

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Cinema de Animação e Artes Digitais

Arthur Ramos Possas

**A COMICIDADE DE BUSTER KEATON EM CHUCK JONES:  
O humor do cinema mudo como referência para o desenho animado estadunidense**

Belo Horizonte

2020

Arthur Ramos Possas

**A COMICIDADE DE BUSTER KEATON EM CHUCK JONES:  
O humor do cinema mudo como referência para o desenho animado estadunidense**

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte - MG

Outubro, 2020.

## RESUMO

Este artigo apresenta um estudo sobre as técnicas de expressividade corporal e estratégias narrativas de Buster Keaton na construção de humor, assim como sua forma de aproveitamento do espaço cênico. Aliado a isso, a pesquisa pretende apontar a influência estética da comédia muda de Keaton nas obras do animador Chuck Jones. Esta pesquisa foi realizada por meio da análise de filmes dirigidos por Keaton, na década de 1920, e por Jones em seus trabalhos para o estúdio Warner Bros, entre as décadas de 1940 e 1980. Também foram consultados textos sobre expressividade corporal e técnicas de animação, aliados a artigos e documentários a respeito dos dois diretores usados como objeto de pesquisa. Logo, a seguinte pesquisa tem como objetivo demonstrar como é criado o efeito cômico, a piada visual, na comédia muda, a partir do corpo, espaço cênico e quebra de expectativa para analisar como isto se aplica ao campo da animação de personagem.

**Palavras-chave:** Estratégias Narrativas; Comédia Muda; Animação; Buster Keaton; Chuck Jones.

## ABSTRACT

*This article presents a study on the body expression techniques and narrative arrangement of Buster Keaton in the building of silent comedy, as well as his use of the staging space. Associated to this, the survey intends to point out the aesthetical influences of Keaton's comedy in the works of the animator Chuck Jones. This research was carried out through the analysis of the films directed by Keaton in the 1920's and by Jones in his work for the Warner Bros. studio between 1940 and 1980. Texts on body expressiveness and animation techniques were also consulted, together with articles and documentaries about the two directors used as the research object. Therefore, the following research aims to demonstrate how the comedic effect, the visual gag, of classic slapstick comedies is created, from the body, scenic space and breaking of expectations to analyze how this applies to the field of character animation.*

**Keywords:** Narrative Strategies; Silent Comedy; Animation; Buster Keaton; Chuck Jones; Slapstick.

## INTRODUÇÃO

A “comédia pastelão”<sup>1</sup> é um estilo de comédia física que possui suas raízes nas antigas peças teatrais gregas e italianas. Apesar de não existir uma definição exata do que seja o humor tipo “pastelão”, sabe-se, segundo Louise Peacock (2014, p. 15), em *Slapstick and Comic Performance: Comedy and Pain* (2014, p.15), que o termo em inglês provém de uma livre tradução da palavra italiana “*batacchio*” empregada para descrever um instrumento de madeira usado pelo Arlequim na *commedia dell’arte*<sup>2</sup>.

No período anterior ao cinema, os teatros de variedades (*Vaudeville*) costumavam ser uma atração popular do entretenimento estadunidense, envolvendo diversos tipos de apresentações, dentre elas, atos cômicos reminiscentes da *commedia dell’arte*. Foi nesses teatros de variedades que o ator, comediante, diretor, produtor, roteirista e dublê norte-americano Buster Keaton (1895-1966) começou sua carreira na comédia, apresentando-se com seus pais sob a alcunha de Os Três Keatons (*The Three Keatons*), quando ainda era criança. A partir dos movimentos acrobáticos e encenações cômicas que Keaton costumava fazer surgiu seu comprometimento com a comédia física no cinema, procurando aproveitar o máximo possível desta mídia para propiciar cenas mais surreais e ambiciosas, que não seriam possíveis no espaço físico limítrofe do teatro. Descendente das técnicas teatrais, o exagero do movimento passou a ser essencial na comédia muda, já que os atores precisavam expressar suas emoções apenas por meio do corpo e das expressões faciais. Dentre esses atores, surgiram alguns comediantes de talento expressivo, que, assim como Keaton, tornaram-se pioneiros na comédia visual do cinema mudo: Charles Chaplin (1889-1977), Harold Lloyd (1893-1971), Harry Langdon (1884-1944), dentre outros.

Buster Keaton, em especial, se destacava em função de suas performances extremamente ambiciosas, que dependiam não só da capacidade acrobática e tempo de comédia, como também de compor elementos de cenário e do espaço físico como meios de gerar situações absurdas e inesperadas a partir de sua atuação pelo espaço cênico. Aliado a isso, as expressões faciais de Keaton tornaram-se uma marca do próprio diretor/ator, ao

---

<sup>1</sup> Tradução comumente utilizada do termo em língua inglesa *slapstick*, que, por sua vez, é uma tradução livre de “*batacchio*”, que significa “badalo”, segundo PEACOCK (2014, p. 15).

<sup>2</sup> Nome dado à forma de teatro popular italiano do século XV.

utilizar seus absurdos acrobáticos paralelamente à mínima expressividade de seu rosto. Esta estratégia provocava humor pelo contraste entre movimento e apatia facial, que o fizeram ficar conhecido como “O Grande Rosto de Pedra”<sup>3</sup> (KEATON, 1960, p. 11).

No cinema de animação, alguns desenhistas posteriores aos atores dos anos 1920, com o objetivo de estudar e exagerar o movimento para efeito cômico, começaram a buscar inspirações nos comediantes do cinema mudo. Dentre essas inspirações, Keaton teve grande influência no trabalho de diferentes diretores e animadores, como o estadunidense Chuck Jones (1912-2002). Em suas obras animadas, Jones buscava inspiração em diversas situações cômicas do pastelão na filmagem de captação direta, tanto no tempo de comédia, quando nos enquadramentos e na expressão corporal.

Jones dizia-se fã das comédias mudas dos anos 1920 e, por conta disto, trouxe muitas das influências desses comediantes para seu trabalho. Em seus curtas-metragens de animação com o roteirista Michael Maltese (1908-1981) e o cenarista Maurice Noble (1910-2001) na Warner Brothers, podemos ver essa influência não só na subversão de expectativa, como na compreensão de como contar uma história completamente visual, sem precisar se apoiar no diálogo. As histórias de Jones, em geral, prezavam pelo “Exagero” (cf. FIALHO, 2013, p. 77) das atuações, que dependiam de silhuetas claras para transmitir suas intenções. Nesta pesquisa, avaliamos como a ideia de atuação e construção de silhuetas de Jones foi influenciada pela experiência de Keaton sobre o tema.

