

Natália Martins Pimenta

**COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL NO CINEMA DE  
ANIMAÇÃO DE BONECOS**

**Belo Horizonte  
Escola de Belas-Artes da UFMG  
2012**

Natália Martins Pimenta

## **COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL NO CINEMA DE ANIMAÇÃO DE BONECOS**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais / Cinema de Animação.**

**Orientador: Prof. : Daniel Leal Werneck**

**Belo Horizonte  
Escola de Belas-Artes da UFMG  
2012**

## **RESUMO**

Nos princípios da animação de bonecos, a linguagem verbal era pouco usada, principalmente nas animações produzidas durante o período em que o partido comunista se instaurou em grande parte da Europa. O principal motivo seria a facilidade de transmissão das histórias para várias nações diferentes, já que não era necessário qualquer tipo de tradução e os países que abrangiam o partido possuíam diferentes dialetos. Os animadores perceberam que haviam outras vantagens e passaram a usar do mesmo método para criticar o governo evitando o risco de serem censurados, utilizando de simbologias para isso. Acabou se tornando um estilo, que ainda é usado nos dias de hoje, por animadores não só da Europa, mas de todo o mundo. Analisei aqui algumas animações importantes do início do período e uma recente, mostrando que não a animação de bonecos, mas também o cinema mudo, ainda exerce forte influência na animação atual.

Palavras-chave: stop-motion. comunicação não-verbal. assincronismo.

## **ABSTRACT**

The principles of animation puppets, verbal language were little used, especially in the animations produced during the period in which the Communist Party was established in much of Europe. The main reason was the ease of transmission of different stories to various nations, as they did not need any translation and the countries that embraced the party had different dialects. The animators realized that there were other advantages and began to use the same method to criticize the government while avoiding the risk of being censored, using the symbols for this. Became a style that is still used today by encouraging not only in Europe but around the world. Analyzed here are some animations of the important beginning of the period and a recent, showing that not the animation of puppets, but also the silent film, still exerts strong influence on the current animation.

Key words: stop-motion. non verbal communication. assincronism.

## SUMÁRIO

RESUMO/ABSTRACT.....	3
INTRODUÇÃO.....	5
Cap. 1. O surgimento do som no cinema .....	6
Cap. 2. Animação de bonecos na Rússia e no leste europeu.....	11
Cap. 2.1 Origens do cinema de animação de bonecos no bloco comunista.	13
Cap. 2.2. Jiri Trnka e a mão de ferro.....	14
Cap. 2.3. Estudo de caso: <i>A Mão</i> de Jiri Trnka.....	15
Cap. 2.4. Comunicação não-verbal em <i>A Mão</i> .....	20
Cap. 3. Estudo de caso: <i>Pedro e o Lobo</i> de Suzie Templeton.....	22
Cap. 3.1. O uso da comunicação não-verbal em <i>Pedro e o Lobo</i> .....	29
CONCLUSÃO.....	30
REFERÊNCIAS.....	32

## INTRODUÇÃO

O cinema de animação de bonecos surgiu ainda na era do cinema mudo, obrigando os animadores a explorarem a linguagem não-verbal desde o nascimento desta técnica, particularmente nos filmes produzidos nos países do bloco comunista, influenciados pelo pioneiro Ladislav Starewicz, e, posteriormente, pelo tcheco Jiri Trnka. O que começou como uma limitação técnica do cinema evoluiu para se tornar um recurso de linguagem de fácil transmissão de mensagens através de histórias exibidas em várias nações diferentes, já que não era necessário qualquer tipo de tradução ou dublagem dos filmes. Sem diálogos, os filmes de bonecos podiam ser vistos por pessoas de qualquer país, independentemente de serem alfabetizadas. Aos poucos, os animadores de bonecos perceberam que havia outras vantagens nessa comunicação não-verbal, e passaram a usar o mesmo método para criticar a sociedade e os governos ditatoriais, utilizando simbologias que evitavam o risco de serem censurados. Isso acabou se tornando um estilo próprio ao *stop-motion* de bonecos, e ainda é usado nos dias de hoje, por animadores não apenas da Europa, mas de todo o mundo. Essa monografia analisa alguns filmes de animação importantes, demonstrando que não apenas a animação de bonecos como também o cinema mudo ainda exercem forte influência no mundo da animação contemporânea.

## 1. O surgimento do som no cinema

Ao contrário do que possa parecer, as imagens fotográficas em movimento e o som sincronizado a elas não surgiram, como tecnologia, associados diretamente. Houve um longo hiato entre a popularização do cinema e o surgimento de um sistema de som sincronizado que fosse economicamente viável a ponto de ser utilizado em larga escala. O cinema surgiu como uma evolução natural da fotografia, enquanto que o som gravado e reproduzido evoluiu paralelamente, de forma independente, a partir de outros tipos de pesquisa que visavam utilidades bastante diferentes. Inicialmente, no final de século XIX, essas duas pesquisas ainda não tinham relação direta. Pioneiros da gravação e reprodução do som, como Thomas Edison, buscavam a perfeição da reprodução da fala humana e da música. Porém, a partir da popularização do cinema, a corrida para o aperfeiçoamento da técnica de reprodução sonora atraiu muitos investidores e cientistas interessados em romper uma das principais barreiras vistas por um público que buscava o cinema como reprodução da realidade: a falta de uma trilha sonora sincronizada.

Em um primeiro momento da história do cinema popular, as exhibições dos filmes eram acompanhadas ao vivo por alguns músicos que tocavam juntamente com o filme; às vezes, utilizando partituras oficiais fornecidas pelos estúdios, mas muitas vezes apenas improvisando e reaproveitando as mesmas melodias para determinados tipos de cena. Logo surgiram experiências utilizando aparelhos que reproduziam uma trilha sonora única, mas sem uma sincronia literal com as imagens.

A solução definitiva para criar um cinema literalmente falado só veio com o investimento dos grandes estúdios de Hollywood, que além de financiarem o uso dos primeiros sistemas de som sincronizado às imagens, também tinham poder sobre as salas de exibição, e puderam assim convencer centenas de donos de salas de cinema a instalar os equipamentos necessários para a exibição de filmes com som sincronizado. Filmes como *Don Juan* (1926, dir. Alan Crosland) e *The Jazz Singer* (1927, dir. Alan Crosland) foram um sucesso imediato, mas é importante recordar o pioneirismo dos irmãos Fleischer que, já em 1924, produziam filmes de curta-metragem utilizando desenhos animados e

sons sincronizados a eles, exibidos em uma pequena cadeia de salas na costa Leste dos Estados Unidos.

Apesar do advento do cinema com som sincronizado ter sido uma conquista da ciência e da arte, a tecnologia ainda era difícil de controlar, e era muito caro e complicado produzir esse tipo de filme. Os equipamentos de captação sonora ainda eram precários e apresentavam problemas que limitavam as filmagens. As câmeras, por exemplo, produziam muito barulho que era facilmente captado pelos microfones e passaram a ser escondidas dentro de grandes caixas com abafamento acústico, chamadas de “blimps”. Isso obrigava as câmeras a permanecerem quase imóveis, o que limitou enormemente os movimentos de câmera que os cinematografistas podiam fazer.

