

Abismo entre a certidão de “nascimento” do cinema e o teatro de formas animadas

Fábio Henrique Nunes Medeiros

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas ECA/USP – Universidade de São Paulo

Doutorando – Teoria e prática do teatro - Or. Dr^a Ana Maria Amaral

Bolsista FAPESP

A prévia explanação tem como fio norteador alguns fatos históricos certificados formalmente, como o “nascimento” do cinema, que são de cristais finos, ao ponto que se quebram com pouco manuseio. Em outras palavras, a investigação tem como premissa que técnica e estética cinematográfica são resultantes da combinação de uma gama de desenvolvimento científico e artístico, de várias autorias, inclusive espaçadas temporal e espacialmente. E uma parte arqueológica da chave desse baú pode estar no teatro de formas animadas, especificamente no teatro de sombras. Sendo assim, essa abordagem tem como objetivo escavar o dedo desse esqueleto, no intuito de levantar mais provocações acerca do intercruzamento destas linguagens.

Palavras-chave: Teatro de Animação; “nascimento” do cinema; intercruzamento de linguagens.

Acomodados na poltrona, aceitamos passivamente a invenção do cinema atribuída aos irmãos Lumière como fato inquestionável, porém vamos alfinetar e observar a arqueologia dessa arte em relação às outras e tentemos levantar da poltrona, sem desmerecer essa história. Retrocedendo no marco de 1895, quando foi apresentada em Paris a “certidão” de nascimento do cinema, podemos fazer alguns mergulhos no calendário para clarear esse fio que tece o dorso científico e artístico desse fato.

Um primeiro aspecto fundamental para escavar e seguir esse fio é entendermos que o cinema em si é animação, tendo na sua estrutura técnica, no seu princípio, na sua gênese a animação, ou seja, decomposição do movimento. No cinema essa decomposição se dá da seguinte forma: através de movimentação de *frames* sobre o vazamento de luz, lançado, projetado sobre uma superfície. Basicamente essa é descrição técnica da estrutura, da matriz do cinema. O cinema de animação também tem essa configuração, entretanto com suas especificidades. Com base na premissa que o cinema é animação, olhemos para essa história sob este prisma. Vamos até a era “primitiva”, ou pré-história, para facilitar nossa questão.

Os desenhos paleolíticos na sua representação de movimento, registraram, por exemplo, através das pernas de Bisões e Mamutes pré-históricos, o que pode ser considerado um indício de decomposição do movimento. Ali está o cerne de decomposição.

Atualmente pensar a animação é primeiramente decompor o movimento para ir ao objeto em si, personagem, e recorrer à prancheta, *software*, ou outros recursos.

De outro ponto de vista, também está a seqüência de movimentos, de ações, da narrativa imagética. Um exemplo extremamente significativo são, na antiguidade, algumas pinturas egípcias, nas quais havia seqüência de movimentos representando uma situação contínua de cenas cotidianas, em que cada pictograma captava um instante de movimento. E não podemos aludir às HQs, mas sim à própria película desenhada ou fotografada. Pois nos HQs cada imagem conta uma situação condensada. Não que não haja o movimento, mas ele não é decomposto instante a instante como na animação, em que um movimento requer a presença de outro.

Ainda na antiguidade, as pinturas nos vasos e a estatuária greco-romana também foram um ponto significativo de estudo sobre a decomposição do movimento e ainda da narrativa imagética. Alguns vasos tinham seqüência de ações e por serem redondos, ao girá-los podem ser comparados com o Zootróscópio (1834), com menor número de imagens, mas com o princípio semelhante.

Na estatuária, esse momento pode ser considerado, enquanto mimese do movimento, o ponto alto de sua representação.

Do ponto de vista das narrativas imagéticas, têm-se também as pinturas na antiguidade, como as egípcias, nas quais uma única pintura contém narrativa de história por imagens estáticas. Já na Idade Média, um exemplo é o pintor Hieronymus Bosch, no quadro *Jardim das Delícias*. No Renascimento, Michelangelo e o teto da Capela Sistina, seguindo princípios similares. As histórias por imagens estavam prontas para serem animadas pelos olhos do espectador, que na velocidade do seu piscar e num sutil movimentar de olhar, se construía a essência das narrativas “fílmicas”. O princípio do cinema pode atravessar toda a história da humanidade, atingindo no peito de cientistas e artistas de vários períodos históricos, que por inúmeras experiências apresentam-nos a sétima arte.