Este estudo investiga quais as influências das criações de Keaton na obra de Chuck Jones no campo do cinema de animação, levando em conta técnicas teatrais, assim como tempo de comédia, subversão de expectativas e uso do espaço cênico. A pesquisa pretende estabelecer alguns paralelos entre a abordagem de Buster Keaton e Chuck Jones sobre a comédia física, não somente pontuando as influências diretas do artista do cinema mudo sobre o trabalho do animador, mas também apontando quais os artifícios usados por ambos para a criação do humor. Isso nos ajudará a compreender quais são algumas das contribuições trazidas pela comédia muda ao cinema de animação com personagens.

---

<sup>3</sup> Tradução livre do termo “The Great Stone Face”, mencionado por Keaton (1960, p. 11), em seu livro *My Wonderful World of Slapstick*.

Com a intenção de atingir os objetivos específicos desta pesquisa foi preciso a estruturação em dois tópicos: o primeiro visando analisar o uso de expressão corporal e facial na construção das piadas visuais, além do uso do exagero para elevar a comédia no trabalho de ambos os diretores; o segundo tendo por objetivo analisar o espaço cênico e enquadramentos como estratégias para criação de piadas visuais, comparando as semelhanças entre os artifícios usados nas produções de Buster Keaton e nos curtas do personagem Wile E. Coyote, de Jones. Posteriormente, observou-se como esses artifícios são úteis para subverter a ideia do espectador, analisando a construção das piadas físicas a partir da quebra de expectativa.

Partindo disso, o estudo tenta elucidar como as ferramentas de atuação, pose, silhueta, ritmo e enquadramentos são características importantes já usadas pelos pioneiros no cinema e como o entendimento destas características pode contribuir para a expressividade no trabalho do animador de personagem. Verificou-se assim como as técnicas desses filmes puderam contribuir para a construção da personalidade e produção de humor, visando o aproveitamento da mídia em que o animador trabalha.

Como base para esta pesquisa foram utilizados alguns filmes dos respectivos diretores: no caso de Keaton, foram referenciadas obras do auge de seu cinema na década de 1920, como *One Week* (1920), *The Boat* (1923), *Sherlock Jr.* (1923), *The General* (1926), *Daydreams* (1922); assim como alguns dos filmes de Chuck Jones, *The Dover Boys* (1942) e, especialmente, os curtas-metragens de *Wile E. Coyote and the Road Runner*, dirigidos por Jones entre 1949 e 1980.

Como referencial bibliográfico, foram utilizados tanto livros a respeito de pantomima, como *Domínio do Movimento* (ULLMANN, 1971) e *Slapstick and Comic Performance: Comedy and Pain* (PEACOCK, 2014), além de obras específicas sobre cada diretor, como o livro *My Wonderful World of Slapstick* (KEATON, 1960) e os documentários *Chuck Jones: Extremes and Inbetweens - A Life in Animation* (2000) e *The Great Buster: A Celebration* (2018). Também foram utilizados artigos de Eric P. Nash (2002) e David Cairns (2004), aliados ao trabalho de conclusão de curso de Bruno Sommerfeld (2014), do curso de Cinema

de Animação e Artes Digitais (CAAD/UFMG), assim como a tese de doutorado *A Experimentação Cinética de Personagem* (FIALHO, 2013).

## 1. EXPRESSÃO CORPORAL E EXAGERO NA CONSTRUÇÃO DE PIADAS VISUAIS

Quando falamos da arte da pantomima, pensamos na performance e expressividade corporal como formas principais de construção de personalidade por meio da atuação. O domínio dos movimentos depende da compreensão do artista de que movimento é linguagem, uma forma de comunicação a partir de gestos que definem a intenção por trás da expressividade de suas emoções. “A ação dramática de um personagem em cena pode ser traduzida pelas ações físicas que ele expressa corporalmente (pantomima)” (FIALHO, 2013, p. 48).

A partir disso, podemos inferir que cada criação de movimento deve ter um sentido e uma intenção em cada parte do corpo: “Qualquer um que cultive essa arte [...] tem de adquirir a habilidade para manifestar ações corporais nítidas, isto é, usar o corpo e suas articulações com clareza tanto na imobilidade, quanto em movimento.” (LABAN, 1971, p. 88). O ator e o animador, portanto, podem usar não só o exagero da pantomima, como também o tempo estático, imóvel, como motor de narrativa. Isso é algo essencial nas comédias mudas como as de Keaton, nas quais a pantomima tem a função de passar quase todos os elementos da história, com exceção de alguns poucos diálogos pontuais (no caso, apresentados através de intertítulos). Como o Próprio Buster Keaton (1960, p. 131) disse, em seu livro *My Wonderful World of Slapstick*:

Quanto menos legendas nós usássemos melhor era para o filme. Aquilo que fazia a audiência rir das nossas comédias mudas era o que eles assistiam acontecendo na tela. As piadas visuais que usávamos serviam para trazer o absurdo das coisas, ações das pessoas, situações ridículas em que os personagens do filme se metiam e das quais precisavam escapar (Tradução livre).<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> No texto original, lê-se: “The fewer subtitles we used the better it was for the picture. What made audiences laugh at our silent comedies was what they watched happening on the screen. The sight gags we used served to bring out the absurdity of things, people's actions, the preposterous situations the movie characters got into and had to escape”.

Da mesma forma, Chuck Jones compartilhava de semelhante filosofia em relação à atuação e à composição do enquadramento como motores da narrativa, ao contrário do diálogo. Quanto menos diálogo possível para se contar uma história, melhor. Como disse Jones, no documentário *Chuck Jones: Extremes and Inbetweens - A Life in Animation*: “a história deve se vender a partir de como se move”.