Outro problema surgido nesse primeiro momento do cinema falado foi o uso excessivo de diálogos. Segundo o cineasta brasileiro Alberto Cavalcanti, em seu artigo “*Sound in Films*”, alguns diretores do cinema mudo se recusaram a produzir filmes com som por considerarem que o silêncio era uma arte por si só, e o som seria simplesmente uma novidade da qual o público logo iria se cansar.

Porém as pessoas que trabalhavam com o teatro viram no cinema falado uma boa oportunidade de desenvolvimento artístico, e logo começaram a investir em filmes que exploravam a dramaticidade e os diálogos típicos do teatro. Entretanto, apenas por alguém entender de teatro, não necessariamente significa saber como lidar com o cinema, assim como para fazer cinema não basta somente filmar uma peça de teatro. Esses produtores compreenderam, então, que o cinema mudo já tinha uma linguagem própria, cujos elementos formais não poderiam ser ignorados. Passaram a se basear então no cinema mudo para produzir seus filmes. O cinema então não dependeria de um cenário único, e a sua montagem lembraria mais a literatura de prosa do que o teatro grego ou shakespeariano. O excesso de diálogos em uma tela de cinema pode se tornar monótono e enfadonho uma vez que os filmes necessitam também de *ação visual*.

*So much for speech. Summing up: film producers have learned in the course of the last ten years that use of speech must be economical, and be balanced with the other elements in film, that the style employed by the dialogue writers must be literal, conversational, nonliterary: that the delivery must be*

*light, rapid, and offhand, to match the quick movements of the action, and the cuts from speaker to speaker. (CAVALCANTI, 1939)*<sup>1</sup>

Por esses problemas citados acima, vários cineastas e teóricos não tiveram uma boa percepção dos primeiros filmes sonoros. Alguns dos principais teóricos da Europa, principalmente os soviéticos, britânicos e franceses, consideravam a imagem cinematográfica uma linguagem única, capaz de transmitir e se expressar através dela própria e de uma boa montagem. Afinal, até então, o cinema já havia se sustentado assim por mais de 30 anos.

A posição mais radical nesse sentido pode ter sido a do psicólogo e crítico alemão Rudolf Arnheim, em seu artigo “*A new Laocoon: Artistic Composites and the Talking Filmes*”, de 1938. Ao comparar o teatro com o cinema, ele afirma que, no teatro, onde se tem fala e ação, a fala domina a ação, e que um dos elementos é sempre mais relevante que o outro. No cinema, a imagem seria mais poderosa do que o som, e nos “*talking pictures*”<sup>2</sup> o diálogo acabaria por tirar a atenção da imagem, causando assim um conflito que, para ele, não poderia ser solucionado.

Arnheim segue afirmando que o diálogo economizaria tempo e espaço, tornando o trabalho muito mais fácil para o roteirista e o diretor do filme. No entanto, essa facilidade acabaria por limitar o processo criativo do filme. O público também se aproveitaria dessa facilidade que o diálogo supostamente teria de passar rapidamente informações que a imagem teria dificuldade em transmitir, e isso explicaria o sucesso dos *talking pictures*.

Para Arnheim, um fragmento de um objeto quebrado, como um vaso, por exemplo, poderia “dizer” tanto quanto uma conversa entre vizinhos. Ou a expressão de um ator, sem qualquer fala, em um *close up*, também poderia passar o seu sentimento interno tão bem ou melhor do que uma fala. Até mesmo quando nos filmes mudos os atores moviam demasiadamente a boca para simular uma conversa, a ação se parecia tornar monótona. Na visão de Arnheim, quanto melhor o filme, mais ele evitaria esse tipo de cena, e ainda assim conseguiria transmitir toda a ação, ideia e sentimento.

---

<sup>1</sup> WEIS, Elisabeth; BELTON, John. *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia Univ. 1985. p. 104.

<sup>2</sup> Termo usado para classificar filmes com muito diálogo, diferente dos filmes com som onde o diálogo não é tão explorado.

*Not only does speech limited the motion picture to an art dramatic portraiture, it also interferes with expression of the image. The better the silent film, the more strictly it used to avoid showing people in the act of talking, important to talking in the real life. (ARNHEIM, 1938) <sup>3</sup>*

Outro teórico europeu do cinema, o húngaro Bela Balazs<sup>4</sup>, afirmava que o cinema seria uma ferramenta de linguagem universal e que a popularização do som sincronizado acabou por limitar o alcance internacional do cinema devido à nova necessidade de tradução, legendagem ou dublagem dos filmes, um trabalho não somente difícil, como também dispendioso em termos financeiros. Para ele, a linguagem falada sempre será menos expressiva do que a ação através da imagem.

Contudo, outros teóricos e cineastas não foram tão contrários ao cinema sonoro como Arnheim e Balazs. Alguns acreditam que a música e os ruídos seriam elementos que viriam a complementar essa nova forma de expressão, e que se utilizados da forma correta, poderiam ajudar ainda mais no desenvolvimento da linguagem cinematográfica.

Esses cineastas seriam os russos e sua teoria do assincronismo. Foi escrito por Sergei Eisenstein e assinada por Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov, e publicada em um artigo em 1929. Para compreender melhor esse conceito, devemos entender primeiro o que eles estavam chamando de sincronismo. No cinema, quando o som é utilizado apenas para representar o que cada elemento em cena é capaz de produzir em termos de som no mundo real, seria considerado um “som natural”, portanto seria uma forma naturalista de ser usado. No início, para satisfazer a curiosidade do público, os filmes utilizavam o som principalmente dessa maneira literal. Apesar de isso trazer ao filme uma ilusão maior de realidade, esse modo de uso do som poderia prejudicar a montagem cinematográfica, provocando a inércia da mesma e não adicionando nenhum significado adicional; seria meramente uma justaposição de elementos. Por outro lado, o uso do som em contraponto com a imagem iria, ao invés de degradar, enriquecer e até facilitar o processo de montagem.

---

<sup>3</sup> WEIS, Elisabeth; BELTON, John. *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia Univ. 1985. p. 114.

<sup>4</sup> BALAZS, *Der sichtbare, 1923*”.

*Sound, treated as a new montage element (as a factor divorced from the visual image), will inevitably introduce new means of enormous power to the expression and solution of the most complicated tasks that now oppress us with the impossibility of overcoming them by means of an imperfect film method, working only with visual images.*

*The CONTRAPUNTAL METHOD of constructing the sound film will not only not weaken the INTERNATIONAL CINEMA but will bring its significance to unprecedented power and cultural height. (EISENSTEIN, 1929)*<sup>5</sup>

Segundo essa teoria soviética, o assincronismo levaria o som cinematográfico a um nível além de uma simples imitação do mundo natural, tornando-se um elemento potencialmente expressivo. O som não deveria mais ser tratado como mero acompanhamento, mas, sim, como um elemento conectado com a ação, e seria preciso que fosse independente da imagem.

