é que eu estou me metendo. Mas aí quando eu penso o seu trabalho e como o meu trabalho também pode ajudar eu já penso no vídeo dança, já fico pensando, nossa, como seria um vídeo dança com rotoscopia e de que jeito a gente poderia trazer essa sensibilidade que sai do corpo e essa câmera que vai captar e depois vai se transformar em uma outra coisa que a gente ainda não sabe o quê! Porque, a gente não tem um roteiro preestabelecido para interpretar um personagem, uma emoção, uma coisa bem-marcada como eu vi no Youtube, o pessoal trabalhando onde já havia um roteiro, chegava a atriz e alguém dizia: olha, você vai interpretar uma cena assim e tal. É um pouco diferente, eu fico um pouco assustada, num sentido positivo até de, onde é que eu estou (risos) me metendo e, ao mesmo tempo animada e curiosa. E como é um processo nosso, agora, eu acho que eu tenho que me abrir e conversar e a gente vai juntos. Acho que não só aqui nesse momento que eu estou no físico, mas acho que mais pra frente quando for transformar esse vídeo, talvez a gente precise, de novo, conversar juntos, para assistir e ver o que está acontecendo, como é que ele vai

saindo, não é? Porque eu acho que ele é um material que na edição é que vai te dar mais trabalho (risos).

4.1.6 Como é que você enxerga isso de você “dar a vida” a objetos inanimados, ou seja, a recortes de papel, que é a proposta da pesquisa, e não necessariamente terão formas humanas? Então, a sua expressão e o teu inconsciente que virão à tona nesse processo, agora, e como você falou é do improviso, tem uma noção do que vai acontecer, mas você vai deixar rolar. A gente não tem roteiro, não tem assim, uma narrativa de começo meio e fim que é justamente para despertar nas pessoas esse “eu” que está guardado lá dentro. Talvez alguns não sintam nada e outros serão tocados de alguma forma. Não é a nossa ideia de fazer com que as pessoas se reconheçam. Cada qual terá a sua percepção sobre a obra. Mas como você, enquanto bailarina, se enxerga “emprestando” os seus movimentos para objetos que vão “ganhar vida”, dentro desse processo?

Animada e feliz. Porque na dança a gente está acostumada a emprestar os movimentos uns para os outros. Na companhia a gente propõe um movimento, a gente pega as características e convive muito tempo com outros bailarinos e enxerga um pouquinho de cada um. Tem um nome para isso que se chama “processo de contaminação”, quando você... sabe quando você percebe que está falando parecido com alguma pessoa com a qual convive ou às vezes é uma pessoa com a qual já conviveu e que já morreu, mas você, no seu sotaque ou alguma coisa, pegou aquela informação sensorial da pessoa? Só que eu estou acostumada entre corpos. Corpos humanos se relacionando, criando características ali e se adaptando. Agora, com personagens inanimados é a primeira vez e, estou muito curiosa para saber. Porque de certa forma, esse personagem inanimado também vai ser a sua percepção da minha movimentação para chegar naquele, nesse futuro aí que a gente vai ver desses objetos. Então, de certa forma, eu vou estar vendo um pouco de você, das suas escolhas ali de movimento que vão dar também. Então, eu não consigo me ver sozinha dando essa “vida” para o objeto, porque as tuas escolhas vão fazer muito sentido aí.

4.1.7 Legal que esse é um processo de uma rede de criação. Algo que a gente tem visto e que hoje faz parte. A gente não consegue mais estar sozinho. Mesmo nesse processo de criação ele tem isso, é você, sou eu, o próprio Evandro que está aqui

atrás da câmera filmando e fotografando. Então acaba que é um envolvimento total. E como é que você pensou esse processo, o que é que veio na sua mente quando você começou a pensar nele, como seria estar aqui neste momento, vamos dizer assim, tem esse improvisado, como a gente não demarcou, não tem roteiro como a gente já falou, mas o que é que você quer fazer, o que é que você quer trazer para cá?

Boa pergunta (risos)! É... quando eu estava em casa me movimentando para pensar no que eu poderia trazer, me surgiram movimentações... primeiro eu ficava pensando na câmera. Então eu imaginava uma câmera estática, plano geralzão assim! Aí eu imaginava uma movimentação muito de ir e vir assim, tipo, sei lá! Sair daqui do quadro daqui pra lá, sair do quadro e essas ocupações dos espaços. Eu comecei a trabalhar essa percepção. Mas quando a gente chegou a falar do sensorial e de que forma a gente vai trazer o sensorial e de que forma a gente vai trazer esse sensorial. Eu comecei a olhar um pouquinho para dentro de mim. E aí para dentro me surgiu umas movimentações diferentes, uma coisa de... já fui mais para o chão, já fui alongando mais os braços, já fui pegando mãos. Então eu fiquei pensando, eu não sei se tudo bem isso não é, mas eu pensei numa coisa do exagero, assim! Então eu trabalhei o rosto, trabalhei a mão e aí eu comecei a... (risos), parecia, sei lá... um bicho estranho se rastejando. Sei lá! E talvez seja interessante uma movimentação... sei lá, talvez a gente possa explorar. Mas se você também quiser propor outros tipos de movimentações que a gente possa trabalhar, até um pouco mais rígida! Rígida acho que não seria a palavra, mas, mais demarcada, mais específicas, daí a gente vai colocando também, não é?

4.1.8 A única colocação que eu tenho! Todo o demais você está super livre para criar e se inspirar. Mas o rosto, não ter expressão!

Ah tá! Olha eu já pensei o contrário!

4.1.9 Porque é um filme sem rostos, sem expressão facial. Mas como é que o seu corpo, fugindo do cinema tradicional em que a expressão facial faz total diferença na criação de narrativas, consiga demonstrar todo o sentimento que você vai carregar. Seria essa a minha proposta.

Então eu já tenho um direcionamento aí, que quando eu perceber que eu estou trazendo muito para o rosto, eu vou mandar descer a informação (risos). Desce a informação mais pra baixo um pouquinho!

#### 4.1.10 Tem algo mais que gostaria de comentar?

Acho que não, estou curiosa! Estou muito curiosa.

## 4.2 Entrevista Luiz Canton Junior

Luiz Canton Junior é Animador e Ilustrador. Sócio proprietário e Diretor geral de criação e arte na Kanton Produções em São Paulo. Atuou como animador para o Estúdio Maurício de Souza nas animações da Turma da Mônica. Hoje é coordenador de projetos do Estúdio Maurício de Souza.

Entrevista realizada em 08 de julho de 2022 através do streamyard disponível em: <https://youtu.be/08rQP7usoBc>

4.2.1 Canton, como eu havia falado para ti, esta nossa conversa/entrevista fará parte da minha dissertação de mestrado. O meu projeto de pesquisa é um misto de coisas. Busco a convergência entre as novas tecnologias, cinema expandido e o cinema de animação de Lotte Reiniger, o cinema de animação feito com recortes de papel – silhuetas. Foi uma história bem interessante. Num domingo pela manhã, na cidade de Curitiba eu fui assistir a um concerto da Orquestra Sinfônica do Paraná, sem conhecer o programa daquele domingo fui até o Teatro Guaíra para prestigiar. Para minha surpresa, naquele domingo seria exibido “As Aventuras do Príncipe Achmed”, numa cópia em 35mm e com a orquestra executando as músicas ao vivo, um cine concerto. Quando conheci a obra foi paixão à primeira vista. Então resolvi desenvolver minha pesquisa para o Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo da Unespar que trata do cinema tradicional de animação e as novas tecnologias e ainda a saída do cinema da sala convencional, o cinema expandido. Então, a pesquisa navega por esses dois universos, entre o tradicional e as novas tecnologias. Sou apaixonado pelo cinema de animação, desde quando era criança. Faltou-me oportunidades para ter entrado nesse universo de vez. Mesmo para poder praticar o desenho em si. Há poucos anos que surgiu a oportunidade para que eu entrasse

nesse universo. Produzi algumas coisas em stop motion, com massinha e realizei uma animação com recortes de papel e precisei me afastar um pouco por falta de tempo para desenvolver ainda mais. Agora que estou vivendo em Portugal quero retomar essa arte e trabalhar a animação com o documentário. Quero usar a animação no documental. Uma forma híbrida que traz muitos vieses possíveis. A animação não é apenas para crianças, mas para qualquer idade. Durante alguns anos eu tenho acompanhado o seu trabalho e como já conversamos algumas vezes, forma remota, eu gostaria de trazer à tona uma das questões que para mim sempre foi um grande desafio dentro do cinema de animação, principalmente no tradicional, que é o *Lip Sync*, a sincronia de boca das personagens e a voz gravada dos narradores/atores. De como que se trabalha essa sincronia labial no cinema tradicional de animação. Hoje com as tecnologias, softwares como o *Toom Boom* e o próprio *Dragon Frame* (utilizado para animação em stop motion) nos trazem ferramentas que facilitam essa aplicação do *Lip Sync*, no entanto, eu assisti vários vídeos com o pessoal trabalhando, marcando tempo, às vezes o compasso musical até mesmo com metrônomo e isso para mim é um grande desafio e acredito que não apenas para mim mas para muitos que não tiveram a oportunidade de “por a mão na massa” da animação tradicional, da animação quadro a quadro. Então, eu gostaria de ouvir de você como é isso, como funciona esse processo, pois eu imagino que cada artista, cada animador, embora exista uma técnica, mas cada um desenvolve a sua própria metodologia e o seu próprio processo de criação para trabalhar isso. Uns com mais facilidade e outros com menos, mas enfim, cada um tem a sua. Então, eu quero saber, primeiramente, como é que a animação entrou em sua vida?

4.2.2 O desenho sempre fez parte da minha vida, sempre foi um atrativo para mim. O desenho em geral sempre foi uma coisa que me atraiu muito. Uma vez eu participei de um concurso de desenho da TV Cultura, que eu gostava muito de assistir um programa chamado Lanterna Mágica, do apresentador Irineu de Carli que falava sobre desenho animado. Aí, num desses concursos que ele fazia, sempre estimulava as crianças a desenhar, então num desses concursos eu ganhei. O concurso era para desenhar o Cebolinha do Maurício de Sousa. Um dos prêmios era conhecer estúdios de desenho, eu tinha lá por uns 13 anos de idade, já era adolescente, não era criancinha mais. Então eu fui conhecer os estúdios.

Quando eu entrei num estúdio, nossa aquela coisa me encantou. Naquele tempo, o desenho animado era ainda projetado, os clientes iam até os estúdios para

poderem assistir o material antes de ser transmitido na televisão. Então, a projeção sempre foi uma coisa que me atraiu muito.

Eu era moleque e tal e fui ao estúdio do Daniel Messias, um grande animador brasileiro, fui no estúdio do Joaquim Três Rios, outro grande animador, tudo publicitário, animadores publicitários, o Valdecir da Start Desenhos Animados e fui conhecer esses estúdios. Entre todos, o Daniel Messias foi o que me deu mais atenção. E ele me deu umas orientações na época que foram muito importantes. Me deu dicas de livros que seriam interessantes para eu comprar. Livros bem básicos de animação. Um deles era o *Animation By Preston Blair*, do animador Preston Blair, ex-animador da Disney. Então eu adquiri este livro e comecei a treinar alguns exercícios que o Daniel me passou e aquilo foi me entusiasmando. Eu queria trabalhar lá de qualquer jeito. O Daniel falava assim para mim: “Você é novo, muito menino ainda, vai estudar, vai terminar seus estudos aí depois vem trabalhar com a gente! Eu prometo que te dou uma vaga quando você estiver maior, quando tiver uns 18 anos”.

E foi o que eu fiz, eu fiquei treinando, toda hora eu ia lá no estúdio dele mostrar umas coisinhas que eu fazia e tal. Fiquei muito entusiasmado com tudo aquilo. E demorou todos aqueles anos para eu poder ir até o Daniel Messias com 18 anos.

Cheguei lá, o Daniel falou pra mim: “Não tenho vaga para você! Acabei de pegar um outro rapaz aqui e não vou poder te contratar”. Eu fiquei extremamente decepcionado com aquilo e saí frustrado de lá! Puxa vida, o cara me prometeu! Mas só que realmente não tinha como ele me dar uma vaga de animador até porque eu nem era animador. Eu só treinava, eu tinha desejo apenas. Então ele pegou alguém que tinha mais conhecimento.

Eu fiquei chateado, mas numa conversa com uma prima minha, ela me disse que o namorado dela trabalhava uma agência de publicidade e sugeriu para ir conversar com ele. Eu fui até a agência para tentar um emprego na agência. O cara olhou todos os meus desenhos, um monte de rabiscos que eu tinha e falou que o meu desenho não era desenho de agência, que o meu desenho era para desenho animado e que iria falar com um amigo dele e ligou para um tal de Luiz Briquet.

O Briquet é um grande animador entre todos os nomes que eu citei antes, ele é um deles, um dos feras mesmo. Aí, ele falou com o Briquet, e o Briquet falou assim: “manda esse menino pra cá”. Eu fui lá assim, meio despretensioso, mas fui com a minha pastinha com aqueles desenhos que eu fui treinando. Chegando lá, me deu uma mesa de luz, pegou dois desenhos e falou: “intervala!”. Eu falei, intervala? Como é que eu intervalo, eu não sei bem o que é! Como eu vou intervalar, eu nunca fiz isso

de verdade? Eu sabia que animação era um desenho após o outro, eu sabia que animação tinha algumas técnicas, mas eu não treinei para ser um intervalador, para trabalhar de verdade! E aí que ele me jogou na fogueira e eu comecei a trabalhar com o Briquet, e ele viu que eu tinha um potencial e fui assistente dele por um ano.

O desenho animado tem uma coisa muito interessante. A gente sempre pensa que o desenho animado é desenho, mas o desenho animado é movimento, é animação, e a animação independe do desenho. O mais importante na animação é o *timing*<sup>16</sup>. Não adianta você ter um desenho bacana e não ter um *timing* bom! Então, ele percebeu que eu tinha um desenho legal. Era bem cartoon, ele via que eu tinha um *timing* legal.

- Você agora vai fazer assim: eu desenho e você dá o *timing*!

Pô, quando ele me deu esse “poder”, de dar o *timing* no desenho dele, era tudo o que eu precisava. Eu precisava desse estímulo para entender que eu posso ser um animador. E foi aí que eu fui criando coragem, fui aprimorando mais o meu desenho. E fui pegando o toque do *timing* que era muito importante, porque é o *timing* quem determina o peso, a velocidade e um monte de coisas que dão o realismo ao movimento.

Então foi isso! Eu fiquei com Briquet por alguns anos. Aí eu criei coragem e montei um estúdio junto com outro amigo meu que curiosamente, era o cara que pegou aquele emprego quando eu fui ao Daniel Messias, quando eu fui tentar o emprego no Daniel Messias. Esse cara chama-se Céu D’Ellia. Ele gostou do meu tipo de desenho e me convidou para montarmos um estúdio junto. Naquele tempo era só publicidade o que a gente fazia. Não tinha um mercado para curta, longa ou séries! Coisas assim. Eu podia fazer para concorrer a um prêmio, participar de festivais, mas para ser um mercado de trabalho e gerar renda, não existia ainda no Brasil. Era publicidade, apenas!

Eu me transformei num profissional de verdade, mas continuei sem estudar desenho, sem estudar técnica acadêmica. Sempre aprendendo errando, aprendendo acertando, aprendendo vendo os outros, vendo alguns mestres e isso foi aprimorando meus conhecimentos e virei animador daí para a frente, até o dia em que eu, o Céu

---

<sup>16</sup> A velocidade de uma ação na animação. Calcular essa velocidade é importante para poder contextualizar o movimento. Existem três características na animação que dependem muito do Timing que são o peso dos objetos, escala e transmitir emoções.