As expressões apáticas de Keaton são tão marcadas e lembradas por conta do contraste com seu corpo expressivo e ativo. Ele “atuava com seus pés”, como dito por Jones, segundo Will Ryan (2001)<sup>5</sup>. Ou seja, o diretor entendia que suas emoções, anseios e desejos necessários para a construção do personagem poderiam ser expressos a partir de como se movia, em cada pose ou trejeito, na mobilidade ou estaticidade. A partir disso, podemos analisar como os diretores compreendiam conceitos essenciais para uma efetiva atuação por pantomima, tal como a silhueta e o enquadramento, aliados ao movimento e à imobilidade.

## 1.1 Silhueta e Enquadramento

Chuck Jones é marcado por sua capacidade de sintetizar emoções e atitudes de seus personagens a partir das poses e das expressões faciais. Isso o destaca frente a outros animadores contemporâneos a ele por conta de sua habilidade em fazer claras silhuetas em seus desenhos, algo importante para a criação de intencionalidade e personalidade na animação.

A capacidade de criar silhuetas de Jones deriva, em grande parte, da observação da pantomima do cinema mudo. Em virtude da dependência quase exclusiva da visualidade, os artistas do princípio do cinema se apoiavam em expressões corporais com silhuetas mais claras para que os movimentos e as piadas visuais fossem mais clarificados. No vídeo *Animators React to Bad & Great Cartoons*, Eric Koeing (2020), animador estadunidense que trabalhou com Jones, afirmou: “Chuck Jones reuniu todos os jovens animadores e disse ‘vamos assistir a *The General* juntos’”. Segundo Koeing, o filme em questão seria um exemplo de como se contar uma história completamente visual, na qual o diálogo servisse apenas como suporte para o personagem. É mencionado como, em *The General* (1926), podemos ver uma clara noção de valor de silhueta por parte de Keaton. Se observarmos nas

---

<sup>5</sup> Artigo disponível em <https://www.awn.com/animationworld/buster-keaton-remembered>.

imagens a seguir (Figura 1), o corpo do diretor e o canhão estão em contraste com o cenário, como uma tela branca, deixando as poses mais claras.

Se você observá-lo, ele está jogando com o canhão. Está sendo iluminado de uma forma em que você pode ver exatamente o que está acontecendo. Ele está usando o espaço negativo atrás e você não tem nenhuma dúvida sobre o que está prestes a acontecer. (KOEING, 2020, 00:08:07- 00:08:20 - Tradução Livre).

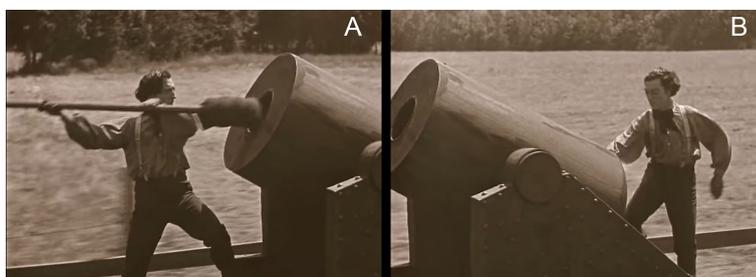


Figura 1 A e B: Nas imagens acima, retiradas do filme *The General* (1926), podemos perceber como o fundo branco da imagem contribui para que os movimentos de Keaton em primeiro plano sejam mais claros e sintéticos.

Pode-se perceber como a silhueta, um dos princípios da animação, já era uma preocupação nos filmes de Buster Keaton, ainda nos primórdios do cinema de captação direta – como já dito, descendência das apresentações teatrais e espetáculos de variedades, que precisavam que o espectador tivesse uma clara noção, mesmo de longe, do que estava ocorrendo no palco. A ideia de se criar uma silhueta convincente era primordial para Jones, como disse Bruno Sommerfeld (2013), em *CHUCK JONES: Desenhos-chave como poses-síntese*: “Às vezes, ele fazia mais de 50 desenhos para conseguir um que, segundo seu critério, transmitisse a intenção do personagem com clareza”.

Portanto, um dos pontos semelhantes entre os dois diretores está não só em como Jones se inspirou nas piadas em estilo pastelão de Keaton para criar as suas próprias (algo que será discutido mais à frente deste artigo), mas na capacidade de síntese que ambos possuíam, evidenciada não apenas nos gestos como também nas expressões faciais. A forma como um personagem age em situações cotidianas ou reage ao seu ambiente servem para definir sua personalidade.

Na Figura 2, por exemplo, o mundo bidimensional do filme revela claramente as ações de Keaton, que pula pela janela (B) rola para fora da casa (C) já disfarçado para esconder-se

dos criminosos. O enquadramento serve à cena e clarifica as ações. Podemos perceber na cena abaixo a junção dos princípios de silhueta e “pose-síntese” (SOMMERFELD, 2013). Princípios claros de animação que mostram o conhecimento do diretor acerca de como tratar expressividade corporal na tela.



Figura 2 (A, B e C): *Sherlock Jr.* (1924). Keaton escapa pela janela (B), passando seu corpo por dentro de peças de roupa que o personagem havia previamente colocado por trás da abertura.

No filme *The Dover Boys* (Figura 3), podemos ver a clara inspiração em Buster Keaton na criação da cena em que a piada muito referente à arte de Keaton brinca com o ilusionismo remanescente das peças de teatro popular; porém, no caso de Jones, a animação pode adicionar ainda mais valor de “surrealidade” – embora já presente na comédia muda –, por ser uma mídia mais flexível e desprendida das amarras da física do mundo real.

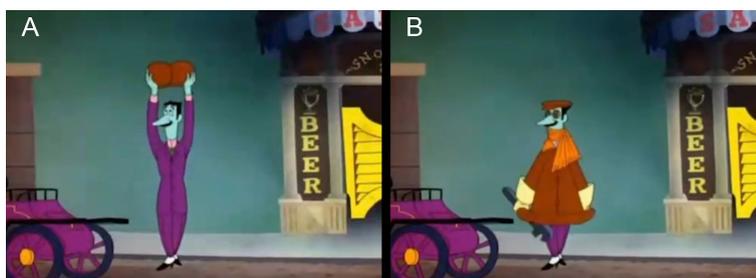


Figura 3 (A e B): *The Dover Boys* (1942). O personagem Dan Backslide joga uma capa de roupas dobradas sobre si e as veste instantaneamente para disfarçar-se.