Um exemplo citado no artigo explica melhor como seria o uso do assincronismo sonoro no cinema. O protagonista do filme escuta um grito de socorro, mas ao olhar pela janela, não vê ninguém, apenas os carros passando na rua. O espectador não ouviu o som dos carros antes disso, apenas o grito de socorro. Não é que os carros não estivessem lá antes - eles apenas não tinham chamado a atenção ainda. Então, quando o protagonista olha para o local de onde veio o grito, ele vê um homem sendo levantado por uma pessoa. Agora ouve-se o som da sirene de uma ambulância, aumentando gradualmente, e o protagonista percebe que o homem caído se veste como seu irmão, que deveria ter chegado às duas horas para uma visita. Pensando na possibilidade do homem ferido ser seu irmão, o protagonista agora não ouve mais nada. Subjetivamente, tudo é silêncio. Para ter certeza, ele confere o relógio e, então, ouve-se o barulho dos ponteiros. Desde o primeiro momento do grito do socorro, somente agora o som e a imagem (no caso do relógio) foram sincronizados na tela.

O assincronismo também poderia ser utilizado em diálogos, usando a montagem de formas diferentes para torná-lo mais interessante. Ao invés de ser filmado de forma convencional ao mostrar, por exemplo, os interlocutores em um mesmo plano, ou um *close up* separado quando cada um deles fala. Pode se filmar os atores individualmente para depois juntar a cena durante a

---

<sup>5</sup> WEIS, Elisabeth; BELTON, John. *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia Univ. 1985. p. 84

montagem. O que poderia facilitar o processo e direcionar o interesse do espectador. Quando temos três pessoas conversando, por exemplo, pode-se mostrar a primeira pessoa falando e, antes da fala terminar, a segunda pessoa terminando de ouvir e respondendo, e ainda sobre a imagem dessa pessoa, ouvimos a voz da terceira pessoa, que só é mostrada após o som da sua resposta acabar. Nesse último caso, a imagem veio depois do som. Geraria um ritmo diferente e evitaria o diálogo monótono, sem ação. E essa seria somente uma das formas de montagem, podendo haver muitas outras e só dependeria da criatividade de cada editor.

Na teoria do assincronismo, a música também não deveria ser somente um acompanhamento do filme; ela deveria seguir sua própria linha, não sendo apenas descritiva. De acordo com a intenção ou a impressão que se desejaria passar na cena, a música poderia ter um significado ou uma sensação completamente diferente do que está na imagem, gerando contraste ou conflito. Mesmo que a imagem sugerisse, por exemplo, um momento de tristeza, a música poderia passar o sentimento de esperança, se for o objetivo final.

Assim, os teóricos soviéticos contrariavam a teoria de Arnheim, propondo que a imagem objetiva do cinema poderia ser complementada por um som subjetivo, elevando a linguagem cinematográfica a um nível mais refinado e interessante do que as experiências iniciais demonstravam.

## **2. Animação de bonecos na Rússia e no leste europeu**

Após o término da Segunda Guerra Mundial, diversos países da Europa foram refundados com governos comunistas ligados diretamente à União Soviética, no que ficou conhecido no ocidente como Bloco Comunista. Muitos desses países já tinham, assim como a antiga Rússia, tradição em cinema de animação e também em teatro de bonecos. Esses regimes totalitaristas tinham pleno conhecimento do poder do cinema e o utilizavam fortemente como instrumento de propaganda ideológica, financiando diretamente a produção de filmes e mantendo o controle criativo sobre a produção durante as décadas que compreenderam do estabelecimento da URSS até a queda no final dos anos 1980 e início dos 1990.

Seguindo o modelo soviético que já era utilizado na Soyuzmultifilm, os produtores de filmes de animação de países como Iugoslávia, Polônia, Hungria e Tchecoslováquia precisavam se manter dentro de certos padrões estabelecidos pelos burocratas. Isso compreendia não apenas limitações temáticas, como também técnicas. No entanto, se comparados com o cinema industrial dos Estados Unidos, esses estúdios ainda tinham bastante liberdade criativa do ponto de vista estético.

Esses filmes tinham vários objetivos: além de entreter crianças e adultos, os filmes de animação dos países comunistas também visavam o circuito internacional de festivais, e assim muitos filmes mais experimentais e autorais foram produzidos. Alguns filmes voltados para as crianças contavam antigas lendas e fábulas do imaginário folclórico daqueles países, mas também traziam contos modernos ambientados no tempo presente. Havia ainda filmes de paródia que ironizavam o modo de vista capitalista ou até mesmo filmes que criticavam comportamentos dos próprios comunistas, visando à educação da população.

De maneira geral, muitos desses filmes faziam bastante sucesso dentro dos países comunistas e a popularização da televisão nas décadas de 1960 e 1970 contribuiu bastante para o aquecimento dessa indústria. Muitos desses filmes se tornaram clássicos da história da animação e ganharam centenas de prêmios internacionais - até mesmo o Oscar, um dos ícones máximos da cultura capitalista norte-americana, mas que foi oferecido a um filme da Iugoslávia em 1961 - *Ersatz*, dirigido por Dušan Vukotić.

Um elemento que permitiu o sucesso desses filmes foi a ausência da linguagem falada em muitos deles. Tomando emprestados elementos da pantomima medieval e do teatro de bonecos, muitos animadores de países comunistas, especialmente os animadores de bonecos, criaram filmes bem aceitos por público e crítica, utilizando apenas sons não-verbais. Isso permitia que um filme produzido por Jiri Trnka, por exemplo, fosse exportado da Tchecoslováquia diretamente para cinemas de cidades tão distantes quanto Varsóvia, Kiev, Riga, Moscou, Budapeste e Ulan Bator, sem a necessidade de legendas ou dublagem. Com o advento da televisão, essa praticidade se tornou quase uma necessidade, e programas produzidos em qualquer um dos países comunistas poderia rapidamente atingir um público enorme - maior ainda se considerarmos que países como China e Vietnã também eram comunistas, e

que o Japão importava muitos desses filmes através de acordos comerciais com a União Soviética.

Além disso, a ausência de texto nos filmes permitia aos animadores uma maior liberdade criativa, pois ficava difícil censurar um filme que não tinha palavras. A própria natureza dos regimes comunistas já obrigava os animadores a utilizarem simbolismos, metáforas e alegorias para contar suas histórias, e eventualmente isso acabou por se tornar uma ferramenta de expressividade do descontentamento dos próprios artistas em relação aos regimes ditatoriais. A solução foi usar de símbolos que não fossem tão explícitos, que fossem ambíguos no sentido ou que tivessem até mesmo vários sentidos, possibilitando assim muitas interpretações e dificultando o trabalho dos censores em geral, burocratas com pouca experiência artística.