Na perspectiva cinematográfica, me parece que o primeiro momento em que esses desenhos com representações de movimento se desgrudam da parede e se movimentam literalmente é nas sombras chinesas, mesmo com um abismo geográfico. Existem resquícios do aparecimento dessa prática por volta do ano 1100 a.C. Ou seja, talvez o teatro de sombras seja o marco que ainda se tem vivo do cinema de animação e mesmo do cinema quando converte do desenho para a fotografia. Nos princípios dessa prática estão: o desenho/imagem (agora recortado e com articulações), a luz/projeção (com capacidade de multiplicar o desenho em sombras), e o movimento (agora decomposto em

si mesmo), o que explica tantas aproximações. Também não seriam esses os princípios dos elementos do cinema e cinema de animação? O que falta para ser desenho animado? A máquina? Tecnologia? Não seria uma *maquinocentria* exacerbada?

Bom, deixemos as perguntas de lado e as respostas flutuarem nas nossas cabeças.

De fato o advento da tecnologia foi importante para todos os segmentos. Sobretudo na arte: o teatro, a dança, a escultura, a pintura se adaptaram a isso, e sem dúvida esse recurso é um divisor de águas para essas linguagens, como as próprias artes tecnológicas, incluindo o cinema, tão efêmero quanto os *softwares* e inúmeras ferramentas dessas artes. A história do cinema e do cinema de animação comprovam isso: o desenho animado feito a mão, atualmente, é quase uma prática saudosista.

Mesmo as sombras chinesas sendo uma prática milenar e desconhecida na Europa até o século XVIII, ali já tinham surgido várias invenções que remontam à arqueologia do cinema: inúmeros engenhos como a Câmara Escura, já conhecida na Antiguidade por Aristóteles (384-322 a.C), e retomada na Idade Média; a Lanterna Mágica (1645), na Itália, descrita por Athanasius Kircher, considerado bruxo por seus contemporâneos. Segundo LUCENA (2005:30), a Lanterna, “trata-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, um equipamento simples que possibilitava a projeção de *slides* pintados em lâmina de vidro”. Conforme Mannoni (2003), Kircher conseguiu unir duas técnicas de projeção: a câmara escura e os espelhos. “Criou um sistema óptico muito elaborado para espetáculos de imagens luminosas, mas ainda totalmente dependente da luz solar” (2003:45).

Houveram ainda laboratórios de experiências para se chegar a animação como: Persistência retiniana (1826); Taumastroscópio; Fenaquistocópio; Zootroscópio; Kineógrafo ou Flipbook; Praxinoscópio; Cinetógrafo; Cinematógrafo. Inúmeras foram as conexões e engenhos feitos por matemáticos, cientistas, artesões, artistas, entre outros na busca por imagens projetadas animadas.

De fato, há uma semelhança enorme entre o cinema e o teatro de sombras, especialmente no tripé: imagem (objeto, silhueta), luz/projeção e o movimento (animação), mas o teatro de sombras chegou na Europa, como já mencionado, em meados do século XVIII e possivelmente foi visto por alguns curiosos que investigavam a animação e com isso relacionaram com seus engenhos. É prematuro afirmar a influência do teatro de sombras no cinema. Contudo, é vital na formulação dessas linguagens a simbiose entre técnica e estética, e que estão sustentadas pelo mesmo tripé.

Dessa forma, podemos indagar que se deva exclusivamente aos irmãos Lumière a invenção do cinema? É preciso lembrar que o mesmo não saiu pronto das cabeças

desses homens, mas é evidente que, se remontarmos o mito da caverna de Platão, a metáfora mais atemporal sobre projeção, voltando às pinturas rupestres e saltando no tempo pelos papiros egípcios, as sombras chinesas, e inúmeros engenhos ópticos, como a própria lanterna mágica e outros já mencionados, pode-se perceber que a “descoberta” dos Lumière é resultante da combinação de várias outras descobertas científicas e estéticas. Sendo assim, essa explanação tateia sobre uma superfície rugosa, de cristais finíssimos e ao mesmo tempo rígida protegida por um paradigma de aço, mas que deixa escapar alguns fechos de luz, sendo atrás deles que essa investigação percorrerá.

Referências bibliográficas

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2005.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. Trad. Assef Kfoury. São Paulo: Editora SENAC São Paulo; UNESP, 2003