## 1.2 Mobilidade e Imobilidade

Chuck Jones é também conhecido por sua capacidade de criar expressões faciais extremamente caricatas. Em contrapartida, temos Buster Keaton, conhecido como “O Grande Rosto de Pedra”. Porém, o domínio das expressões caricatas por Jones proporcionou não só criar humor a partir do exagero, como também o desenvolvimento de fisionomias cada vez

mais simplificadas que, semelhantes às de Keaton, passaram a gerar humor pela sua simplicidade e pelo contraste entre corpo e face. Como evidenciado por Leonard Maltin, no documentário *Chuck Jones: Extremes and InBetweens - A Life in Animation*: “Particularmente em seus filmes mais recentes, Chuck ficou muito fã de usar os menores gestos faciais possíveis, para conseguir risadas” (in SELBY, 2000 - Tradução Livre).

Jones usa os mesmos artifícios de Keaton, nos quais a expressividade da comédia corporal entra em contraste com a expressão facial do personagem - o que pode ser visto na personalidade de Wile E. Coyote em diversos momentos. Coiote expressa atitudes mais entediadas e desesperançosas, aliadas a uma constante inquietude e agitação.

Talvez, a obra de Chuck Jones que melhor traduza a linguagem do cinema de Keaton seja a série *Coiote e Papa-léguas (Wile E. Coyote and the Road Runner)*. Parte da influência pode ser evidenciada tanto nas perseguições e situações surreais quanto no caráter inventor dos personagens de Keaton e de Coiote, além da constante luta de ambos contra as forças de suas realidades que constantemente os atacam. “A qualidade cerebral, surreal da batalha de Buster contra as frustrações da vida real é refletida na obsessiva perseguição de Coiote ao elusivo”<sup>6</sup> (RYAN, 2007).

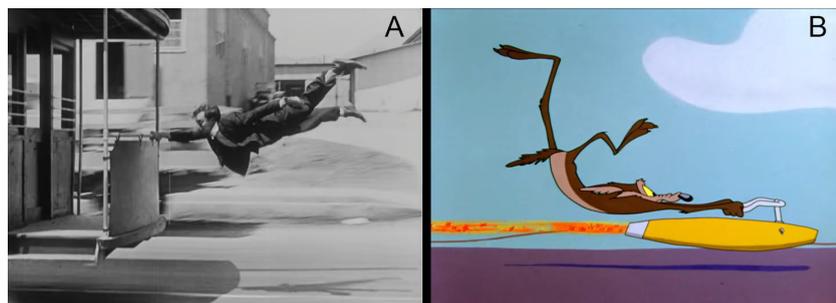


Figura 4 (A e B): Em *Daydreams* (1922) A e *Gee Whiz-z-z-z* (1956) B, vemos dois momentos em que os personagens lutam contra as leis de velocidade e gravidade do próprio mundo.

O caráter lúdico das perseguições do coiote e suas armadilhas elaboradas tem suas raízes nas pantomimas mudas. A surreal expressão da velocidade na cena de Keaton, em *Daydreams* (Figura 4 A), aliada a sua face quase inexpressiva, evidenciam o absurdo da

---

<sup>6</sup> No texto original, lê-se: “The cerebral, surreal quality of Buster's battle with real life's frustrations is reflected in the Coyote's obsessive pursuit of the elusive” (Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/buster-keaton-remembered>).

situação sobre o exagero da pantomima, algo que podemos ver refletido em *Gee Whiz-z-z-z* (Figura 4 B).

O aperfeiçoamento da construção das expressões faciais proporcionou fisionomias cada vez mais minimalistas, nas quais o humor estava nos olhos e em como o personagem se portava. Nas imagens a seguir (Figura 5 A e B), vemos os dois personagens passando por situações semelhantes, fracassando em seu objetivo, mas permanecendo com uma posição que mistura indiferença e surpresa.

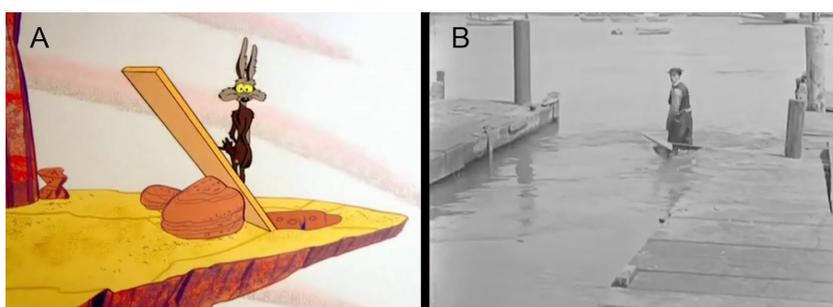


Figura 5 (A e B): Na captura de tela A, retirada do curta-metragem *Whoa, Be-Gone!* (1958), temos Coiote na iminência de cair do precipício, em função de sua invenção não ter funcionado. De maneira semelhante, na imagem B, vemos Keaton, em *The Boat* (1921), afundando com seu barco e permanecendo inerte.

Nos dois exemplos da Figura 5 (A e B), ambos os diretores conseguem sintetizar o sentimento apático dos personagens diante da situação. A posição inerte dos personagens nesse caso pode ser vista como uma pose-síntese que abriga todos os sentimentos em *frames* no corpo imóvel e gera humor por meio do contraste com a situação adversa. O conceito de “pausa curta” (FIALHO, 2013) é estendido de forma a expandir o momento e expressar certo desconforto.

Vemos como Jones e Keaton usam a potencialidade do corpo na pausa ou agitação para transmitir personalidade também nesses pequenos momentos. Podemos traçar diversos paralelos com o cinema mudo não somente na construção das pantomimas, como na personalidade de Coiote. Os desejos simples desses personagens aliados à maneira como se comportam sobre as pressões de suas realidades definem o caráter empático dos personagens de Buster Keaton e Wile E. Coyote. Outro aspecto dessa semelhança também parte da forma como os mundos de ambos são construídos - o que será melhor explorado no tópico a seguir.