## **2.1 Origens do cinema de animação de bonecos no bloco comunista**

Apesar de a animação russa ter recebido grande destaque do partido comunista devido ao sucesso dos primeiros filmes dos estúdios de Walt Disney, o cinema de animação russo já havia premiado um dos principais pioneiros da animação em *stop-motion*. Ladislav Starewicz era um grande apreciador de entomologia e, em 1910, começou a trabalhar no Museu de História Natural de Kovno, na Lituânia. Fascinado pela novidade do cinema, produziu quatro filmes científicos de curta-metragem, mas teve problemas quando quis fazer um filme sobre a luta de acasalamento entre dois besouros - a iluminação intensa exigida pelos equipamentos cinematográficos da época incomodava os insetos, deixando-os imóveis no cenário.

Inspirado pelo filme *Les Allumettes Animées* (1908, dir. Émile Cohl), Starewicz conseguiu reproduzir os movimentos dos besouros, utilizando fotografia quadro-a-quadro e besouros mortos com pedaços de arame no lugar das patas. O filme "Lucanus Cervus" (1910) é pioneiro na animação de bonecos e considerado o primeiro filme de animação da Rússia.

O sucesso do filme levou Starewicz a ser condecorado pelo czar Nicolau II e a se mudar para Moscou, onde fundou um estúdio de animação. Nos primeiros anos da década de 1910, Starewicz e seu sócio Aleksandr Khanzhonkov produziram mais de 20 filmes, ganhando alguns prêmios

internacionais. O mais notório filme desse período é *A Vingança do Cinegrafista* (1911), um melodrama cômico encenado por insetos antropomorfizados que em muito se pareciam com a elite russa daquele período. O filme conta a história do ciumento Senhor Besouro, um rico comerciante que trai sua esposa com uma libélula, dançarina de um cabaré. Um cinegrafista que também se apaixona pela mesma dançarina é atacado violentamente pelo besouro e decide utilizar o poder das imagens em movimento para obter sua vingança.



**FIG. 1, 2: *A Vingança do Cinegrafista*.**

Alguns poucos intertítulos aparecem durante o filme, apenas para explicar o contexto em que os personagens estão inseridos e seus pensamentos. E mesmo neles, é possível notar o humor sarcástico do diretor, satirizando o comportamento hipócrita de seus personagens - e dos humanos que ali representam.

Após a revolução de 1917, o diretor se muda para a França, e lá continua produzindo seus filmes até o fim de sua vida, em 1965. Starewicz é considerado, até hoje, o grande pioneiro na arte da animação de bonecos, influenciando grandemente outros animadores de todo o mundo.

## **2.2. Jiri Trnka e a mão de ferro.**

Apesar do pioneirismo de Starewicz na Rússia, foi um animador da Tchecoslováquia que eventualmente veio a se tornar o maior popularizador da animação de bonecos, passando a ser apelidado de “o Walt Disney comunista”, tamanho o impacto e a influência de sua obra. Seu nome era Jiří Trnka, famoso ilustrador de livros infantis e artista de teatro de bonecos. Em 1945, com o fim da Segunda Guerra Mundial, fundou com mais dois amigos o estúdio de animação “Bratři v Triku”, que viria a se tornar um dos mais importantes

estúdios da história da animação, tendo ganhado centenas de prêmios internacionais, incluindo o Oscar e o Grand Prix do Festival de Cannes.

Inspirado pelos mais de 130 livros que ilustrou ao longo de sua carreira, Trnka produziu filmes de animação com diversas técnicas, até finalmente se consolidar como mestre da animação de bonecos, misturando suas influências literárias, de ilustrador, e de manipulador de marionetes. Entre 1945 e 1965, foram seis filmes de longa-metragem e 17 de curta-metragem, alguns de desenhos animados, outros de recortes de papel, mas os mais importantes e pelos quais Trnka é, até hoje, lembrado foram mesmo os filmes de bonecos, como *Sonhos de uma Noite de Verão*, *Príncipe Bajaja* e *Antigas Lendas Tchecas*.

Mas, ao longo de sua carreira, sentindo-se oprimido por um regime totalitário e militarista, os contos de fadas e anedotas cotidianas dos filmes de Trnka foram lentamente tomando um tom mais sombrio e pessimista. O animador que começara sua trajetória de cineasta fazendo filmes leves e divertidos como *A História de um Violoncelo* (1949), adaptado de um conto de Chekov, e *O Circo Feliz* (*Cirkus Veselý*, 1951), e até mesmo de um filme bem-humorado de críticas ao regime militar, *O Bom Soldado Svejk* (*Vojak Dobrý Svejk*, 1955), acabaria por fazer filmes tão sombrios quanto *Vovó Cibernetica* (*Kybernetická Babicka*, 1962), *O Arcanjo Gabriel e a Senhora Ganso* (*Gabriel Archandel Pani Husa*, 1964) e, finalmente, seu último filme, uma despedida ressentida, autobiográfica e trágica: *A Mão* (*Ruka*, 1965).

### **2.3 Estudo de caso: A Mão de Jiri Trnka**

Um dos filmes mais importantes produzido por Trnka foi *A mão* (*The Hand*, 1965), liberado pela censura quando de seu lançamento, mas recolhido pelo governo tcheco em 1969, logo após o falecimento de Trnka. O filme contém fortes críticas contra o abuso de poder e a restrição da liberdade, não apenas individual como também artística, características dos governos militares e totalitários, que estavam em franca ascensão em 1965, inclusive no Brasil.

O curta de aproximadamente 15 minutos conta a história de um simples artesão que tem sua casa invadida por uma mão que, inicialmente, pede a ele

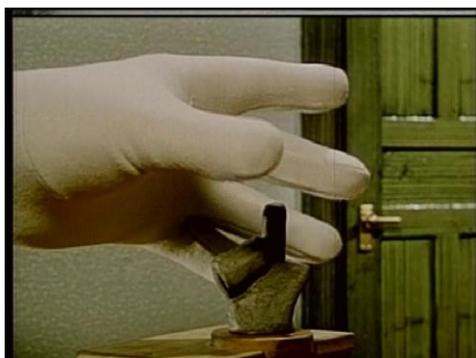
que faça mãos de argila, ao invés dos vasos de plantas que são a especialidade do artesão.

Logo no início, um retângulo no centro da tela é circulado pelo título do filme escrito em diferentes idiomas, a única comunicação verbal durante todo o filme. Durante os títulos iniciais, o som de uma corneta militar e de passos estrondosos ecoam criando suspense. O retângulo toma a tela inteira, e se transforma no quarto do protagonista que dorme tranquilo em sua cama, em um quarto simples e decorado por diversos vasos de plantas. O personagem acorda e se exercita, acompanhado de uma trilha musical alegre e o som de pássaros ao fundo. Após reverenciar seu vaso favorito, que guarda uma flor no parapeito da única janela do quarto, o artesão começa a trabalhar em um novo vaso de cerâmica, quando é subitamente interrompido por batidas na porta.