D'elli e mais um outro rapaz que fazia parte do grupo que era o Nivaldo Del Maschio, a gente foi convidado para dar uma palestra na Mackenzie. E nessas, o Maurício de Sousa foi lá também, dar esta palestra. E numa conversa com o Maurício, ele nos falou que estava montando um estúdio. Ele já tinha um estúdio, assim, de pessoas que prestavam serviços para ele e que faziam os comerciais da Cica, o próprio Briquet e o Daniel Messias faziam esses comerciais, mas o Maurício queria ter um núcleo lá dentro e me convidou para trabalhar com ele. Comecei como animador, depois planejador, em seguida diretor de animação, depois diretor geral de artes e planejamento, coordenei por mais de quatro anos uma equipe com mais de cem pessoas, inclusive a parte de som, eu cuidava de tudo e, começamos a fazer os curtas e séries para TV e os longas metragens para cinema. Foi aí que eu fui conhecer a técnica diferente de fazer animação diferente da publicitária. Porque a animação publicitária é micagem. O boneco tem que se mexer, o boneco não tem que ter interpretação, ele tem que se mexer. Por quê? Porque o cliente pagava por segundo de animação! E um segundo de animação estático, era um segundo de animação em que o cliente falava que não valia nada, pois ele estava pagando então queria ver o boneco se mexendo.

Claro que no Turma da Mônica não era um Disney, não tinha uma interpretação, uma coisa assim que mexia com o emocional, os personagens não choravam, não tinha drama, não tinha esse lado assim. Também era quase que uma micagem! Mas tinha o *timing* diferente. Tinha muito diálogo, muito movimento do boneco se locomover, andar, correr, fazer coisas decorrentes do roteiro narrativo que sugeria certas coisas que a gente tinha que cumprir, e não simplesmente fazer um boneco chacoalhando.

Agora, pegar um desenho que nem Turma da Mônica que já existia, que já era consagrado e adaptar para a animação, era uma novidade para a gente e para eles mesmos. Então, a gente teve que ter uma preocupação de seguir o desenho como ele era, coisa que no começo, a gente não conseguia fazer porque não tinha um *model sheet*<sup>17</sup> que era um modelo do personagem de uma forma bem elaborada, bem didática. Então, a maioria dos animadores que foram trabalhar lá no estúdio do Maurício de Sousa vieram da mesma escola que eu, da publicitária, onde cada um fazia o que queria.

---

<sup>17</sup> Nas animações, vídeo games e histórias em quadrinhos, *Model sheet*, ficha modelo, estudo de personagem ou simplesmente um estudo, é um documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas, etc, de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem animado. Um personagem que não esteja desenhado de acordo com modelo padronizado da produção é conhecido como off-model.

Então, quando a gente começou a fazer os primeiros filmes, numa cena a Mônica entrava de um jeito, na cena seguinte a Mônica já estava de outro jeito, na outra cena era outro, mesmo que houvesse um planejamento de uma composição que tinha um *timing* de cena, que tinha um ângulo, seja lá o que for, mas o boneco em si, ele tinha mudanças e a gente via que aquilo era uma colcha de retalhos. Então, aí a gente se aprimorou em desenvolver um *model sheet* legal, uma coisa mais adequada. Começamos a enxergar também que havia uma consagração dos quadrinhos, que o boneco já tinha uma definição, ele tinha um traço mais grosso, não havia uma tridimensionalidade dos quadrinhos. Então a gente começou a entender essa tridimensionalidade que nem o Maurício mesmo sabia que existia, porque os bonecos eram muito chapados. E a gente começou a inserir o traço grosso dos quadrinhos. Coisa que até então, a gente queria fazer do nosso jeito. A gente fazia um traço a lápis, fartado, querendo fazer estilo quando na verdade a gente tinha que manter uma linguagem assim mesmo, não é? Então, tudo isso, são na verdade percalços que a gente foi enxergando e foi aprimorando. E isso foi a minha escola até montar a minha própria produtora a Kanton Produções, onde eu comecei a produzir meus próprios filminhos, mas eu nunca fui realmente de fazer filmes de autoria, filmes para concorrer a festivais ou coisas assim.

Eu sempre trabalhei por encomenda. Assim, ou quando eu fui produzir pelo meu próprio estúdio, voltei a produzir filmes publicitários ou trabalhar em séries, para alguém como prestador de serviços, ou coisas assim. Essa é mais ou menos a minha história dentro da animação.

4.2.3 Você pode explicitar, na sua forma de ver, o que é essa animação tradicional e como ela funciona?

A animação tradicional é a base de tudo assim para a animação que se faz hoje. Os princípios da animação eles são os mesmos. Tanto para a animação *Cut-Out*<sup>18</sup> ou a animação digital, seja lá o que for, o princípio é o mesmo. Como eu te falei,

---

<sup>18</sup> A animação cut-out é uma das técnicas de animação mais antigas e simples. Basicamente, trata-se de uma que envolve a produção de animações usando personagens 2D, objetos, elementos, adereços e cenas recortadas. Ou com efeito de recorte. Que pode ser produzida de forma analógica com uma câmera e objetos como papel, cartão ou tecido. Assim como podem ser feitas de forma digital, com a criação dos elementos em pedaços e animados. Dessa forma, os animadores dividem, por exemplo, os personagens em segmentos menores (pensando nas dobras naturais do corpo como cotovelos, joelhos, etc), juntam as formas recortadas individuais e as animam em pequenos passos para criar a ilusão de movimento.

a animação tem que ter *timing* e você tem que respeitar em qualquer forma de técnica e recurso técnico que você vai utilizar.

A animação tradicional, assim animada, desenho depois desenho ou quadro a quadro, é uma coisa que na verdade era muito complexa de se fazer porque você tinha que redesenhar várias vezes o mesmo boneco e repetir as poses e elementos dos personagens, coisa que hoje, com a animação *Cut-Out* você já tem um boneco rigado, você já tem o personagem desenvolvido em toda a sua tridimensionalidade e com as partes separadas, então aqueles problemas que eu te falei de quando entrava uma Mônica numa cena e na outra estava diferente, isso aí acabou, certo?

Então, o tradicional, ele corre esses riscos. Mesmo na Disney, se você for reparar os filmes da Disney que são supercontrolados e que tem um *model sheet* preciso em que o planejamento é feito por artistas que também animam, não é só um ilustrador, mesmo assim se prestar atenção, você vai ver diferenças de uma cena para outra, de uma pose para outra, de um giro de cabeça você vai perceber alterações no personagem. Coisas que hoje no formato digital esses problemas foram eliminados. Claro, isso estou falando de desenhos. Agora a técnica, como você mesmo falou sobre o *Lip Sync*<sup>19</sup>, na época, qualquer coisa que fosse para dar *timing*, a gente tinha várias formas de registrar. Usava-se desde um cronômetro até um outro aparelhinho. Eu tenho na verdade, um monte de coisas que estão tudo empacotadas, que eu pretendo ainda um dia, montar um museu da animação brasileira, ou paulista, um museu dos materiais que eu consegui pegar com os estúdios. E uma das coisinhas que eu guardo assim, é chamado de fotômetro, que é um aparelhinho que marca o número de fotogramas. O que acontece, eu zero ele, e se eu tenho, por exemplo, fazer um movimento do braço, eu dou *start* e *stop*, aí eu vejo nele o número de fotogramas em que aconteceram aquele movimento e que eu preciso dentro do tempo preestabelecido no *storyboard* (*nota d* para aquela ação. O *timing* não é só espaço de tempo, mas é espaço de poses, espaço de elementos. Então, ou eu posso acelerar ou desacelerar. Se eu tiver que acelerar eu começo os desenhos bem próximos uns dos outros e vou distanciando. As distâncias é que determinam uma fidelidade, vamos

---

<sup>19</sup> Sincronia Labial é um termo técnico para combinar os movimentos dos lábios com a voz e pode se referir a qualquer um de uma série de técnicas e processos diferentes. Também é assim chamada a técnica de dublagem que leva em consideração o movimento da boca do personagem no intuito de sincronizar este com a fala, dando uma sensação mais real ao espectador. Geralmente utilizado em animações mas também é aplicado em dublagens de pessoas com elas mesmas ou para outros idiomas e ainda em concertos ao vivo, nesse caso chamada de dublagem musical, é um atalho comumente utilizado, mas pode ser considerado controverso pois demonstra a tentativa do artista de disfarçar sua inexperiência ou indisposição de cantar ao vivo, sendo assim o Playback inclui também a voz do mesmo.

dizer assim, nesse *timing* que eu estou dando. Não adianta só saber que uma pedra cai num segundo e fazer a pedra cair como se fosse uma pena. Então, eu tenho que dar aquele espaçamento adequado. Então, ele inicia com os desenhos mais próximos e eu vou aumentando a distância entre eles até conseguir dar a sensação de aceleração ou desaceleração. E o *Lip Sync* também é uma coisa bem parecida. Porque, o *Lip Sync* também eu tenho que marcar o tempo desse *Lip Sync*. Então, a forma correta na época para a gente marcar o *Lip Sync* era na moviola que tinha o leitor e a cabeça de som, a gente passava a banda sonora, tudo separado, a trilha musical, as vozes, os efeitos sonoros (*folley*) e por vezes até juntos mesmo, a gente tinha que ter ouvido, orelha para marcar. Então, o que a gente fazia, na moviola, na mão mesmo, passava com a película por essa cabeça de som e a gente entendia que quando o boneco falasse “Alô”, por exemplo, eu fazia com que a película fosse para a frente e voltasse, assim podia ouvir a sonoridade e contar os fotogramas para poder realizar o desenho da boquinha do boneco.

O *Lip Sync* eram as boquinhas simplificadas, ou seja, com as principais sonoridades e desenhadas de acordo com as marcações. O “A” era uma boca bem aberta, o “E”, uma boca menos aberta, o “I” os dentes apareciam, o “O” o bico, o “U” era mais bicudo ainda. Então, eu sabia que se desse três fotogramas marcava no leitor de som da moviola, então a gente sabia quantos fotogramas eram necessários para deixar aparecendo cada boquinha e sua respectiva sonoridade. Eu tinha então uma ficha de animação e, nessa ficha, assim ao lado eu colocava nos respectivos fotogramas a letra de acordo com a boquinha necessária a ser desenhada. A ficha é uma folha toda pautada com cerca de 60 linhas onde são marcadas as informações. Cada linha é referente a um fotograma. E assim ia dividindo parte por parte, sílaba por sílaba e fazia toda aquela marcação. E, na hora de animar, a gente animava o boneco e posicionava direitinho o boneco “X” com a boca “Y”. As boquinhas já eram previamente desenhadas em acetatos e os bonecos eram desenhados sem as bocas, na hora de animar usava a ficha com as devidas instruções para saber qual boquinha usar. A ficha tinha que ser estritamente respeitada. Era assim que a gente fazia o *Lip Sync* na época.

4.2.4 Então, o desenho principal não vinha com a boca desenhada? A boquinha era desenhada num acetato separado, isso?

Separado, sim! Então, quando o boneco não estava falando nada, a boquinha já era desenhada, fazia parte do boneco. Se ele estivesse correndo, rindo, a boquinha fazia parte. Quanto tinha o movimento labial era tudo separado. Hoje em dia, por exemplo, o *Cut-Out* é tudo separado, os braços, as pernas, o cotovelo é tudo separado. Naquela época não desmembrava tanto. Aquilo que precisava ser movimentado a gente separava, se não precisasse a gente deixava o boneco completo. Você entende? Se o boneco está parado, com os braços cruzados e só mexia a boca, a gente só separava a boca. Mas se o boneco tivesse um movimento, por exemplo, com os braços e estivesse a falar alguma coisa, aí separava tudo o que fosse necessário para dar esses movimentos. Mas poderia também ser desenhado, caso o boneco não estivesse estático, correndo ou com movimentos mais rápidos, eu poderia desenhar a boquinha junto também, sem ser separada. Mas eu tinha que respeitar a ficha de instruções/anotações que naquela pose em que o boneco estava em determinada posição, a boquinha tivesse a sonoridade correta. Então era essa a marcação que a gente fazia, ou através da moviola na cabeça de som, ou no cronômetro, que era mais difícil pois tinha que ficar calculando, ou através do fotogrâmetro. Eu comprei o meu fotogrâmetro de um argentino, mas não sei quem foi que inventou isso. O fotogrâmetro não só dava o *timing* do *Lip Sync* como o de qualquer movimento que a gente precisasse fazer. Ele ajudava a gente conferir esse *timing*, mas como eu te falei, o *timing* não é só tempo, é também o espaço ocupado dentro daquele tempo, que pode ser mais aproximado ou pode ser mais distante. E o *Lip Sync* da boca a mesma coisa, às vezes ao invés de usar apenas as cinco boquinhas “A”, “E”, “I”, “O”, “U”, as vogais, eu poderia também fazer os intermédios, os intervalos entre uma boca e outra. A boca “A”, a boca “P”, a boca “M”, eu poderia fazer essa intervalação e ter um movimento mais realista. Isso tudo é claro, dependia da circunstância.

Cada animador tem a sua técnica, não só cada animador, mas cada estúdio tem a sua forma de fazer. Lá na Maurício de Sousa a gente tinha essa forma de fazer cinco bocas porque era um desenho estilizado, era um desenho que já tinha uma intenção de ser simplificado, porque a gente tinha que ter produção, produtividade. Agora, se você está fazendo um filme mais elaborado, mais *Full Animation* em que você não para muito o boneco. Eu trabalhei na Start Desenhos Animados que é do

Valberci e ele exigia que o boneco nunca ficasse parado. O boneco, quando parado, ele tinha que estar respirando! Ele tinha que estar, ao menos fazendo o movimento de inspiração e expiração. Mover-se um pouquinho para lá ou para cá, e se tivesse que falar alguma coisa, não era assim parado, sempre se movendo. Parado, parado, o Valberci tinha que ter um movimento qualquer. Porque ninguém fica parado, duro, não é? Às vezes você dá aquela paradinha.

Parar o boneco é outra ciência também, é como o silêncio, pois o silêncio é sonoro, é um som. Parar o boneco é um movimento, é uma animação. É o que a gente chama de *hold*. Então, é saber parar o tempo certo, na hora certa, na quantidade de *frames* suficientes para não ficar cansativo.

4.2.5 O som, nesse caso, a trilha sonora e as vozes/diálogos têm que estar prontas antes?

Sim, antes do processo de animar. A gente chamava de som guia.

4.2.6 A interpretação dos atores que já tem uma outra direção dentro desse planejamento para que daí então você consiga fazer um planejamento para a animação, é isso?

Na verdade, assim, existem várias formas de se fazer. Algumas vezes a gente considerava, da mesma forma que o desenho a gente rafea<sup>20</sup> depois a gente passa a limpo, o som também pode ser um rafe. Você pode ter um esboço do som. Não o som exatamente como ele vai ser.

Então, às vezes nem seria gravado pelo ator/dublador, podia ser gravado até por nós mesmos. A gente interpretava da nossa forma algumas vezes, gravava num gravadorzinho, já não usava nem banda sonora, nada disso. Aí que usava as ferramentas como cronômetro, fotogrâmetro, quando se grava já na banda, a melhor forma de ver é mesmo na moviola. E, por várias vezes a gente mesmo acabou fazendo o som guia só para saber o que o boneco vai fazer naquele tempo, naquele momento. Só que, quando vinha o ator, ele dava uma ênfase maior, ele tem um toque mais interessante, às vezes a própria voz do personagem, se é mais grossa ou se é mais fina, ela interfere na interpretação do personagem.

---

<sup>20</sup> O Rafe, também chamado de Rough, é a terminologia inglesa usada para denominar os rascunhos ou desenhos preliminares

Como a gente também não animava nada muito elaborado, muito requintado e que tinha que ter essas preocupações, mas eu estou falando de uma forma genérica. A Disney, por exemplo, quando vai animar um boneco que fala mais pesado, o personagem é mais pesado. A gente quando ia gravar a voz, não gravava com entonações e tal, gravava com a nossa voz normal. Então, gravar o som com o ator/dublador para depois animar é muito mais inspirador. Você sente o personagem, é capaz de vê-lo. Você vê até o tique que o ator/dublador faz e empresta ao personagem, é um toque que não está no texto. Às vezes um respiro diferente, uma gaguejada, é um molho que o ator dá. Às vezes eu perdia essa oportunidade, sabe, depois que você já fez o desenho. Por isso é que algumas vezes até a gente gravava antes justamente para ter esta inspiração e na hora de dublar fazia uma direção, eu por exemplo, já tinha um pouco de malícia e já pensava em alguns trejeitos para o personagem. Porque, o bacana dos personagens é eles terem personalidade. Porque cada um tem uma forma de atuar.

Então, eu dirigi muitas vezes o som, mesmo não sendo diretor de som, eu acompanhava e fazia a codireção de som, por causa disso, porque eu inspirava também o ator/dublador. Eu falava, olha, agora o personagem vai dar um tremelique, vai fazer um negocinho, então, faz uma voz que de uma quebrada. Entendeu, então é um intercâmbio de sugestões. O ator sugere assim como nós também podemos sugerir para o ator através do nosso desenho, um toque diferente. É legal, se a gente tiver essa oportunidade é sempre enriquecedor.

4.2.7 Os atores/dubladores tinham acesso aos traços, a conhecer o que seria o *layout*, o desenho em si do personagem que ele iria dublar para ajudar nessa criação?

Sim! Então, justamente. Quando a gente está fazendo o processo de animação, às vezes já no nível do *pencil test*, o desenho ainda é projetado no traço do lápis e tal, mas já tem um *layout* da coisa, às vezes ele está num nível de planejamento que já dá para enxergar o tempo de cena, a duração que aquilo vai ter e há vezes em que não tem nenhum dos dois, mas tem o desenho dos personagens para entender como ele será e suas características estabelecidas. Então, tudo é uma conversa, uma discussão a respeito quando você não tem nada planejado, nada resolvido ainda e depende que seja feito o som primeiro que tudo. Como eu falei, muitas vezes eu dava o *layout* para o dublador e ele seguia aquele meu *layout* dando aquele molho. Então, já era uma referência para ele. Então ele substituía o nosso som guia pela voz dele,

ele dublava mesmo. As referências temporais já estavam demarcadas, mas ele era capaz de improvisar e melhorar ainda mais o que não estava no roteiro. Ele desenvolve isso tudo na voz. São várias as formas de realizar um projeto de animação. Várias.

4.2.8 Eu assisti um pequeno documentário do Anélio Latini Filho de quando ele fez o Sinfonia Amazônica. Ele não tinha esse aparato do fotogrâmetro e não tinha acesso a nenhuma gravação. Mas ele colocava discos de vinil tocando e fazendo a marcação na mão, no compasso da música e usando uma folha de referência com o *bar sheet* para as informações e marcações de tempo. Que é um processo muito difícil de manter o controle de tempo e *timing*. Eu imaginei que esse seria um dos seus processos.

O *bar sheet* é usado mesmo para a música e para efeitos sonoros. Então pode dar ritmo num desenho através de uma música, então você marca o compasso da música, por exemplo, você pode fazer um boneco caminhando no mesmo ritmo da música. Hoje com as ondas, ou *waves*, nos softwares de animação isso é muito mais fácil e rápido e prático. Naquele tempo, eram vários os recursos para “ler” o som. Era uma leitura mesmo do som.

4.2.9 Você ainda anima na mesa de luz?

Não! Já há algum tempo que não animo mais na mesa de luz. Eu animo no *Toom Boom* numa forma mais estilizada e tal, ou no *Animate* que é um programa que substituiu o Flash. Mas eu animo da forma convencional, um desenho após o outro.

Eu não animo no esquema do *Cut-Out*, hoje em dia é fácil para quem começa fazendo *Cut-Out* mas para quem vem da animação tradicional animar *Cut-Out* parece que dá mais dor de cabeça para a gente, porque sabe, é gostoso você sentir o desenho.

O que eu achava legal quando eu animava tradicionalmente era a deformação que a gente dava. Então quando você está desenhando o boneco e ele tem que pisar, por exemplo, ele dava uma achatadinha que ficava mais macio. Entendeu, então tudo você achatava. Achatava mais a cabeça, mais o corpo, você dava uma distorcida no personagem e tornava o boneco mais macio, mais maleável.

Com o sistema *Cut-Out* o boneco ele é meio rígido, claro que você também pode dar esse molho, mas aí já é um processo que você tem que isoladamente fazer e tal. Então você enxergar tudo isoladamente e depois unir tudo é meio complicado. E, desenhar tudo de uma vez, você enxerga melhor. Eu, como animador tradicional, eu enxergo melhor a coisa. Então ainda, quando tenho que fazer alguma coisa eu vou no desenho, um após o outro, claro, com as intervalações<sup>21</sup>. Desenho os quadros-chaves e depois intervalo esses desenhos para dar o *timing* que eu te falei, de espaçamento entre um desenho e outro, aumentando e diminuindo, você não quer parar o boneco, você quer ralentar o boneco. Então você faz uma pose, depois faz outra pose e faz a terceira pose. E você quer que o boneco fique mais próximo da segunda pose e depois ele acelera novamente para a terceira pose. Então, você faz rápido, vai deixando mais lento, mais próximo um desenho do outro, bem próximo! Chega uma hora que está tão próximo que praticamente que o mesmo desenho está sendo repetido na intervalação e depois vai afastando essas poses e dá aquela acelerada. Então, o boneco ralentou, mas não parou. Então, fazendo o desenho completo você sente muito mais. Eu sinto muito mais aquilo que eu estou fazendo. E sinto a maciez do personagem, o *timing* mais gostoso. E desenhando da forma *Cut-Out* com tudo separado ou desmembrado é muita trabalhadeira. Como falei, para quem iniciou no processo do *Cut-Out* é uma maravilha, uma mão na roda, mas só que perde o efeito do desenho em si, apesar de eu ter falado no começo que animação não é desenho exatamente, porque você pode animar massinha, recortes de papel e objetos, qualquer coisa você pode animar, não precisa ser desenho em si, a gente até erroneamente fala desenho animado porque nem tudo o que é animação é desenho, então, mas eu que trabalho com o desenho em si, com a técnica de desenho, então para mim desenhar um desenho completo, um depois do outro mesmo que seja com intervalação, eu sinto melhor. Então, quando eu utilizo um *Toom Boom* ou um *Animate*, eu procuro trabalhar com a técnica antiga. Mas eu nem tenho feito muito isso porque assim, eu enveredei mais para o planejamento e direção. Então, hoje por exemplo, eu faço supervisão de um projeto lá da Maurício de Sousa, então a supervisão eu não tenho que desenhar nada, eu não tenho que animar nada! Eu tenho que ver o que os outros fazem e direcionar, corrigir e orientar o processo para os caras animarem de acordo com o objetivo lá da animação. Eu acabo me afastando da técnica do movimento da animação. Mas eu não estou afastado do processo da

---

<sup>21</sup> São desenhos realizados entre os desenhos principais ou quadros-chave. São esses desenhos que irão definir a fluidez da animação, o *timing*.

animação em si, do produto do desenho animado. Mas eu estou afastado do processo de movimentar o boneco. Então hoje em dia está assim para mim, eu não tenho feito muita coisa com a animação em geral.

4.2.10 Você acredita que seja necessário aos animadores, aos que estão chegando agora, aprenderem animar na forma tradicional para poderem animar no digital, nas novas tecnologias ou acha desnecessário?

Sim! Eu acho necessário. Só acho que não é necessário, talvez, animar no papel. Na mesa de luz. Até outro dia eu estava colaborando com escolas de animação que pregam isso, que animação tem que ser primeiro aprendida no papel, mas o digital veio realmente para se repensar esse tipo de coisa. Como eu te falei, eu animo da forma tradicional, um desenho após o outro com intervalação, exatamente como eu faria no papel, na mesa de luz, mas eu trabalho com o digital, no tablet, na Cintiq. Tem as diferenças, quando se trabalha no papel tem um processo que se chama flipagem, você anima e aí você flipa. Vira as folhas para ver o que desenhou e como o movimento está ficando.

O americano ele trabalha com os pinos embaixo, o furo fica embaixo e o papel para cima. Quando ele anima, ele desce a folha. O brasileiro anima ao contrário, o pino fica em cima e ele sobe o papel, você tem até que se abaixar um pouco para enxergar. E isso é mais uma técnica, mais uma capacidade de ver o movimento fazendo todo esse malabarismo para enxergar o *timing*.

Hoje, com o digital, você já pode fazer um *preview*<sup>22</sup> na hora, faz um movimento e pronto, já viu! É tudo mais prático, mas o processo, pode ser tradicional. Tradicional que eu digo é animar, movimentar tradicionalmente e não os recursos técnicos tradicionais que seriam o papel, a mesa de luz e a utilização dos pinos e tal. Até quem não encontra esse pino ACME, que hoje é uma coisa quase impossível de achar, começa a substituir por dois pinos, desses furadores de papel.

Eu tenho um furador chamado ACME que faz esses pinos. Sabe que ACME é um nome que foi usado pela, acho que foi pela Metro Goldwyn Mayer. Se chamava tudo de ACME, a fábrica, ACME é como se fosse um apelido, e uma empresa pegou esse nome para o furador do papel e o sistema de pinos também passou a ser chamado assim. Então, o tempo passou, isso já tem mais de cem anos e ficou perdido

---

<sup>22</sup> É uma forma de poder visualizar a animação antes da finalização ou arte final.

no tempo esse recurso, esse aparato. Então, as pessoas têm que ficar garimpando muito.

Eu tenho várias coisas aqui, como eu te falei, eu tenho um verdadeiro museu aqui. Eu tenho guardado um monte de coisas aqui para fazer um museu da animação. Mas realmente, eu acho que as pessoas têm que aprender, ao invés de sair fazendo *Cut-Out* e coisa e tal, aprender a fazer um desenho depois do outro, isso sim eu acho muito importante. Aprender a desenhar bonecos completos. Tanto é que eu vou te falar, o 3D da Pixar, por exemplo, antes de ser feito o 3D é animado por animadores tradicionais, o que não são feitos por *capture motion*<sup>23</sup> ou por qualquer outro sistema, são animados por animadores que fazem da forma tradicional. Alguns, até em papel. Tem gente na Pixar que anima até em papel lá! Mas são animados por animadores mesmo.

O cara faz todo o esboço em animação tradicional, aí vai para o cara do 3D que substitui as poses de referência do 2D. O tradicional é um trabalho que inspira a animação 3D, que inspira a animação *Cut-Out*, então quer dizer que ele não está descartado, o tradicional. Ele é uma das etapas que ainda podem ser utilizadas para produzir um desenho animado, mesmo digital ou mesmo sem os recursos de papel e pinos.

4.2.11 Você, agora que está coordenando projetos, prefere utilizar o esquema de 2x1, que seria 12 quadros e repete 1, ou os 24 quadros no esquema 1x1, que seriam os 24 quadros ditos completos? O que melhor se apresenta na sua concepção?

Então, ou 24 ou 30, depende de como você vai animar. Muitos já animam em 30 quadros por segundo, ou 24 que seja, mas o desenho tradicional, normalmente a gente trabalha 2x1. Dois frames da mesma pose, repetidos. É o mais corriqueiro, assim, é o mais comum. Poses assim onde você não faz isso, são movimentos que tem que ser muito rápidos, poses muito rápidas, passagens muito rápidas em que a gente fala *one by one* em que não se utiliza a duplicação de folha, de desenho. Mas em geral é *two by one*, ou 2x1. Quando 30 frames, faz 15 ou 24 faz 12 poses. Como

---

<sup>23</sup> Captura de movimento, ou *mocap*, é um termo usado para descrever o processo de gravação de movimento e transposição do movimento em um modelo digital. Inicialmente inventado na Escócia, a técnica é usada em militarismo, entretenimento, esportes e aplicações médicas. Em produções cinematográficas, o termo refere-se a gravar ações de atores humanos e usar tais informações para animar modelos de personagens virtuais em animação 3D. Quando se inclui a face, os dedos ou quando se captura expressões sutis, é frequentemente referido como captura de performance.

eu falei, se você tem que fazer uma flecha passando, ou qualquer coisa que tenha muita velocidade, é um desenho depois do outro e sem duplicar. Se não dá *flicker* na imagem. O Japonês, por exemplo, para simplificar, antigamente é claro, pois hoje já não faz mais isso, ele fazia *three by one*, 3x1. Três quadros por desenho. A gente dizia que o desenho era robotizado, o boneco ficava robotizado, ficava fiklado. Por quê? Porque ele achava que para simplificar era aumentar o número de frames, fotogramas por pose, quando na verdade, isso não simplifica nada, até atrapalha.

Então, na técnica 2x1 os nossos olhos não percebem a repetição. É um desperdício de tempo fazer um desenho animado sem essa repetição, porque é perfeito fazer dois quadros por desenho. Não vai ficar melhor a animação se você fizer os 24 quadros inteiros. Vai ficar sim, se você quiser uma precisão em movimentos muito rápidos e em movimentos muito lentos. Numa coisa muito lenta, se você fizer em dois em dois, ele vai *flikar* também. Então assim, nos extremos, você pode trabalhar com *one by one*, mas no habitual, na parte que chamo normal, você pode trabalhar com o *two by one* que não tem problema nenhum. Não é picaretagem, não é querer simplificar. É técnica, é o que os olhos são capazes de enxergar sem ter essa ideia da repetição.

4.2.12 Quando você deu vida, eu costumo falar que quando trabalhamos com animação damos à vida aos personagens. Então, quando você viu o seu primeiro trabalho finalizado, qual foi o seu sentimento?

Olha, não foi só o primeiro. Qualquer um que eu fiz! Qualquer desenho que eu fiz, é impressionante, a sensação que a gente tem é impressionante! É a sensação de quase ser um deus. Você ver uma coisa que era parada e, depois de cada desenho que você está fazendo que estava parado ou é flipado ou projetado, enfim, ganha movimento, ganha vida, seja lá o que for! É uma emoção muito grande. Mesmo quando o nosso senso crítico fica nos dizendo que poderia ter um *Timing* melhor, que o próprio desenho poderia ter um traço melhor, enfim, assim mesmo é algo que nos deixa fascinados. É uma emoção muito grande ver sua obra ganhando vida. Isso é o que nos dá vontade de continuar e fortalece a convicção de que próximo será feito com mais cuidado, com mais carinho. Eu fiz vários comerciais para a televisão e sempre, quando assistia a transmissão eu me empolgava e gritava: “É meu filme! É meu filme! Fui eu que fiz, fui eu que fiz! Falava para mim mesmo e adorava contar para todo mundo que aquela era a minha obra, que fui eu quem fez aquilo. Não é para

esnoabar, mas é um orgulho que se sente de si mesmo, sentir-se quase um deus, pois eram poses paradas em que a magia da animação faz com que se mexam! Nossa! Incrível... é uma sensação muito boa. Muito boa mesmo! E, principalmente quando você faz uma obra que é pertinente, que tem um reconhecimento como foi com a Turma da Mônica, do Maurício de Sousa.

Eu fiz diversos trabalhos em que fiz as pessoas crescerem alegres e felizes com aquilo. Uma memória afetiva muito grande. Além dos trabalhos institucionais. Eu fiz um trabalho para uma campanha que falava sobre o autismo, prevenção de acidentes com redes elétricas e várias outras coisas em que eu sabia que a minha obra estava servindo para uma causa e defendendo questões como da ecologia e ajudando na possibilidade de um mundo melhor para todos. Não trabalho apenas como animador, sou também ilustrador e já trabalhei em na produção de mais de 600 livros. Desde livros didáticos a livros de literatura. É muito legal ver e saber que pessoas foram formadas tendo o meu trabalho, o meu desenho, colaborando no processo de desenvolvimento de cada uma delas.

4.2.13 Outra pergunta que eu tinha era em relação com a convergência entre o cinema de animação tradicional e o digital, mas você já abordou esses assuntos em suas falas. Então, agora, eu queria ouvir as suas considerações finais.

O que acho é assim, não sou alguém que vai dizer que no meu tempo era melhor. Porque o meu tempo é hoje! Eu gostaria de ter começado a animar hoje. Porque hoje, com tantos recursos, com tantas referências e com tantos projetos maravilhosos que existem e que estão acessíveis.

Eu acho que eu seria muito melhor do que eu consegui chegar até agora. Porque quando eu comecei não existiam, no Brasil, universidades ou faculdades, as literaturas eram inacessíveis. Para poder comprar um livro que falasse a respeito eu tinha que trabalhar cerca de dois meses, sem comer e sem fazer nada, era tudo muito caro.

Esses livros tinham que ser importados por uma empresa especializada na importação. Era tão difícil para a gente ter acesso a essas informações. Não tinha internet, não tinha festivais, não tinha nada que nos desse a possibilidade de aprender, a não ser com a “raça”, errando, aprendendo, vendo os outros fazerem e acertando. E nem sempre os nossos mestres, mesmo que fosse o que tinha de melhor disponível

naquele momento, não significava que fosse o melhor possível. Hoje há tantos melhores, existe tanta gente boa, os jovens são tão bons.

O mercado abriu possibilidades, a TV a Cabo, a TV paga, os canais de Streaming que trabalham com desenhos animados. Então, hoje você pode produzir alguma coisa e vender o seu produto. Você não fazia para engavetar. O Anélio Latini fez uma obra Sinfonia Amazônica<sup>24</sup> que ficou engavetada. Foi um grande trabalho e eu nem sei como ele conseguiu fazer tão bem feito, trabalhou sozinho por cerca de cinco anos e realizou numa época que praticamente ninguém fazia isso no Brasil. Ele praticamente não tinha referências.

A Disney já fazia muita coisa boa, muita coisa legal mas a gente não tinha acesso. Se eu quisesse aprender tinha que usar um editor de super 8 e usar pequenos trechos de filmes da Disney que tinha que realmente “caçar” para projetar quadro a quadro, fazer uma decupagem daquilo tudo. Eu copiava os desenhos e fazia pequenos *thumbnails*<sup>25</sup> para tentar descobrir como que era a técnica que usavam para fazer. Então, puxa vida! Se no meu tempo existisse tudo isso de aparato tecnológico que temos hoje em dia, como seria legal!

O meu tempo é hoje. É claro que hoje eu já não tenho mais esse vigor que os jovens têm. Eu tenho 62 anos de idade, já não sou mais um menino eu não estou com aquele gás todo, assim, mas eu ainda tenho o desejo de aprender. Tenho o desejo também de desenvolver ainda e desenvolvo algumas coisas, mas poderia ter acontecido naquele tempo isso tudo. Como não aconteceu, eu gostaria de que hoje eu tivesse aquele gás que eu tinha, para começar do zero. Que hoje fosse o meu zero.

Então, são essas considerações e que hoje está tudo mais mastigado, tudo mais fácil. Você tem mais espaço, tem mais chances de aprimorar técnicas e, aquilo que você fala, que está pontuando bastante, a ideia de o tradicional com as tecnologias atuais estarem convergindo. Nunca vai acabar o conhecimento tradicional, ele é a base de tudo. O desenho animado, a animação não existe se não existir o

---

<sup>24</sup> Sinfonia Amazônica é o primeiro longa-metragem de animação da história do Brasil, lançado em 1953. Foi animado inteiramente por Anélio Latini Filho, que dedicou cerca de cinco anos de trabalho para adaptar diversos relatos folclóricos da região norte em um filme apenas com a ajuda de alguns poucos colaboradores, entre eles o seu irmão Mário Latini. O filme segue um formato semi-antológico, semelhante à *Fantasia* de Walt Disney, apresentando sete lendas da Floresta Amazônica: A lenda da Noite; A formação do Rio Amazonas; A lenda do fogo; Caipora; O Jabuti e a Onça; Iara; A lenda do Arco-Íris. As histórias são interligadas pelo indiozinho Curumi, que é acompanhado por um Boto durante o passeio pela floresta.

<sup>25</sup> Uma thumbnail é uma imagem em miniatura e comprimida usada na internet para prever a imagem original. A palavra thumbnail vem da palavra “Thumb” que significa polegar e “nail” que significa unha. Ou seja, unha do polegar. Mas no meio digital as thumbnails são utilizadas como sinônimo de miniaturas.

conhecimento tradicional da animação. É que muita gente quer pular, quer passar por cima dessa etapa. Mas ela existe, intuitivamente, para as pessoas. Existe de uma forma subliminar, sabe! Ela está lá, ela existe, estão embutidos o conhecimento e a técnica em todas essas novas tecnologias. Elas só estão mais fáceis, mais disponíveis. Mas, o movimento desenho por desenho, pose a pose, independente se é *Cut-Out* ou se é 3D, você ainda tem de fazer, ele ainda existe. Tem que ser feito pose por pose.

Está sendo feito, apenas não se chama mais de fotograma ou tradicional, mas é a base de tudo no desenho animado. Então, é só isso. É só as pessoas enxergarem que ele existe e prestarem muita atenção nisso. Prestar atenção no que é mais importante que é o *Timing*, porque ele não vem pronto. A pose também não vem pronta. Você tem que desenvolver as poses, elas têm que ser convincentes, os desenhos chaves têm que estar bem-posicionados. Hoje, o que eu vejo neste trabalho que eu estou desenvolvendo de supervisão de animação, é justamente isso em que você vê o artista desenhando um traço muito bonitinho e tal, mas a pose não está convencendo. Você vai ver o roteiro e fala: opa, espera aí! O boneco não é só fazer a mãozinha aberta. Tem que explicar o porquê que esta mãozinha está assim, aberta.

Então, tem que estar aberta na hora certa e no lugar certo, centrado, tem que ter elementos como linhas de ação! Não é porque o boneco está parado que o boneco tem que estar duro, ele tem que ter, sabe, elegância! Ele tem que ter coisas assim que vêm tudo da animação tradicional. Então, é isso! É as pessoas perceberem que esses conhecimentos que são naturais que eles têm que pegar e fazer um desenho bem resolvido, bem interpretado e no *Timing* certo!

## 5 CONSIDERAÇÕES

De um lado sinto remorso por não ter me empenhado tanto, por outro, que fiz o que me foi possível. Acredito mais nos processos do que propriamente nos resultados. E chegar até aqui, neste programa de pós-graduação foi um processo gratificante. Fiquei de frente com as minhas limitações e entendi o que é necessário para poder prosseguir. Compreendo o quanto a mente deve ser trabalhada, estimulada e alimentada com conhecimento e que, a busca necessária se faz através da curiosidade, do querer saber. A cada tópico que adentrava para realizar esta singela pesquisa, me levava a universos tão distantes que muitas vezes me perdi e demorei a reencontrar o caminho. Mas não foi ruim, foi estimulante e desafiador. Percebi de como um tema simples pode se ramificar e se tornar algo sem fim. Cheguei a pensar em certos momentos que eu havia deixado de ser artista. Me preocupei pensando que de alguma maneira estava abandonando os sentimentos e me tornando extremamente lógico. Mas seguindo, percebi que não fazia sentido esse pensamento. Quando dei os primeiros passos para entender quem eu realmente sou e o que faço, percebi que jamais deixaria a arte de lado.

Ao adentrar a obra de Lotte Reiniger, principalmente no foco deste trabalho que ficou centrado no longa de animação “As Aventuras do Príncipe Achmed” ou, em seu título original *Die Abenteuer Des Prinzen Achmed*, de como isso me encheu de vida e vontade de produzir ainda mais. Que o cinema de animação, em especial, animação tradicional, estão dentro de mim e jamais sairão. Pode parecer, num primeiro momento, estranha a ligação que eu busquei fazer entre o tradicional, sensorial e o tecnológico. Ainda não tenho certeza de que consegui me fazer entender. Creio que esta pesquisa é ainda um pequeno passo para algo que possa ser mais bem desenvolvido.

Saio do conto de fadas, que muitas vezes se processa em nossas mentes para a expansão do cinema. O processo agora é outro, o sensorial está mais liberto, mais solto e, para quem quiser. O espectador ou, o experimentador, já não está mais preso a uma poltrona, a uma sala. A tela poder ser qualquer coisa, sólido, líquido ou gasoso. A projeção é sinestesia pura. Não há mais a necessidade de uma narrativa, só sentimento. Divago ainda sobre o pós-humano, de forma muito singela, é um campo que deve ser caminhado devagar. Não consegui chegar ao transumano, isso está além da minha capacidade neste momento. Quero primeiro poder digerir o que chegou até mim. Compreender as possibilidades e até onde posso e devo chegar.

Então eu busco nos amigos que me cercam a fonte de informações preciosas. O movimento da dança e as peripécias da criação na animação tradicional. O ato de dar a vida a objetos inanimados. Volto para a mesa de luz e brinco de deus. Um deus fajuto de certa forma, pois estou a emprestar os movimentos e expressões de um corpo que tem vida e, dança. Misturo isso tudo. Faço convergir com as novas tecnologias e, me perco. Ainda persiste a dúvida em como expandir. São tantas as possibilidades que a confusão também se expande.

Desta vez não consegui encontrar todas as respostas, apenas, os caminhos possíveis. Não chamaria de fracasso, mas de pausas e reencontros necessários. Não há fim, não há fronteira, apenas direção e seguimento.

## REFERÊNCIAS

- ALY, N. **Desdobramentos contemporâneos do cinema experimental**. ed. 6. jun. 2012. ed. São Paulo: PUCSP, 2012. Acesso em: 28 jun. 2020.
- AUMONT, J. **Que reste-t-il du cinéma?** Paris: Vrin, 2012.
- BAMBOZZI, L.; PORTUGAL, D. **O cinema e seus outros: manifestações expandidas do audiovisual**. p.165. 1ª. ed. São Paulo: Equador; AVXLab, 2019. 230 p.
- BAUDRY, J.-L. Apparatus: Metapsychological Approaches to The Impression of Reality in Cinema. In: MAST, Gerald; COHEN, Marschall; BAUDRY, Leo (Ed.). **Filmtheory and Criticism: introductory readings**., New York, 1992. Disponível em: <[http://cameraobscura.dukejournals.org/cgi/pdf\\_extract/1/1\\_1/104](http://cameraobscura.dukejournals.org/cgi/pdf_extract/1/1_1/104)>. Acesso em: abr 2021.
- BAUDRY, J.-L. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, I. ( ). **A experiência do Cinema: antologia**. 1ª. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. p. 390.
- BAZIN, A. **O mito do cinema total**. In: O que é o cinema - Ensaios. Tradução de Hugo Sérgio Franco e Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1953.
- ELSAESSER, T. **Cinema como arqueologia das mídias**. Tradução de Carlos Slak. São Paulo: SESC São Paulo, 2018. 319 p.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2ª. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LYOTARD, F. **La condition postmoderne. Rapport sur le savoir**. Paris: [s.n.], 1979.
- MACHADO, A. **Pré-Cinemas & Pós Cinemas**. 4ª. ed. Campinas: Papyrus, 1997. 272 p.
- MACHADO, A. **Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.
- MACIEL, K. **Transcineamas/Kátia Maciel (Org.)**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009. pp.23-47 p.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media)**. 4ª. ed. São Paulo: Cutrix, 1974.
- MORIN, E. A alma do cinema. In: XAVIER, I. ( ). **A experiência do cinema (antologia)**. 1ª. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018. p. 392.
- PARENTE, A. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, K. ( ). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2009. p. 23-47.
- PARENTE, A.; CARVALHO, V. D. Entre cinema e arte contemporânea. **Galáxia**, São Paulo, n. n17, p. 27-40, 2009. Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/2093>>. Acesso em: 16 abril 2021.

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. Tradução de Ivone C. Benedetti. 1ª. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012. 128 p. 4ª Tiragem 2019.

SANTAELLA, L. **Temas e Dilemas do Pós-Digital**. 1ª. ed. São Paulo: Paulus, 2016.

XAVIER, I. **A opacidade e a transparência no cinema**. [S.l.]: [s.n.], 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/ZLVF94mZZnI>>. Acesso em: 17 abril 2021.

YOUNGBLOOD, G. **Expanded Cinema**. 1ª. ed. New York: P. Dutton & Co.; Inc., 1970. Synaesthetic cinema and sinergy, pp. 109-111; Synaesthetic cinema and technology, pp. 128-134.

BLATNER, E.; WIEGMANN, L. **Lotte Reiniger: “Born with Enchanting Hands”: The Silhouette Sequels**. [s.l: s.n.].

CAPITAL NATURAL. **CN | Pós-humano - Parte 1**. , 2015a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4nQqHE3cuPU&t=298s>>. Acesso em: 9 maio. 2021

CAPITAL NATURAL. **CN | Pós-humano - Parte 1**. , 2015b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4nQqHE3cuPU&t=596s>>. Acesso em: 10 maio. 2021

GELDER, P. **Lotte Reiniger, Cut Out for Fame**. [s.l: s.n.].

GRACE, W. **Lotte Reiniger: Pioner of film Animation**. Illustred Edition ed. Jefferson, California U.S: McFarland, 2017.

GRACE, W. **Lotte Reiniger: Pioner of Film Animation**. [s.l: s.n.].

HAPP, A.; REINIGER, L. **Lotte Reiniger: 1899-1981: Schöpferin einer Neuen Silhouettenkunst**. [s.l: s.n.].

HARAWAY, DONNA; KUNZRU, HARI; TADEU, TOMAZ. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

MORITZ, W. **Shadow Theatres and Shadow Films**. [s.l: s.n.].

NEWSON, J. **A Sound Idea” Music for Animated Films**. 1980.

PALFREYMAN, R. **Life and death in the shadows: Lotte Reiniger’s “Die Abenteuer des Prinzen Achmed” German Life and Letters**. [s.l: s.n.].

PIDHAJNY, C. R. **Milestone Films the Adventures of Prince Achmed Press Kit**. [s.l: s.n.].

RAGANELLI, K. **Lotte Reiniger: Homage to the Inventor of the Silhouette Filme [Motion picture on DVD]**. In **Die Abentruer des Prizen Achmed: Adventures of Prince Achmed**. United States: Milestone Film & Video. , 2001.

RATNER, M. **In the Shadows**. [s.l: s.n.].

REINIGER, L. **Shadow Theatres and Shadow Films**. [s.l: s.n.].

REINIGER, L. **The Adventures of Prince Achmed**. [s.l: s.n.].

SANTAELLA, A. O homem e as Máquinas. p. 12, [s.d.].

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. **Humanidade e Tecnologia: Evolução, Vida Digital e Pós-humanismo com Lúcia Santaella**. , 11 maio 2021a. Disponível em: <<https://youtu.be/GLN97DDpD1E>>. Acesso em: 10 jul. 2021

SANTAELLA, L. **Humanidade e Tecnologia: Evolução, Vida Digital e Pós-humanismo com Lúcia Santaella**. , 11 maio 2021b. Disponível em: <<https://youtu.be/GLN97DDpD1E>>. Acesso em: 10 jul. 2021

SHÖNFELD, C. **Procticing Modernity: Female Creativity in the Weimar Republic**. [s.l: s.n.].

TAYLOR, K. V. **Nationality, Gender, and Genre: The Multiple Marginalization of Lotte Reiniger**. [s.l: s.n.].

WHITE, E. W. **Walking Shadows: An Essay on Lotte Reiniger's Silhouette Films**. [s.l: s.n.].

WOSNIAK, C. DO R. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança tecnologia e comunicação**. UTP, , 2006.

XAVIER, ISMAIL. (ORG. ). **A experiência do cinema (antologia)**. 1ª ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

ZIPES, J. **The Brothers Grimm: From Enchanted Forests to the Modern World**. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan. [s.l: s.n.].