## 2. ENQUADRAMENTO E SUBVERSÃO DA LÓGICA NA QUEBRA DE EXPECTATIVA (Buster Keaton e Wile E. Coyote)

Em uma entrevista dada a Tom Sito, em 1998, Chuck Jones afirmou: “Todo humor cresce de duas coisas [...]: comportamento humano e lógica. Se não é lógico não será engraçado e se não é comportamento humano, como você vai saber que é engraçado?”<sup>7</sup>. A lógica, no entanto, pode ser manipulada a partir do que o criador deseja. O criador constrói as regras de seu universo e esta lógica resolve as atitudes dos personagens e guia seus infortúnios.

O impacto do cinema de Keaton nos curtas do Papa-Léguas é, portanto, essencial para compreendê-los. Como dito por Eric P. Nash (2002, p. 55 - Tradução livre), em *THE LIVES THEY LIVED; His Inner Critter*, publicado na New York Times Magazine<sup>8</sup>: “Se a Disney era como Charlie Chaplin, moldando a realidade em mágica, Chuck Jones e o grupo Warner Bros. eram como Buster Keaton, anarquistas atacando as regras do tempo, espaço e gravidade”. A lógica de ambos os diretores serve ao mundo surreal que constroem, em certo realismo fantástico que estimula o engajamento.

### 2.1 Enquadramento Bidimensional

Muitas vezes esse mundo é limitado à tela de cinema, plano e bidimensional, o que favorece a criação de suas piadas visuais, uma vez que consegue tanto esconder algo da audiência a partir da bidimensionalidade, quanto revelar. “Se a câmera não pode ver, os personagens também não podem” (ZHOU, 2015)<sup>9</sup>. Apesar de os dois diretores trabalharem com a profundidade de campo, eles também usam esta profundidade em prol do ilusionismo que as duas dimensões da câmera estática podem trazer. O espectador enxerga-os em duas dimensões, independente de estarem se afastando ou não, e os personagens enxergam o que o público vê - o que faz sentido visualmente, mas não logicamente.

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://interviews.televisionacademy.com/interviews/chuck-jones>.

<sup>8</sup> No texto original lê-se: “If Disney was like Charlie Chaplin, spinning reality into magic, Chuck Jones and the Warner Brothers crew were Buster Keaton-like anarchists, attacking the rules of time, space and gravity”. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2002/12/29/magazine/the-lives-they-lived-his-inner-critter.html>.

<sup>9</sup> Frase cunhada por Tony Zhou, no vídeo *Buster Keaton - The Art of the Gag* (2015).

“[...] ao nos acostumar a ver o mundo como planos achatados, Keaton o diretor nos prepara para a piada na qual o personagem é surpreendido pela presença de profundidade em um mundo que aparenta para ele ser puramente bidimensional”.<sup>10</sup> (CAIRNS, 2004). As duas dimensões possibilitam piadas visuais, ilusórias, que só podem fazer sentido em seu universo plano (Figura 6 A e B), algo que animadores posteriores como Jones perceberam como um artifício de subversão de expectativa. Jones entende que a linguagem bidimensional não pode ser vista como uma limitação para a narrativa, mas como uma potencializadora, já que limita o mundo em que está trabalhando e permite ao artista moldar sua narrativa e entender por quais lados a visualidade pode ser aproveitada de forma interessante (Figura 7 A e B).



Figura 6 (A e B): *Our Hospitality* (1923) - (A) um homem aponta a arma para a mulher, que está aparentemente de costas para a câmera; porém, é surpreendido com o fato de que, na verdade, está mirando em um cavalo com as roupas presas em sua parte posterior (B).

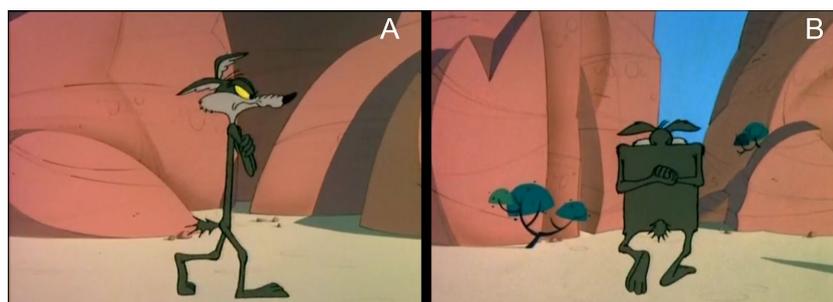


Figura 7 (A e B): *Soup or Sonic* (1980) - Coiote se mostra aparentemente um pouco mais magro, depois de ser esmagado por um cofre (A). É revelado que seu corpo está no formato do objeto devido ao impacto (B).

A lógica de estender o absurdo para um nível surreal era comum também nas obras de Keaton, principalmente em seus primeiros filmes, nos quais ele realizava as chamadas

---

<sup>10</sup> No texto original lê-se: “[...] by accustoming us to see the world as flat planes, Keaton the director has prepared us for a joke in which a character is surprised by the presence of depth in a world that appears, to him as well as us, as purely two-dimensional”.

“*impossible gags*”<sup>11</sup> (piadas impossíveis), que não faziam sentido na lógica do mundo real, porém funcionavam para exacerbar momentos chave que elevavam as pantomimas e interações com o ambiente a um espectro surreal, o que tornava a expressividade do personagem ainda mais significativa e extraordinária aos olhos do espectador.

Outro bom exemplo de uso da bidimensionalidade em favor da narrativa surreal está nas cenas em que tanto Buster como Coyote interagem com as pinturas na parede - uma das piadas mais notáveis da obra de Jones, que só fazia sentido segundo a lógica e perspectiva daquele enquadramento e possuía um ideal semelhante em Keaton. Nas imagens abaixo (Figuras 8 A e B e 9 A e B), os personagens alteram a lógica do próprio mundo a seu favor, interferem diretamente sobre as leis de seus respectivos universos e produzem um sentimento de suplantação da realidade.



Figura 8 (A e B): *The High Sign* (1922) - Buster pinta um gancho sobre a parede (A) e o utiliza para pendurar seu chapéu (B). Um exemplo de piada impossível, que só pode fazer sentido na realidade de duas dimensões.