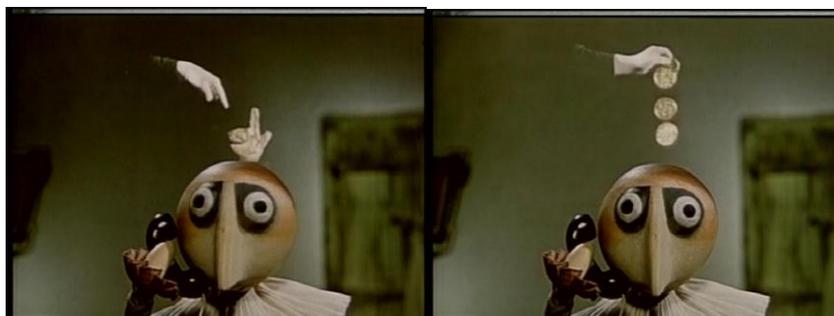
**FIG. 3 e 4: A mão.**

Aparentemente, não há ninguém batendo à porta, mas, em seguida, surge uma enorme mão, vestida com uma luva branca, que invade sua casa através da janela, derrubando o vaso com a planta no chão. O artesão cumprimenta a mão com cortesia, e ela vai até a argila que o artesão trabalhava, fazendo dela uma mão fechada com o indicador apontando para cima. O artesão vai até a argila, desfazendo a mão e fazendo um vaso novamente. A grande mão insiste para que ele faça o que ela pede, até que o artesão se enfurece, expulsando-a pela janela e voltando a sua rotina, depois de acomodar sua planta em um novo vaso.



**FIG. 5: A mão.**

A mão invade a casa novamente, mas, antes de ser expulsada, deixa uma caixa para trás com um telefone e outros presentes. O telefone toca e atrai a atenção do artesão. Quando ele atende, uma voz ininteligível começa a falar. Para compensar essa ausência de palavras, Trnka ilustra o diálogo sobrepondo à cabeça do artesão uma pequena mão em movimento, explicando para o espectador o que ela estaria dizendo através do telefone. A mão sugere, mais uma vez, que ele faça o símbolo da mão ao invés de vasos e, ao ter seu pedido recusado novamente ela oferece dinheiro, despejando moedas sobre o artesão, mas nem assim consegue convencê-lo a fazer o que ele não quer.

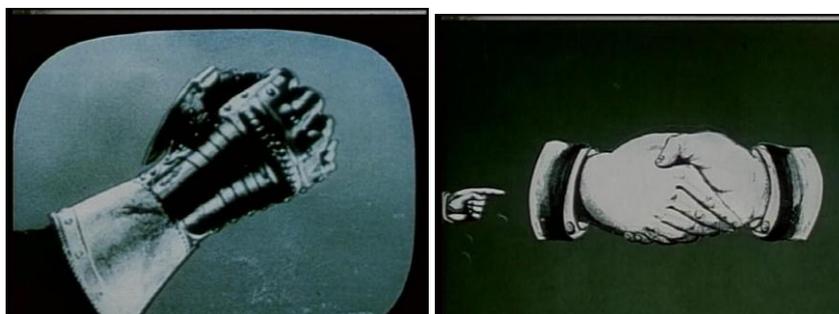


**FIG. 6 e 7: A mão.**

Após ajeitar novamente seu vaso, que foi derrubado mais uma vez, o artesão deita-se em sua cama, ouvindo o som de passarinhos ao longe e uma música tranquila. Vemos uma fusão do seu precioso vaso de plantas com rosas desabrochadas, talvez um sonho do artesão, que indica que sua única preocupação é a planta com o vaso.

Mas a mão não desiste e retorna a casa com uma televisão que exhibe imagens de vários tipos diferentes de mãos, a fim de convencer o artesão da importância desse trabalho, tentando corrompê-lo com o poder do prestígio. Ele assiste a mãos que simbolizam o poder, força física, moral, ideológica e, por

último, duas mãos se apertando, símbolo do partido comunista alemão. Aqui, Trnka faz um comentário sobre como os governos utilizavam os meios de comunicação para convencer os indivíduos de seus ideais, inclusive o próprio cinema de animação.



**FIG. 8 e 9: A mão.**

A próxima tentativa da mão acontece na forma de um jornal impresso, empurrado por debaixo da porta. Não se pode ler o que está escrito, mas o artesão examina a capa do jornal e percebe que é apenas mais um artifício da mão para tentar convencê-lo. Ele começa a varrer o jornal e a brincar com o mesmo, jogando-o para cima com chutes, o que pode significar o modo como o próprio diretor pensava sobre o controle da imprensa a favor do partido comunista. O jornal se abre e mostra uma foto de uma mão apontando com o indicador para frente, com uma pose imperativa, de comando. A mão impressa se transforma em uma nova mão gigante; porém, coberta com uma luva preta e agindo de forma mais agressiva.



**FIG. 10 e 11. A mão.**

Quando as mãos começam a se tornar mais ameaçadoras, surge uma mão feminina vestida com rendas, que faz uma dança erótica que hipnotiza o protagonista. O artesão finalmente se rende e a mão preta amarra seus braços e pernas com fios, como se ele fosse um marionete. A trilha musical se torna mais acelerada na medida em que o artesão é convencido, até o momento de

sua rendição, com uma pausa dramática quando os fios da mão se conectam ao seu corpo. Finalmente, ele é levado a uma gaiola e ouvimos apenas tambores militares.

Amarrado e enjaulado, o artesão, finalmente, esculpe a mão. Uma vela acesa vai queimando e diminuindo de tamanho, indicando a passagem de tempo durante o trabalho. O artesão é coroado, recebe medalhas, mas, em um *close up* de seu rosto, vemos sua maquiagem borrada por lágrimas. Insatisfeito, ele foge da gaiola, forçando as barras com a própria mão que esculpiu.



FIG. 12, 13 e 14: A Mão.

O artesão consegue fugir de volta para sua casa, mas sempre acompanhado pelo som dos tambores militares. Com medo do retorno da mão, ele desmonta a própria cama e prega as tábuas de madeira nas portas e janelas. Ao terminar, ele repõe sua planta em um novo vaso e a coloca em cima do armário. Cansado, ele se deita no que restou da cama, mas, antes que possa descansar, as portas do armário se abrem. No desespero e na paranóia de se proteger, ele prega mais tábuas de madeira no armário, e seu querido vaso de planta cai sobre sua cabeça.

Em fusão com o seu rosto, vemos uma última imagem: as estimadas flores do artesão, que não viverá para vê-las florescer. A grande mão retorna a casa e encontra o corpo do artesão já sem vida. Duas mãos com luvas de couro preto começam a organizar o velório, usando o armário como caixão. O artesão morto é colocado dentro do armário com cuidado e seu rosto é maquiado. As tábuas quebradas pelas mãos são varridas para longe. As mãos fecham as portas do armário/caixão e batem nele com um martelo, como se estivessem pregando o caixão. Uma delas levanta o vaso caído, e molha o botão de flor com um regador. Agora, ao som dos tambores e das trombetas de marcha militar, abrem-se as cortinas para o velório do heróico artista, e uma

mão com luva de couro faz um sinal de continência, saudando o bravo artesão que faleceu, mas cumpriu o seu dever para com a pátria. No vaso aos pés do artista, a flor regada pelas mãos desabrocha em uma linda rosa.



FIG. 15, 16 e 17: *A mão*.

#### 2.4 Comunicação não-verbal em *A Mão*.

Para produzir seu filme mais notório e pungente, Trnka apostou na técnica narrativa que se tornou sua marca registrada: ausência total de diálogos e narração, e bonecos com rosto estático. Em cerca de quinze minutos de filme, ele consegue contar uma história simples que ajuda a compreender um tema bastante complexo. Para isso ele faz uso de formas de comunicação subjetivas, tais como a expressão corporal, música instrumental, e metáforas visuais.

Pode ser que a flor, objeto de desejo do personagem, represente o que a animação parecia significar para Trnka. Ele, entre outros animadores, foram obrigados a fazer da animação uma ferramenta de incentivo e disseminação do partido comunista, assim como o artesão foi forçado a esculpir a mão, no lugar de seus vasos de flores. O sonho do artesão, exemplificado nas imagens das flores durante seu sonho, era ver sua flor florescer; porém, não conseguiu viver para ver. Assim como Trnka poderia achar que não conseguiria viver para ver a animação livre do poder do governo outra vez. E realmente não viveu para ver.

Na época em que *A mão* foi lançado, o governo não fez relação direta entre as críticas e o regime Stalinista, pois as ambiguidades foram muitas e Trnka não fez nenhuma menção direta aos símbolos usados pelo partido russo. Porém, quatro meses após a morte do autor, em 1969, o filme foi banido e teve suas cópias confiscadas. Isso porque esse período foi de grande agitação política, quando a população desejava a libertação da Tchecoslováquia, o que acabou culminando na Primavera de Praga em 1968, revolução popular que foi

reprimida pelo exército soviético. A censura se tornou ainda mais rígida e, em meio a tudo isso, o filme foi censurado, tendo suas cópias recolhidas.

*A mão* tem um significado universal quando se trata de opressão, não só de um artista, mas de qualquer pessoa que seja reprimida por um governo ou um regime autoritário ou por outras formas de controle social. É por isso que o filme é tão importante: pelo seu significado abrangente, pelos seus recursos simbólicos que remetem à luta contra a privação da liberdade e pela linguagem universal utilizada em seu discurso. Aqui, era imprescindível que a história não dependesse da linguagem verbal, pois permitiria que o filme fosse compreendido por pessoas em diferentes nações, dos dois lados da Cortina de Ferro, o que acabou por torná-lo uma grande referência na divulgação da animação de bonecos da Tchecoslováquia e de todo o leste Europeu. Quase 50 anos depois de sua produção, e mesmo com a queda da maioria dos regimes totalitários dos anos 1950 e 1960, *A mão* continua passando uma mensagem atual de maneira clara e fácil de entender, graças à atemporalidade de suas imagens, de seu protagonista, e da universalidade de sua linguagem visual.

### 3. Estudo de caso: *Pedro e o Lobo* de Suzie Templeton

A herança da animação de bonecos do leste europeu continua viva no cenário internacional do *stop-motion* contemporâneo e exerce grande influência sobre diversos filmes produzidos em todo o mundo. Um exemplo é *Pedro e o Lobo* (*Peter and the Wolf*, 2006), dirigido e animado pela britânica Suzie Templeton.

Baseado em um conto infantil em forma de orquestra, criado pelo compositor russo Serguei Prokofiev, em 1936, a história foi adaptada para a animação de bonecos e também é contada com nenhum ou quase nenhum elemento verbal. A história é sobre a amizade de um garoto solitário com seu pato de estimação que eventualmente é engolido por um lobo.

O filme começa em meio a uma tempestade de neve, com o avô de Pedro em cima do telhado, armado com sua espingarda e apontando-a para a floresta atrás de sua casa, enquanto lobos uivam sem parar. Há um corte para o avô concertando a cerca que separa a casa da floresta. Enquanto isso, Pedro assiste da janela de sua casa, com uma expressão fechada e olhos cheios d'água. Outro corte para a visão subjetiva em preto e branco do lobo correndo em meio à floresta, com a respiração ofegante. O título do conto e o seu autor original aparecem na tela abruptamente enquanto a imagem congela. Um novo corte para Pedro tentando chutar a porta e abrir o cadeado inutilmente. Seu pato indica uma parte solta da cerca feita de placas de metal e madeiras. Pedro puxa a parte solta e olha para o lado de fora. Tudo o que vê é um lago congelado, cercado por árvores e um pôr do sol. Porém, seu avô o surpreende e o manda sair de lá com uma cesta. Enquanto o menino parte, o avô se mostra preocupado, passando a mão no rosto e balançando a cabeça negativamente.



**FIG. 18: Pedro e o Lobo.**

Ao chegar à cidade, Pedro caminha de forma tímida, cabisbaixo, com os ombros recolhidos, as mãos dentro do bolso e uma expressão introspectiva. Ele avista uma garota, em meio a outros garotos que imitam o som de um lobo, tentando assustá-la. Distraído, ele se depara com um homem muito alto. Uma visão subjetiva de Pedro, em um ângulo de baixo para cima mostrando o homem o faz parecer maior e mais assustador. Com uma expressão séria, usando pele de animal na cabeça e na sua capa, ele oferece um balão a Pedro, dos vários que segurava, e, então, parte deixando sua capa esvoaçar em frente à tela, desaparecendo.



**FIG. 18 e 19: Pedro e o Lobo.**

Ainda impressionado com o homem misterioso, Pedro olha para trás e se depara com o uma pele de lobo esticada na vitrine de uma loja. Ele se assusta com a face do lobo e acaba se chocando com um homem que saía da loja com seu amigo. O homem olha zangado para o menino e o leva pelo colarinho até um beco o jogando-o dentro de uma caçamba de lixo. Usando uma espécie de espingarda, ele ameaça o menino e fecha a tampa da caçamba. A tela escurece e temos um *fade-in* para um *close-up* de Pedro chorando, enquanto seu pato o consola. Os barulhos de uma ave chamam a sua atenção e ele olha

para cima. Um pássaro acima da cerca salta sobre ela, voando desajeitado, usando somente uma de suas asas e parece machucado. No pouso, ele se choca com a cesta de batatas, espalhando-as no chão e afundando o bico em uma delas. O pássaro é o personagem cômico do conto, juntamente com o gato do avô. O menino oferece as batatas para o pássaro, ainda assustado, mas o pássaro toma o balão dele, encaixando seu corpo dentro do cordão que segura o balão. Ele tenta passar para o outro lado da cerca pulando e levitando com a ajuda do balão, mas é em vão. Pára em cima do trinco da porta e bica o cadeado, olhando para o menino, tentando convencê-lo a abrir.