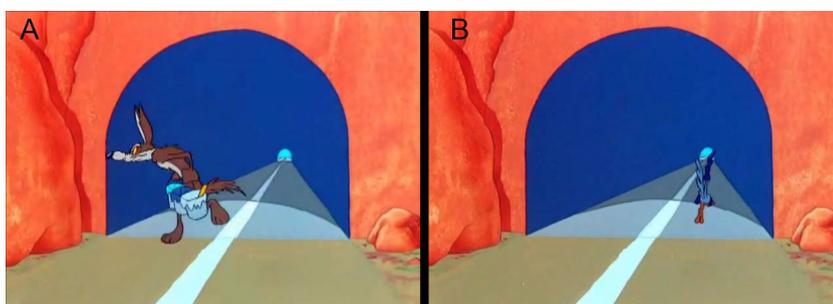


Figura 9 (A e B): *Fast and Furry-ous* (1949) - Coiote pinta um túnel na parede (A) para que o Papa-Léguas se choque contra a pedra, mas o pássaro atravessa sem dificuldades (B). O aspecto surreal também está no fato da perspectiva da cena apenas fazer sentido na bidimensionalidade e a partir do ângulo da câmera.

---

<sup>11</sup> Termo cunhado por Keaton, referenciado em *My Wonderful World of Slapstick* (1988, p. 174), também chamado de “*cartoon gags*” (piadas de *cartoon*).

Isso só é possível por conta da organização bidimensional da imagem. Essa peça em específico também mostra como Keaton e Jones estavam dispostos a aproveitar a geometria e a surrealidade de seus mundos para criar piadas ilógicas e surpreendentes. Esse uso do enquadramento enfatiza ainda mais a semelhança entre Keaton e a série *Coiote e Papa-léguas* de Chuck Jones, que é um dos melhores exemplos de como usar a comédia muda e a quebra de expectativa em favor da comédia pastelão.

## 2.2 Uso da quebra de expectativa

Podemos estabelecer um paralelo entre o heroísmo trágico de Keaton com a tragédia constante de Coiote, sendo sempre vítimas de suas respectivas falta de inteligência, como também do próprio universo em que se inserem, onde a sorte tende a jogar contra seus personagens, presos em uma realidade imprevisível. Essa imprevisibilidade brinca com as convicções dos protagonistas e do espectador e geram humor a partir do choque. Porém é importante ressaltar que este texto não tem como objetivo entrar a fundo nas raízes da relação da “comédia e dor”<sup>12</sup> (PEACOCK, 2014), apesar de ser um tema possível de ser abordado sobre os dois diretores. A intenção está em demonstrar quais mecanismos narrativos são utilizados como artifícios de imprevisibilidade, que suportam os aspectos humorísticos.

As estratégias de Keaton para a construção do riso consistem na presunção de um evento pela audiência, seguido pela quebra de expectativa, da mesma maneira como Chuck Jones utilizava as piadas visuais. No vídeo *Chuck Jones - The Evolution of an Artist*, Tony Zhou aponta que quase todas as piadas [de Jones] consistem em uma estrutura de duas partes: suposição e realidade. Com isso em mente, podemos perceber essa estrutura nas duas figuras a seguir (Figuras 10 A e B e 11 A e B):

---

<sup>12</sup> Termo cunhado no livro *Slapstick Comedy and Pain*, de Louise Peacock (2014).

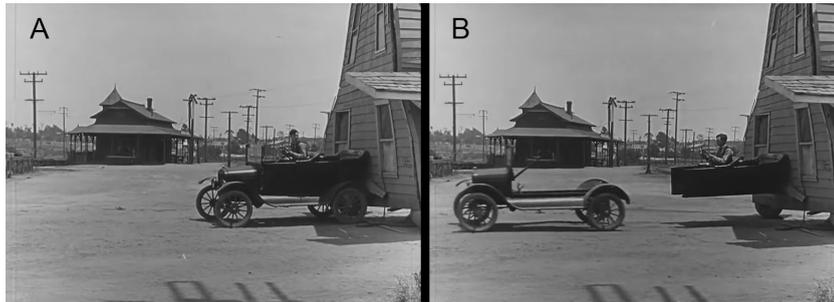


Figura 10 (A e B): *One Week* (1920) - Buster acelera o carro preso à casa (A) para, em seguida, perceber que toda a suspensão seguiu em frente, deixando apenas a lataria para trás (B).

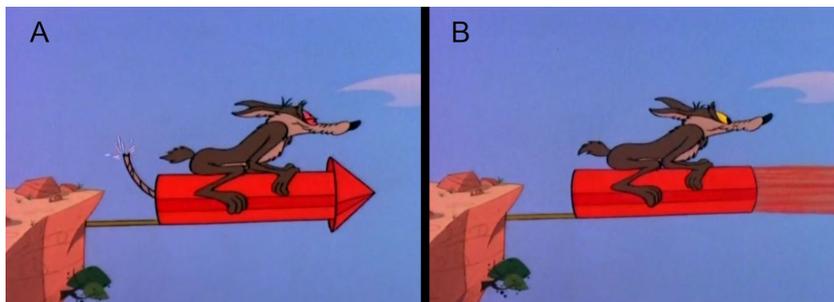


Figura 11 (A e B): *Soup or Sonic* (1980) MM - Coyote espera pelo pavio do foguete (A) que ejeta apenas sua parte posterior, deixando o invólucro onde o personagem se encontra estático (B).

Na Figura 10 (A e B) o espectador pode supor que Keaton irá conseguir puxar a casa com seu carro ou, em outra hipótese, que não conseguirá sair do lugar. Contudo, é surpreendido com uma situação improvável, em que só o esqueleto do carro segue, enquanto a carcaça continua inerte. A imprevisibilidade da situação, a forma como o objeto se comporta de maneira não convencional exibem um choque entre suposição e realidade. Da mesma forma que o foguete de Coiote tem apenas o interior da peça lançado (Figura 11, B), deixando a carcaça para trás.

O mundo ao redor de Buster e Coyote está frequentemente jogando contra os personagens que precisam se adaptar às quebras de expectativa que o cenário propõe. Objetos ameaçadores, como as locomotivas, são potenciais agressores, especialmente nas cenas urgentes de perseguição ou fuga – a grandeza da máquina diante do personagem frágil. Keaton sempre foi entusiasta desse tipo de maquinário, chegando a ter miniaturas em sua casa e fazendo delas parte de suas histórias, especialmente em *The General*.

Da mesma forma, as locomotivas são parte integrante de diversos episódios de Wile E. Coyote, dirigidos por Jones, que exprimem a fragilidade do protagonista diante das máquinas em diversas ocasiões. Em algumas, percebe-se a direta influência das piadas visuais de

Keaton sobre o trabalho de Jones. O melhor exemplo disso está nos filmes *The General* e *Zip 'N' Snort*, nos quais podemos ver não só a clara influência visual da piada de Keaton sobre a de Jones, como também a influência estrutural. As piadas visuais das figuras a seguir (Figura 12 A, B e C) são uma mistura de uso engenhoso dos limites da tela, aliado a uma estrutura de piada visual, não em duas, mas em três partes: suposição, realidade e uma nova realidade, réplica da primeira suposição.



Figura 12 (A, B e C): *One Week* (1920) - O possível choque do trem com a casa, presa nos trilhos (A), nos guia à subversão das expectativas, levando o trem a passar pelo trilho ao lado (B). Outra locomotiva surge e destrói a casa (C).

A câmera direciona nosso olhar para o eminente choque do trem com a casa, presa nos trilhos, para, em seguida, subverter nossas expectativas, quando a locomotiva passa pelo trilho ao lado. Quando o espectador já sente que entendeu e que foi surpreendido pelo filme, temos um retorno à primeira suposição sob um ponto de partida diferente, redirecionando o olhar e novamente subvertendo as expectativas.

A reviravolta na cena de *One Week* (Figura 12) só é possível devido às limitações do enquadramento e ao fato do mundo do personagem de Keaton ser mudo – o que o impede de ouvir o outro trem se aproximando do lado oposto. Ou seja, a piada visual funciona graças à incapacidade dos personagens de enxergar além da tela e de ouvir a segunda locomotiva se aproximando. O universo construído por Keaton serve à narrativa surreal.

Nas imagens seguintes (Figura 13 A, B e C), Coyote está descendo os trilhos de um trem e o espectador assume que o personagem será atropelado por estar andando em direção à máquina. Entretanto, somos surpreendidos com a realidade: há um desvio no trilho e o protagonista é levado ao trilho ao lado. O espectador, assim como o protagonista, é surpreendido e aliviado pela realidade. Porém, como podemos notar, o trilho ao lado leva a

outro trem, agora saindo do túnel e acelerando em direção a Coiote, surpreendendo o espectador mais uma vez. Jones delimita o universo<sup>13</sup> de Wile E. Coyote de maneira similar a Keaton quando utiliza do túnel para esconder a segunda locomotiva (Figura 13 C): apenas no momento em que o áudio emite o som da buzina, revela-se a presença da máquina no trilho.



Figura 13 (A, B e C): *Zip 'N' Snort* (1961) - Wile E. Coyote encontra-se em rota de colisão com o trem (A), mas é levado para o trilho ao lado (B). Sentindo-se confuso, segue pelo trilho apenas para encontrar outra locomotiva em seu caminho (C).

Ou seja, nas imagens acima (Figura 12 e 13), temos a construção não só da piada em três etapas que, por fim, exacerbam a surpresa e a reviravolta do final do filme, como também o uso do enquadramento para esconder a segunda locomotiva do espectador. É graças ao posicionamento da câmera no espaço que temos a terceira surpresa e ambos os diretores entendiam como o uso da composição do enquadramento contribui para o engajamento na narrativa e para a subversão de expectativas.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi apresentado, podemos concluir que as raízes da comicidade a partir do corpo que data das tradicionais peças de teatro e que puderam ser passadas ao cinema mudo e, posteriormente, à animação têm a mesma base lógica na construção do humor (*gags*).

A partir da análise dos dois diretores em questão é visível a semelhança na abordagem das cenas da comédia pastelão, o que nos faz perceber como é importante, principalmente

---

<sup>13</sup> Essas limitações e regras de seus universos são o que Chuck Jones chamava de “Disciplines”. Termo mencionado por ele no documentário *Behind the Tunes: It Hopped One Night - A Look at 'One Froggy Evening* (2004).

para animadores, a consulta sobre as primeiras formas de expressões corporais e construções situacionais que concernem à expectativa e à realidade.

Demonstramos como Chuck Jones utiliza estratégias básicas já estabelecidas pela comédia muda de Buster Keaton em favor da construção de personagens animados e histórias interessantes, além de como os dois diretores aproveitaram as limitações da mídia e do enquadramento em prol da narrativa cômica e ilusória. Podemos concluir que o uso do exagero na expressão corporal dos atores pôde contribuir para o estudo da atuação dos personagens animados. Também foi possível notar que o entendimento de conceitos básicos de pose e silhueta não são uma exclusividade da expressividade da animação, mas um aspecto compartilhado por todos aqueles que trabalham na construção de expressão corporal.

A noção e aplicação das poses síntese, aliadas ao tempo entre os quadros (*frames*) de movimento e de repouso (*timing*) contribuem para a criação de pantomimas claras e exprimem intencionalidade. No sentido de provocar humor é sabido como o domínio do tempo é essencial para que a intenção cômica seja emitida e a análise dos filmes de Keaton e Jones torna-se uma fonte de inspiração e aprendizado sobre atuação e narrativa para artistas de pantomima atuais, sejam eles animadores ou atores, que têm na noção da expressividade corporal sua forma de representação.

Em questão de narrativa, podemos notar que a simplicidade e caráter onírico de suas histórias se fazem cativantes, não só por serem suportadas por personagens humanos e com personalidades bem definidas, como também por serem suportadas sobre uma lógica imutável de caos, que atua em consonância com o quadro e se dirige ao espectador. Também é importante lembrar como a quebra da expectativa e a distensão, prolongamento do tempo a favor da piada e da expectativa aliadas à suspensão surreal, foram fatores contribuintes para a vertente cômica de ambos os diretores.

Lembramos ainda como o uso do espaço cênico funciona como suporte para a criação de adversidades cômicas. Podemos referenciar outros filmes dos diretores, nos quais objetos se comportam de maneira imprevisível, por vezes, de maneira oposta ao que deveriam, como a âncora que bóia, em *The Boat* (1921), ou o canhão que é arremessado para trás e mantém o projétil estático, em *Guided Muscle* (1955). Os objetos desobedecem às leis do mundo real e

criam as próprias regras. O mundo do pastelão é maleável, mas com uma ameaça imprevisível.

Concluimos, portanto, que o estudante de animação pode, a partir da análise, compreender que o estudo da criação de movimento e aproveitamento da própria mídia não precisa se apoiar apenas em referências clássicas de animação, como Jones, mas também se inspirar nas raízes da pantomima para o entretenimento cinematográfico. O movimento humano e a capacidade de contar histórias nos limites de seu espaço remontam há séculos de entretenimento, e compreender a própria mídia e as possíveis formas de aproveitamento da linguagem cinética sobre ela é essencial para um animador que queira dominar as narrativas que se propõe a fazer.

#### **4. REFERÊNCIAS**

SOMERFELD, Bruno. **CHUCK JONES: Desenhos-chave como poses-síntese**. Trabalho de Conclusão de Curso. Orientação Antônio Fialho. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

FIALHO, Antônio. **A EXPERIMENTAÇÃO CINÉTICA DE PERSONAGEM: Os Princípios da Animação na indústria seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador**. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

LABAN, Rudolf. **Domínio do Movimento**. 5ª. ed. Organizada por Lisa Ulmann. São Paulo: Grupo Editorial Summus, 1978.

KEATON, Buster; SAMUELS, Charles. **My Wonderful World of Slapstick**. Nova York: Doubleday & Company, INC., Garden City, 1960.

PEACOCK, Louise. **Slapstick and Comic Performance: Comedy and Pain**. Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2014.

#### **FILMES PESQUISADOS**

ONE Week. Direção de Buster Keaton e Edward F. Cline. Estado Unidos: Metro Pictures. 1920. DVD (21 min.).

THE High Sign. Direção de Buster Keaton e Edward F. Cline. Estado Unidos: Metro Pictures. 1921. DVD (19 min.).

THE Boat. Direção de Buster Keaton e Edward F. Cline. Estado Unidos: First National Pictures. 1921. DVD (25 min.).

DAYDREAMS. Direção de Buster Keaton e Edward F. Cline. Estados Unidos: First National Pictures. 1922. DVD (15 min.).

OUR Hospitality. Direção de Buster Keaton e John G. Blystone. Estados Unidos: Joseph M. Schenck Productions. 1923. DVD (74 min.).

SHERLOCK Jr. Direção de Buster Keaton. Estados Unidos: Metro Pictures Corporation. 1924. DVD (45 min.).

THE General. Direção de Buster Keaton e Clyde Bruckman. Estado Unidos: Buster Keaton Productions; Joseph M. Schenck Productions, 1926. DVD (75 min.).

THE Dover Boys. Direção Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; The Vitaphone Corporation. 1942. DVD (9 min.).

FAST and Furry-ous. Direção de Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; The Vitaphone Corporation. 1949. DVD (7 min.).

ZIPPING Along. Direção de Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; The Vitaphone Corporation. 1953. DVD (6 min.).

GUIDED Muscle. Direção de Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures. 1955. DVD (6 min.).

GEE Whiz-z-z-z . Direção de Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures. 1956. DVD (6 min.).

WHOA, Be-Gone!. Direção de Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures. 1958. DVD (6 min.).

ZIP 'N' Snort. Direção de Charles M. Jones. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; The Vitaphone Corporation. 1961. DVD (6 min.).

SOUP or Sonic. Direção de Charles M. Jones e Phil Monroe. Estados Unidos: Warner Bros. Picture. 1980. DVD (9 min.).

THE Great Buster: A Celebration. Direção de Peter Bogdanovich. Estados Unidos: Cohen Media Group. 2018. DVD (102 min.).

## **RECURSOS ONLINE**

CHUCK Jones: Extremes and Inbetweens - A Life in Animation. Direção de Margaret Selby. Estado Unidos: Public Broadcasting Service. 2000. DVD (85 min.). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=-GDvwU8I4g&ab\\_channel=VHSBTS](https://www.youtube.com/watch?v=-GDvwU8I4g&ab_channel=VHSBTS)>. Acesso em 7 de Jul. de 2020.

IT Hopped One Night - A Look at 'One Froggy Evening. Produção Michael Crawford. Estados Unidos: Warner Brothers. Entertainment. Inc. 2004. (07 min). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=IUYqgLPgljc&ab\\_channel=SeanDudley](https://www.youtube.com/watch?v=IUYqgLPgljc&ab_channel=SeanDudley)>. Acesso 8 de Jul de 2020.

JONES, Chuck. Chuck Jones Interview 4 of 6 - EMMYTVLEGENDS.ORG. [Entrevista concedida a] Tom Sito. Television Academy Foundation. 1998. Disponível em <<https://interviews.televisionacademy.com/interviews/chuck-jones>> Acesso em 6 de Ago. de 2020.

NASH, Eric P. THE LIVES THEY LIVED; His Inner Critter. New York Times Magazine, 2002. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2002/12/29/magazine/the-lives-they-lived-his-inner-critter.html>>. Acesso em: 15 de Jun. de 2020.

RYAN, Will. Buster Keaton Remembered. AWN, 2001. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/buster-keaton-remembered>>. Acesso em: 29 de Set. de 2020.

CAIRNS, David. THE GAG REFLEX. Senses of Cinema, 2004. Disponível em: <[https://www.sensesofcinema.com/2004/comedy-and-perception/the\\_gag\\_reflex/](https://www.sensesofcinema.com/2004/comedy-and-perception/the_gag_reflex/)>. Acesso em: 5 de Out. de 2020.

CREW, Corridor. Animators React to Bad & Great Cartoons. 2020. (15m56s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=zBYX6JjOCuc&ab\\_channel=CorridorCrew](https://www.youtube.com/watch?v=zBYX6JjOCuc&ab_channel=CorridorCrew)>. Acesso em: 25 jul. 2020.

ZHOU, Tony. Buster Keaton - The Art of the Gag. 2015. (08m34s). Disponível em: <<https://vimeo.com/146442912>>. Acesso em: 7 Jul. 2020.

ZHOU, Tony. Chuck Jones - The Evolution of an Artist. 2015. (08m53s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=kHpXle4NqWI&ab\\_channel=EveryFrameaPainting](https://www.youtube.com/watch?v=kHpXle4NqWI&ab_channel=EveryFrameaPainting)>. Acesso em: 6 jul. 2020.