FIG. 20 e 21: *Pedro e o Lobo*.

O avô de Pedro dorme abraçado com seu gato. Enquanto isso, o garoto pega a chave com cuidado e sai da casa, mas, ao fechar a porta acorda o gato. Pedro destranca a porta e tenta empurrá-la. Com muita dificuldade, ele consegue abri-la, caindo do outro lado, com seu pato nos braços. O pássaro cai junto, com o bico enfiado na terra. Esse é o primeiro momento, desde o início do filme, em que a trilha sonora musical se inicia. Uma música alegre e calma acompanha os três personagens, enquanto eles se divertem do outro lado. Essa parte da trilha é composta por um quarteto de cordas que, na verdade, é o tema de Pedro. Assim como no conto original em que cada instrumento diferente na trilha sugere um tema específico de cada personagem. No caso do pássaro, seu tema é feito por uma flauta transversal também alegre, mas um pouco mais agitada, com notas mais curtas e rápidas. Enquanto o pássaro tenta voar com seu balão, a flauta está presente; porém, quando o garoto entra em cena para ajudá-lo, o quarteto de cordas assume a trilha. E assim, cada vez que o instrumento é inserido na cena, mesmo que por poucos segundos, é mostrado o personagem.

E assim vão se alternando a trilha musical e a sequência dos personagens, em sincronia. Quando dois personagens interagem, os

instrumentos de cada um soam juntos durante a trilha. Por exemplo, enquanto Pedro tenta ajudar com uma corda o pássaro a subir na árvore, como o plano é aberto contendo os dois personagens, a flauta e o quarteto de cordas compõem a trilha juntos. E quando o pássaro desajeitado cai em cima do pato, o oboé, instrumento do pato, é inserido na música. Os três personagens continuam interagindo e brincando sobre o lago congelado, e enquanto isso, a trilha varia entre seus respectivos instrumentos.



**FIG. 22 e 23: *Pedro e o Lobo*.**

Surge, então, o gato e com ele o clarinete. Ele demonstra interesse no pássaro, e começa a se preparar para dar o bote movimentando-se em sintonia com a trilha. Quando começa a correr e ataca, o ritmo se acelera, aumentando a tensão e aliviando com a flauta transversal, no momento em que o pássaro consegue fugir com um impulso para cima. O gato cai no lago e afunda, quando o gelo se quebra. Ressurge e sai da água, mexendo-se para se secar, ainda de acordo com a trilha. Vai caminhando até a árvore aonde se encontra o pássaro. Ao parar logo embaixo dele, o pássaro defeca em seu rosto e a música se encerra com som do pássaro gralhando.

O avô de Pedro continua dormindo em sua cama e outra música se inicia, mais lenta e tensa, agora com o fagote. Ele dorme inquieto e parece ter um pesadelo. Novamente ouvimos a respiração ofegante do lobo, o que parece ser um som relacionado ao que o velho está sonhando. Ele desperta do seu sono, ao mesmo tempo em que o quarteto de cordas de Pedro entra na música, causando tensão. Quando se levanta ao som do fagote, o velho vai até

o espelho e percebe pelo reflexo a porta do quintal aberta, enquanto o quarteto de cordas soa com intensidade. Ele pega sua arma e sai em direção ao quintal acompanhado de tambores.



FIG. 24 e 25: *Pedro e o Lobo*.

De volta a Pedro, este brinca tranquilamente no gelo, ao som de seu quarteto de cordas, até ser interrompido pelo avô. Enquanto se encaram por um breve momento de silêncio (que é quebrado pelo fagote) seu avô lhe pega pelo braço, levando-o para casa. Pedro deixa para trás seu pato que o assiste ir embora sem nada poder fazer. A música se encerra com o avô fechando o trinco da porta do quintal.

Do outro lado da cerca, Pedro chuta a porta e fica parado, com os olhos cheios d'água. Enquanto isso, sua música retorna gradualmente até que o menino decide puxar um pedaço de metal que usara como janela anteriormente. Ao se deparar com o lobo, a música ressoa com trompas (instrumento do lobo) e mais intensidade até atingir o clímax, e vai reduzindo na medida em que os dois se encaram. O lobo se movimenta em direção ao lago ao som de tambores, quando a música se encerra.

O lobo decide perseguir primeiro o gato que se lambe tranquilo ao som do clarinete. Ao perceber o lobo, começa a correr refugiando-se em cima da árvore, onde o lobo não pode alcançá-lo. Enquanto isso, a música muda para a de Pedro que acena de sua janela improvisada para o pato, chamando-o. Mas o lobo percebe e, antes que o pato consiga alcançar seu dono, o lobo o ataca e o engole, enquanto as trombetas soam com intensidade. Pedro olha boquiaberto. Um breve silêncio enquanto o garoto está paralisado e, então, a música volta com o oboé, quando o menino começa a chorar.



**FIG. 26 e 27: *Pedro e o Lobo*.**

Enquanto o lobo se distrai com o gato, que tenta novamente pegar o pássaro, Pedro decidido a se vingar, consegue uma rede e sobe no portão, conseguindo alcançar um dos galhos da árvore. O garoto aponta para o pássaro, depois para o lobo, e faz movimentos em sua cabeça como que pedindo ao pássaro que distraia o lobo. O pássaro discorda, balançando a cabeça; porém acaba escorregando e indo parar em cima do focinho do lobo que tenta pegar o pássaro, sem sucesso. Em cima da árvore, Pedro prepara um nó e consegue amarrar o rabo do lobo, mas ele se desequilibra, caindo do outro galho da árvore, ficando pendurado pela corda.

O lobo tenta se soltar, mas não consegue e ataca Pedro, arranhando-lhe o rosto. Ele começa a andar para o lado contrário, puxando o garoto que fica preso no galho. Voltando furioso para atacar mais uma vez, ele é surpreendido quando o menino joga em cima dele a rede prendendo-o.



**FIG. 28 e 29: *Pedro e o Lobo*.**

Os dois homens da cidade que maltrataram Pedro ressurgem, parecendo estar caçando. Tentam atirar no lobo; porém, acabam fugindo quando, por acidente, acertam a orelha do gato. Com o barulho do tiro, o avô de Pedro surge à porta com sua espingarda. Seu neto o olha depois olha para o lobo. O velho vai até o menino e mira no lobo, mas ele o impede, tomando a arma da mão de seu avô.

Na cidade, Pedro, seu avô e o pássaro são recebidos por um grupo de crianças e o homem misterioso que oferecera o balão anteriormente a Pedro. Ao que parece, ele é domador de um urso, pois seu carro é ligado a uma grande caixa de madeira, com fotos de urso por toda a parte, e ele segura uma placa com uma das fotos. Enquanto o avô de Pedro desce do carro e se aproxima do homem, as crianças olham curiosas para a grande caixa na qual o menino está em cima. Pedro abre uma pequena janela e mostra o lobo feroz para elas, que o olham assustado enquanto, o garoto sorri.



**FIG. 30 e 31: *Pedro e o Lobo*.**

Entretanto, seu sorriso se desmancha quando ele vê um açougue com vários pedaços de carnes de animais pendurados e algumas armas. Ele olha para o lobo que o encara de volta. Olha para as fotos do urso do domador, usando uma saia de bailarina e, então, olha para o lobo novamente, imaginando qual seria o seu destino. Mas, ao que parece, o domador se recusa a negociar com seu avô que vai imediatamente até o dono do açougue. Enquanto eles negociam, os caçadores de antes retornam, empurrando as crianças e um deles enfia a ponta da espingarda pela janela, ameaçando o lobo, da mesma forma como ameaçara Pedro na caçamba. Pedro desaprova a atitude, afinal, já esteve naquela mesma situação. Aliás, os dois não são tão diferentes assim um do outro, possuem até a mesma cor dos olhos. Colocando-se no lugar do lobo, Pedro decide agir e joga a rede em cima dos dois. Logo após, o pássaro que acompanha Pedro começa a voar, mostrando a ele que está recuperado. Era o que faltava para Pedro se decidir e libertar o lobo de uma vez. Pela primeira vez, os dois se encaram sem que as trompas ressoem, causando tensão na trilha. Os dois caminham lado a lado em meio às pessoas, até que o lobo se vê livre e foge da cidade, voltando para a sua floresta. E assim termina o filme.



FIG. 32 e 33: *Pedro e o Lobo*.

### 3.1 O uso da comunicação não-verbal em *Pedro e o Lobo*.

É muito comum em animações com bonecos, mesmo as mais recentes como *Pedro e o lobo*, não existir qualquer tipo de diálogo ou linguagem verbal. A técnica de *stop-motion* em si dificulta o uso de diálogos, já que o rosto do personagem precisa ser alterado ou cabeças precisam ser trocadas a cada sílaba ou vogal diferente, e isso implica em um trabalho maior e mais exaustivo por parte dos animadores. Porém, ao se abolir o uso da linguagem verbal, a animação precisa ser muito mais criteriosa nos movimentos e gestos, afinal, a expressão corporal precisa suprir a falta do diálogo.

A trilha sonora se torna, nesses casos, imprescindível para ajudar no desenvolvimento da história. Em *Pedro e o lobo*, a trilha não só reforça e define a personalidade dos personagens, como também ajuda a transmitir os sentimentos que eles precisam transparecer em cada cena. A história ter sido criada em forma de música favoreceu Templeton nesse quesito, mas nada impediria outra história de possuir uma trilha sonora como um guia, auxiliando o espectador a compreender a história de uma maneira melhor.

A expressão facial dos bonecos pode ser neutra, o que facilita na junção entre trilha e imagem, assim o espectador é guiado pelos planos e pela música, e não pela expressão do personagem. E a cabeça ou o rosto não precisam ser alterados. Assim como Trnka fez em *A mão*, em que o artesão possui uma única expressão: olhos grandes e expressivos, e um leve sorriso que, de acordo com o plano não aparece ou não faz diferença na cena. Um truque que ele também utiliza é a de borrar a maquiagem do boneco, quando quer demonstrar cansaço ou tristeza.

Outra solução seria a de criar um boneco com uma expressão em que ele fique a maior parte do tempo, como o personagem de Pedro que têm uma expressão fechada e introspectiva. E criar também algumas outras cabeças com variações de expressão. Assim a cabeça vai sendo trocada durante o filme de acordo com as emoções do personagem.

É importante ressaltar ainda o papel do ruído dentro da trilha sonora, pois é outro elemento que auxilia a história. Quando o avô de Pedro está dormindo, por exemplo, não vemos o que ele sonha, mas ouvimos o som do lobo ofegante, o que nos faz imaginar que provavelmente se trata de um pesadelo com o lobo. Em *A mão*, sabemos que a mão se aproxima quando ouvimos os passos no chão metálico ou o som da marcha do exército.

Outro elemento que ajuda a criar vários tipos de sensações e emoções, sem a necessidade de uma única palavra, é o silêncio. Ele é muito usado por Templeton como um elemento de pausa, principalmente na mudança de uma música para outra, de um momento tenso, para um momento agitado e apreensivo. Também é usado como elemento de alívio, principalmente depois que as trombetas soam quando o lobo faz alguma ação que coloca os outros personagens em perigo.



**FIG. 34 e 35: *making off* de Pedro e o Lobo.**

## CONCLUSÃO

Independente do clima e do gênero da história, a falta de diálogos e ou narrações dá a sensação de tornar tudo mais dramático, no sentido de intensidade. Seja ela uma animação de suspense, comédia, drama, romance ou qualquer outro tema. É exigido do espectador uma maior concentração nos elementos visuais e sonoros. Essa concentração pode até levar a uma maior inserção no filme, podendo tornar as sensações e sentimentos dos personagens mais intensos com relação ao espectador.

Não há nada de errado no uso de diálogos, muitas histórias não funcionam sem esse recurso. Porém, várias outras podem ser facilmente contadas sem ele. Prova disso é que o cinema, antes do som, funcionava como narrativa. Mas, às vezes, também podem ser dispensáveis, como faziam os grandes cineastas russos.

Contar uma história, em poucos minutos, com bonecos, sem qualquer linguagem verbal, é de certa forma um desafio. Mas é possível com a ajuda da trilha, a expressão corporal dos personagens, a própria montagem, o ruído e o silêncio. Esses elementos substituem a linguagem verbal, se utilizados de maneira correta, assim como os mestres da animação europeia souberam fazer e outros tantos filmes que surgiram depois.

Às vezes, a falta de linguagem verbal acaba sendo mais uma opção dos diretores do que uma restrição. Aliás, uma sábia opção, pois a independência de dublagem ou tradução torna esses filmes livres para circular em qualquer nação, com a segurança de que a história será compreendida, senão por todos, pelo menos pela maioria da audiência. No fim das contas, uma animação sem diálogos acaba por se tornar uma animação democrática, que pode ser compreendida por qualquer um, em qualquer lugar.

## BIBLIOGRAFIA

- CAVALCANTI, Alberto. *Sound in film*. In: WEIS, Elisabeth; BELTON, John (Org.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia Univ. 1985.
- EISENSTEIN, Sergei; PUDOVKIN, Vsevolod. In: WEIS, Elisabeth; BELTON, John. *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia Univ. 1985.
- FERREIRA, Luciana. F. B. *A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de animação*. 2005. 220 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais.
- WERNECK, Daniel Leal. *Movimentos invisíveis: a estética sonora do cinema de animação*. 211 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais.