



***Mise-en-scene*, movimento e interpretação em animações baseadas no estilo da xilogravura de cordel¹**

Marcos BUCCINI²

Rosângela VIEIRA³

Christiane QUARESMA⁴

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

RESUMO

O presente artigo propõe analisar como se dá a transferência do estilo da xilogravura de cordel para um suporte como o cinema de animação, trazendo um novo elemento para a representação – o movimento; e como este é representado no intuito de se adaptar criativa e conceitualmente à simplicidade gráfica e estilística da xilogravura de cordel. A pesquisa encontra fundamento nos estudos de Furniss (2009) sobre a representação do movimento, e especificamente suas considerações a respeito do recurso conhecido como 'animação limitada'. Representações limitadas do movimento foram amplamente utilizadas com vista a facilitar e baratear a produção, porém também podem ser empregadas como recurso artístico e estilístico, como foi verificado no estudo das animações analisadas.

PALAVRAS-CHAVE: animação; xilogravura; cordel; movimento.

1 Introdução

Nas artes gráficas, a necessidade de se representar o movimento remonta à pré-história e pode ser observada em pinturas rupestres de animais com 8 patas encontradas em cavernas da França (Lascaux) e Espanha (Altamira). Exemplos históricos podem ser encontrados, ainda, na antiguidade, em colunas egípcias e vasos gregos (KRASNER, 2008). Mais adiante, encontraremos representações estáticas do movimento na pintura moderna, como no quadro *Nu descendo a escada* de Marcel Duchamp (LUCENA JÚNIOR, 2005). Porém, foi com o advento do cinema que a representação do movimento encontrou um suporte eficaz para sua reprodução realista. No cinema, 24 quadros por segundo são exibidos em sequência. Um fenômeno chamado 'persistência

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do Núcleo de Design do CAA – UFPE, email: marcosbuccini@gmail.com.

³ Professora do Núcleo de Design do CAA – UFPE, email: rosangela.vieira.sou@gmail.com.

⁴ Estudante de Graduação. 6º semestre do curso de Design do CAA – UFPE, email: quaresma.christiane@gmail.com.



da visão' é responsável por vermos uma imagem em movimento e não uma sequência de imagens estáticas (LUCENA JÚNIOR, 2005).

A essência do cinema está nessa representação do movimento 'real', ou como observa Metz (1977, p.19), "é o movimento que dá (ao cinema) uma forte impressão de realidade". Especialmente porque o movimento no cinema "aparece como movimento real" (p.21). Porém, mesmo antes do cinema, esta impressão de movimento era visualizada em aparatos ópticos mecânicos, como a Lanterna Mágica (1645), o Fenaquistoscópio (1828), o Estroboscópio (1828) e o Zoostroboscópio (1834). Estes instrumentos exibiam uma forma rústica de animação. Pode-se dizer, então, que a representação na animação se antecipa ao cinema.

O termo 'animação' tem origem no verbo latino *animare* que significa "dar vida a algo" (LUCENA JÚNIOR, 2005). Assim, a arte da animação, bem como o cinema, possui o movimento como seu aspecto fundamental. Blair (1994) afirma que a animação é tanto arte quanto técnica. Enquanto técnica, a animação é o processo de criar movimento; enquanto arte, a animação proporciona a simulação da vida.

A animação, por suas possibilidades plásticas, desde o princípio trata de representar os elementos fantásticos do imaginário popular. Lendas, fábulas, elementos do folclore e outros tantos irrealis da contemporaneidade, que de outro modo seria impossível de se apresentarem em movimento. O caso da xilogravura de cordel se torna particular por não se tratar de uma narrativa do imaginário e sim de um elemento gráfico que já tem seu lugar na iconografia popular de uma região, ou seja, uma imagem já conhecida e reconhecida. Carece, portanto, para fins de reconhecimento e manutenção da identidade, de um meio em que possa ser representada com certo grau de fidelidade gráfica.

No entanto, a prioridade da presente pesquisa não está em abordar o tema da xilogravura de cordel no cinema a partir do quanto esta representação se aproxima de um estilo supostamente autêntico e sim entender como o cinema de animação dá continuidade ao imaginário desse elemento da iconografia regional a partir do emprego do movimento, atribuindo-lhe vida.

2 Novas representações e usos da xilogravura de cordel

Com a introdução de novos meios e processos de reprodução da imagem mais rápidos e acessíveis no século XX, técnicas mais artesanais, como a litogravura e a xilogravura, são levadas gradualmente à obsolescência e atualmente figuram em setores



de produção mais específicos das artes. O estilo da xilogravura de cordel, no entanto, é abarcado pelos novos meios de reprodução da imagem e inserido em novos contextos, adaptando-se à produção industrial para suprir novas demandas.

Tal fato pode refletir uma resistência que corrobora com os estudos de Hall sobre cultura e identidade e para quem "a globalização caminha em paralelo com um reforçamento das identidades locais" (1999, p.80). Como componente da iconografia da região nordeste, as pessoas reconhecem no estilo da xilogravura de cordel parte da identidade local. Identidade esta que, supondo-se ameaçada pela modernidade e seus mecanismos de hibridização cultural, é tratada com o cuidado de um elemento em extinção.

No lugar de separar os espaços do popular e do moderno, no entanto, se faz necessário entender como os elementos do popular são modernizados e urbanizados, e como interagem com as novas estruturas sociais (CANCLINI, 2008). A xilogravura de cordel sai das capas dos folhetos para ilustrar bolsas e outras peças do vestuário. Está na publicidade, no cinema e na abertura da novela. Novos usos dessa imagem, que atende a uma demanda de pessoas que se identificam com esta cultura regional, e que ali se reconhecem. Ainda, novos significados são gerados a partir desses novos usos. E quando a cultura popular encontra o cinema, novas formas de identificação são estabelecidas (MARTÍN-BARBERO, 1997).

Martín-Barbero (1997) busca os traços históricos do popular nos meios de comunicação na América Latina. Para o autor, ainda que deforme ou estereotipe o popular, tais alterações que operam no cinema dão prosseguimento ao imaginário da massa a partir de sua 'memória iconográfica'. No caso do uso do estilo da xilogravura de cordel no cinema de animação, pode-se dizer que essa continuidade se dá a partir da inclusão de um novo elemento, como o movimento. Elemento este que, ao se adequar graficamente ao estilo de representação da xilogravura de cordel, mantém a identificação e o reconhecimento com este.

3 Características do movimento na imagem da xilogravura

Os xilogradores nordestinos desenvolveram a técnica da xilogravura de maneira forte e marcante, criando dois estilos de composição. De acordo com Franklin (2011), os artistas de Pernambuco da Escola de Caruaru, mantiveram as figuras chapadas semelhantes as primeiras capas de folheto editadas nas primeiras décadas do século XX no Recife, Paraíba e Juazeiro do Norte, e os xilógrafos da Escola de Juazeiro,

acrescentaram sombras, fundos detalhados e traços complexos aos espaços vazios. Abraão Batista, da Escola de Juazeiro, coloca que o uso de traços secundários, chamado por ele de paralelas vivenciais, é uma forma de imprimir movimento à gravura (Figura 1), e de refletir a paisagem ensolarada do Sertão (FRANKLIN, 2011).

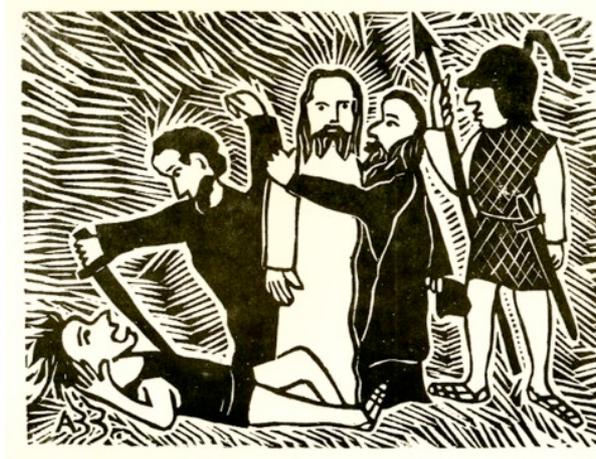


Figura 1: Via Sacra - O beijo de Judas. Abraão Batista, 1979. Fonte: <http://www.mauc.ufc.br/cgi-bin/acervo/xilo/abraao.cgi?pagina=14>.

No entanto, a característica do movimento não é única da Escola de Juazeiro, já que também é possível perceber essa ilusão de movimento nas xilogravuras da Escola de Caruaru, se considerarmos para isso, a direção do movimento da imagem (BERGSTROM, 2009), que auxilia a transportar o observador de um lado para o outro.

Este recurso é bastante utilizado nas xilogravuras, onde nota-se os personagens chapados, e em sua maioria, apresentados de perfil. Bergstrom (2009, p.149) afirma que “uma imagem sempre tem uma direção, e por isso parece estar avançando de certa forma, como um rosto de perfil ou um cavalo galopando”. Nas xilogravuras, o posicionamento de perfil que algumas figuras assumem, mostram ao observador o movimento implícito aplicado a composição, podendo ser para a direita ou para a esquerda, ou para ambos os lados, como é visto na Figura 2.



Figura 2: Amanhecer no sertão. Severino Borges, 2004. Fonte: http://www.indigoarts.com/gallery_brazil_main.html.

Nos dois casos, também podemos considerar a relação que se estabelece entre o desenho e sua moldura de referência (o papel), onde esta demarca uma área limite do desenho, definindo o espaço onde os elementos estão distribuídos. A moldura de referência permite uma visão mais clara da relação que se estabelece entre a figura e o fundo da imagem, pois através deste conjunto é possível observar como os elementos se posicionam, ou mesmo se movimentam, dentro do espaço delimitado pela moldura.

A representação do movimento na xilogravura se dá de maneira implícita, através do posicionamento dos personagens, dos objetos e da composição como um todo. Enquanto “força visual mais dominante da experiência humana” (DONDIS, 1991, p.80), o movimento nas manifestações estáticas só pode ser percebido através do uso de técnicas que favoreçam a percepção do movimento. A xilogravura como imagem parada, geralmente sem perspectiva e sem volume, apresenta algumas composições que, para fugir da imobilidade, utiliza alguns recursos, entre eles, podemos citar o uso de elementos na diagonal, que favorecem a dinamicidade, como coloca Lupton e Phillips (2008). Esses recursos são incorporados pelo xilogravador a partir de sua experiência de movimento no mundo real, e é através da simulação desses movimentos, que cria composições mais dinâmicas, com uma estética própria para representar cenas do cotidiano, festas, folguedos e tantos outros temas da cultura nordestina.

4 Estética e estilo na representação do movimento

Alguns dos mais importantes estudos da arte cinematográfica concentram-se no estudo da cena fílmica, mais conhecida por *mise-en-scene*. Palavra de origem francesa que significa a 'encenação de uma ação', e que tem origem na arte teatral. O cinema



utiliza-se deste termo para indicar o controle do diretor sobre o que aparece em uma cena de um filme, incluindo cenário, luz, figurino e ações dos atores (BORDWELL; THOMPSON, 1997).

Segundo Furniss (2009), os componentes do *mise-en-scene* de um filme animado não são iguais aos de um filme *live action*. A autora adiciona alguns outros elementos, como: imagens; cor e linha; movimento e cinética.

Na animação, onde o movimento é criado, tal recurso se torna de grande importância para a estética dessa linguagem. Assim como a representação imagética em uma animação, a representação do movimento também possui uma grande variedade de possibilidades, com gradações que vão do movimento análogo à abstração, quando o mesmo é reduzido aos seus elementos mais básicos. No caso do cinema de animação, uma das maneiras é a redução da quantidade de quadros por segundo (BUCCINI, 2003).

As características de se criar o movimento pode variar significativamente: um objeto pode se mover fluidamente e ritmicamente; em curtas rajadas; vagarosamente e hesitantemente (como se trabalhando contra a gravidade); ou em uma multidão de outras maneiras que sempre sugerem significados aos espectadores (FURNISS, 2009, p.75).

Na representação do movimento, costuma-se levar em conta fatores objetivos, provenientes do conjunto de conhecimento que dispomos da física, e subjetivos, como a percepção do movimento. Entre os fatores objetivos, pode-se destacar a gravidade, por exemplo, que determina como se dará o movimento de um dado objeto no espaço. Arnheim (1998) cita outros fatores que dizem respeito a percepção do movimento. Ele observa, por exemplo, como o tamanho dos objetos influencia a percepção de velocidade. Objetos menores parecem mover-se com maior rapidez, enquanto os maiores parecem mais lentos. O tamanho do entorno onde o objeto se move também afeta essa percepção. Espaços mais estreitos fazem os objetos que se movem nele parecerem mais rápidos. Tais fatores são levados em conta, a fim de que o movimento retratado tenha credibilidade e pareça real.

No entanto, nem sempre foi possível, ou mesmo desejável, retratar o movimento com alto grau de analogia com a realidade. No cinema de animação, duas tendências se estabeleceram nesse sentido e ficaram conhecidas como *animação total* e *animação limitada*.

Quando a animação busca simular o movimento real, diz-se ‘animação total’. Para tanto, tal recurso baseia-se no uso de 24 imagens por segundo de animação, a fim



de se aproximar da representação do movimento no cinema *live-action*, com 24 *frames* por segundo, também chamado de *singles*. Apesar disso, o uso de metade desse valor, ou seja, 12 imagens por segundo, também é considerado como uma representação total do movimento, chamada de *twos* (FURNISS, 2009).

Além da quantidade de imagens por segundo, outros fatores são levados em conta, como o fato de que a natureza e os seres vivos nunca são completamente estáticos. Isto se dá, entre outros fatores, pelas funções vitais, como a respiração ou os batimentos cardíacos, que geram movimento, por mais sutis que pareçam. Desse modo, animações que buscam assemelhar-se a realidade, empregam movimentação constante nos personagens e outros elementos.

Já representações limitadas do movimento distanciam-se da realidade em muitos sentidos. Nesse tipo de animação, o número de imagens por segundo pode variar a partir de 8 e até menos (FURNISS, 2009). Não obstante, mesmo a animação limitada tem suas restrições, visto que quanto menos imagens por segundo, menos a sucessão das mesmas é percebida como movimento, pois o olho humano passa a ser capaz de identificar cada imagem estática do conjunto (ARNHEIM, 1998).

Algumas técnicas foram geradas para suprir o limite de movimento nesse tipo de animação e hoje caracterizam o recurso. Um deles é conhecido como *held* e pode ser usado para diversos fins: economia de desenhos, como nas primeiras animações feitas para TV; estilo, como por exemplo na animação japonesa; ou para criar tensão ou humor em uma cena, como na animação *Red Hot Riding Hood* (1943), de Tex Avery, na qual o lobo, ao ver a sexy 'Red', congela seu corpo em uma posição de exagero. Alguns animadores usam uma variante do *held*, criando três variações do mesmo desenho e colocando-as em uma sequência cíclica. O resultado é uma imagem tremida, mas que nos passa a sensação de que estão vivas (FURNISS, 2009; BECKERMAN, 2003). Ao contrário da animação total, na representação limitada, os personagens não mudam de proporção ao se moverem pelo eixo z ⁵. O *cycling*⁶ (ou ciclos) é outra técnica bastante utilizada, no intuito de se repetir ações inteiras. Furniss (2009) destaca ainda a importância da narração e dos diálogos nesse tipo de animação, já que o movimento não é capaz de expressar detalhes e sutilezas de ação.

⁵ O movimento no eixo z é aquele que ocorre para perto ou longe 'da câmera', sugerindo a profundidade do plano. Para que seja efetivo, é preciso que o objeto que se move tenha suas dimensões aumentadas ou diminuídas a medida em que percorre tal espaço (FURNISS, 2009).

⁶ "*Cycling* é a prática de se reutilizar um *set* de imagens que formam um movimento completo" (FURNISS, 2009, p.79).

Por sua independência da tentativa de simular a realidade, representações limitadas do movimento possuem ampla variedade de possibilidades estéticas e diversidade de estilos a serem empregados.

Furniss (2009) ressalta que o termo “limitado” se torna inadequado, pois sugere uma falta, quando na verdade se trata de uma escolha estilística, com base no que melhor se adéqua conceitualmente a um dado projeto. Para Gombrich (2007), os estilos que se constituíram no campo da arte ao longo da história, longe de indicar tentativas falhas de representação da natureza, aludem a uma escolha. Na verdade é o estilo que dá sentido aos desvios da realidade. Ao analisar um detalhe de tapeçaria do século XI com a representação de árvores e construções completamente distorcidas, o autor observa que “o termo ‘estilizado’ tende, de certa forma, a dar a questão por encerrada. Implica a existência de uma atividade especial pela qual o artista transforma as árvores” (p.56).

Exemplos de utilização dos recursos limitados de representação do movimento como solução estética podem ser encontrados nas animações da UPA (*United Productions of America*) a partir de meados de 1940, quando os movimentos limitados foram conceitualmente mais adequados à representação de imagens que tinham como base de influência o minimalismo e a arte moderna. Porém, tais formas de representar o movimento adquirem gradualmente conotação negativa ao serem amplamente utilizadas na TV, com o intuito de se diminuir o tempo e o custo de produção de animações infantis e publicitárias (FURNISS, 2009). Atualmente, a animação limitada ainda é bastante utilizada, agora com maior aceitação, devida em parte ao seu grande uso como recurso criativo e conceitual, criando inclusive um estilo próprio usado por diversas produções, especialmente as produzidas para canais de TV por assinatura.

O importante é entender que existem múltiplas formas de se representar o movimento, e que todas elas trazem significado para a obra. Assim, cabe se perguntar se o conjunto de sensações e impressões propostas em dado projeto encontra-se em harmonia com o estilo de movimento aplicado.

5 A plástica do recorte

Muitas técnicas são empregadas na representação do movimento, cada uma com diferentes possibilidades plásticas. Para um movimento mais próximo do real, por exemplo, pode-se usar a rotoscopia, onde a animação é construída com base numa filmagem de um movimento real (LUCENA JUNIOR, 2005; FURNISS, 2009) e permite a criação de movimentos mais suaves. No presente artigo, cumpre destacar a



técnica conhecida como animação por recorte, por seu recorrente uso nas animações com base no estilo da xilogravura de cordel.

Tal recurso consiste basicamente em desenhar e recortar os personagens a serem animados. Em seguida o personagem tem todos os seus membros separados por recorte. Essas peças são, então, re-acopladas por meio de um pino de metal ou fita. O resultado é uma marionete com algumas partes móveis: braços, pernas, cabeça, mãos, pés, etc. O animador move o personagem manualmente e este é fotografado quadro a quadro (LAYBOURNE, 1998; KRASNER, 2008).

Exemplos de uso dessa técnica remontam ao princípio da animação, quando na década de 1920, a animadora alemã Lotte Reiniger produziu *The Adventures of Prince Achmed* (1926), o primeiro longa animado da história, todo baseado no recorte de silhuetas e animado manualmente (LAYBOURNE, 1998; KRASNER, 2008).

Atualmente tal recurso é amplamente utilizado digitalmente, no que ficou conhecido como ‘animação por recorte digital’ e segue os mesmos princípios do recorte manual, porém onde as possibilidades criativas são maiores e mais simples de se concretizar. Por exemplo, com a digitalização do processo de animação de recorte, praticamente não se trabalha mais com a manipulação quadro a quadro, usa-se a interpolação de objetos, ou seja, designa-se um ponto inicial e um final para um objeto e o computador se encarrega de criar as imagens intermediárias.

Em geral, tal recurso não é recomendado para representar ações mais sutis, já que os movimentos dos personagens são mais diretos e bruscos. Mas isso não significa dizer que se trata de uma técnica de representação simplista. A animação por recorte pode ser complexa e implicar, por exemplo, diferentes versões de um mesmo personagem ou partes do mesmo. Nesse sentido assemelha-se a animação *stop motion*, onde teoricamente basta movimentar um objeto para cada quadro da animação. Exemplos mais complexos produzidos com essa técnica podem ser percebidos na obra de Tim Burton, onde para apenas um único personagem são produzidas centenas de cabeças com diferentes expressões e com métodos intrincados de articulação dos corpos dos bonecos. Igualmente, a complexidade da animação por recorte dependerá do projeto. Mas se trata de uma técnica que permite bastante riqueza em termos de articulação dos personagens e expressão dos mesmos. Além disso, é muito utilizada em conjunto com elementos característicos da animação total, especialmente em produções para TV.

6 Análise do movimento das animações

Ao se transpor uma peça artística de um contexto para outro, sempre ocorrem variações e apropriações. Este artigo propõe a observação do elemento movimento em animações criadas com base no estilo da xilogravura de cordel. Este estudo é uma continuação de uma pesquisa que abordou a questão gráfica destas animações e que apontou como principal consequência a simulação digital das características artesanais e manuais do processo xilográfico. Notou-se a diversificação que é possível de se ter em termos visuais, por exemplo, utilizando-se a mistura de elementos distintos e que não pertencem ao processo ou ao estilo xilográfico (BUCCINI *et al.*, 2011).

No presente artigo, as mesmas três animações analisadas no trabalho anterior foram utilizadas como objeto de estudo. São elas: *A árvore do dinheiro* (2002), *Disputa entre o diabo e o padre pela posse do cênte-fór na festa do santo mendigo* (2006) e *O jumento santo e a cidade que se acabou antes de começar* (2007).

Nas três animações observadas, pode-se notar muitas características em comum, tanto graficamente, quanto no movimento. Vale destacar que todas utilizam a técnica de animação por recorte digital, o que atribui a elas movimentos mais simples e limitados. Acredita-se que isto se dá, principalmente, pela simplicidade dos traços e dos detalhes da xilogravura de cordel. Assim, os animadores optam por esta técnica e estilo para criar uma conexão entre o gráfico e o cinético. Porém, verificou-se também que existem gradações de detalhamento dos movimentos. A seguir, elenca-se algumas observações sobre estas diferenças no movimento dos personagens e elementos de cena.

6.1 Interpretação

Em um filme de animação, a interpretação do personagem se dá basicamente através do trabalho do animador. A exposição dos sentimentos e da personalidade dos personagens depende dos diálogos e, principalmente, do movimento em forma de expressão corporal. Pela simplicidade das formas das figuras humanas da xilogravura de cordel, as animações, de maneira geral, não trazem muitos detalhes na 'interpretação' dos personagens. Os rostos não se modificam muito e a linguagem corporal é bastante limitada.

Em uma cena de *A Árvore do Dinheiro*, por exemplo, a narração indica que o personagem não se importa pelo fato de que a árvore que o tornou rico amanheceu morta. Assim, a expressão se dá por meio de um balançar de ombros, enquanto as feições do personagem permanecem estáticas. Na mesma animação, quando Maria



anuncia que vai se casar com o filho do coronel, o protagonista João fecha os olhos e baixa a cabeça. Vê-se que os movimentos escolhidos para expressar os sentimentos são mais caricatos. Recorrem a uma linguagem corporal mínima e sintética, possibilitando uma fácil associação e reconhecimento. Estes movimentos básicos, com o auxílio da narração, são o bastante para indicar o que se passa na história.

O Jumento Santo... também conta com interpretações bastante sutis em sua narrativa. Porém, os movimentos são bem mais detalhados. Outra diferença entre as duas animações é que *O Jumento Santo...* usa múltiplos e pequenos gestos em vários personagens de uma só vez na mesma cena. A consequência é uma interpretação mais complexa e dinâmica, mesmo os personagens não possuindo um detalhamento gráfico que permita expressões mais minudenciadas. As articulações dos corpos dos personagens também colaboram para a criação de gestos mais detalhados. Por exemplo, na cena em que o Diabo está feliz, tal personagem faz uma dança bastante complexa em termos de articulação dos membros.

A Disputa entre o diabo e o padre... é a única animação das três que contém diálogos, por isso faz-se necessário que a interpretação seja mais minuciosa e até bastante exagerada. Aqui vale destacar também que, ao contrário das duas outras animações, que mantinham os personagens a uma certa distância da 'câmera', tornando desnecessário até certo ponto de detalhes animados nos rostos dos personagens, em *A Disputa entre o diabo e o padre...*, a 'câmera' encontra-se mais próxima dos personagens, trabalhando frequentemente com *closes* nos rostos dos mesmos. Tal feito permite que a técnica do recorte seja utilizada não só para estabelecer movimento nas articulações, como também em detalhes das faces, como sobrancelhas e pálpebras. Isso permite maiores possibilidades de interpretação para esses personagens. Seus rostos são, desse modo, mais expressivos e estão quase sempre com olhos arregalados e a boca bem aberta. Quando falam, os gestos são largos em movimentos simples e cíclicos. Os olhares variam bastante e demonstram bem os sentimentos dos personagens. Outros recursos são buscados para a dramatização das cenas, como simples traços, elementos característicos de artes de representação estáticas como o HQ, que cumprem dar ênfase a expressão dos personagens e que aqui apresentam-se com movimento. Na xilogravura de cordel, este elemento é chamado de paralelas vivenciais que, como dito anteriormente, é uma característica da Escola de Juazeiro, com o intuito de sugerir movimento às gravuras. Um exemplo ocorre na cena em que o capanga do coronel é

questionado de maneira brutal e para acentuar o seu sentimento de angústia, traços aparecem e desaparecem ao redor de sua cabeça.

6.2 Movimentos cíclicos

Animações limitadas geralmente possuem movimentos cíclicos. Das três, a que mais usa tal solução é *A Disputa entre o Diabo e o Padre...* Praticamente todas as cenas possuem gestos ou movimentos cíclicos. Como as cenas possuem poucos elementos que se alteram, fica muito perceptível os movimentos repetitivos. Por exemplo, quando o Coronel esbraveja, seus braços balançam de forma cíclica. *A Árvore do Dinheiro* e *O Jumento Santo...* também utilizam o *cycling*, porém, a percepção é bem diferente em relação a *A Disputa entre o Diabo e o Padre*. Enquanto *A Árvore do Dinheiro* utiliza o recurso em poucas cenas, podemos achá-lo somente quando os personagens andam. *O Jumento Santo...*, usa de maneira bastante sutil e bastante calculado, pode-se notá-lo quando os anjos flutuam ou no caminhar dos personagens.

Comparando-se *O Jumento Santo...* com *A Disputa entre o Diabo e o padre...*, nota-se como o recurso do movimento cíclico influencia no estilo da animação. Na primeira, é usado de maneira quase imperceptível, trazendo ao movimento um certo realismo. Na segunda, é utilizado com destaque em quase todas as cenas, atribui um caráter mais rude, exagerado, menos realista e cômico ao movimento.

6.3 Held e outros usos da imagem estática

O *held* acontece quando o personagem fica completamente parado. Nas animações analisadas a que mais usa tal recurso é *A Árvore do dinheiro*. As cenas são bastante estáticas, apresentando, em geral, movimento de um único personagem, que guia a narrativa da cena, enquanto o restante do quadro permanece parado. Desse modo, a atenção do espectador se volta apenas para o elemento que apresenta movimento. São poucos os movimentos simultâneos entre mais de um personagem e/ou elemento da cena, e quando ocorrem, em geral mantém-se o destaque para um personagem ou ação principal. Este destaque se dá por meio de contraste entre a intensidade do movimento do personagem ou elemento central da cena, e do restante, de importância secundária para a narrativa naquele momento. Isto pode ser observado na cena do casamento em *A Árvore do dinheiro*. Enquanto Maria, acompanhada do pai, caminham até o altar, o padre e o noivo encontram-se totalmente estáticos, salvo por um frequente piscar de olhos.

O uso exagerado do *held* atribui uma artificialidade à cena, aproximando a animação da gravura estática da qual ela se inspira.

Tal recurso também pode ser observado em *A Disputa entre o Diabo e o padre...*, em cenas onde, por exemplo, um personagem em destaque caminha entre uma multidão de figuras estáticas. A diferença que cabe observar aqui é quanto ao uso constante de leves variações dessas imagens paradas que, em movimentos cíclicos, acabam atribuindo uma linha tremida ao desenho. Assim, ao contrário de *A Árvore do dinheiro*, em que destaca-se a movimentação de um personagem ou elemento em contraste com a imobilidade do restante do quadro, em *A Disputa entre o Diabo e o padre...* tal contraste é minimizado por uma leve vibração das imagens estáticas, que causa uma sensação de movimento geral na cena, muito embora tal efeito se apresente com bastante sutileza.

Cabe destacar ainda, o uso de tal efeito tremido a partir do *cycling* de imagens estáticas em *A Árvore do dinheiro*, que se apresenta de modo peculiar, e onde o uso conceitual de tais representações limitadas do movimento se torna mais evidente. Tal recurso confere ao sol, em todas as cenas da animação em que o mesmo aparece, vibração que não apenas atribui à cena impressão de movimento geral, como sugere a própria sensação de calor do elemento.

7 Resultados

Mesmo usando as mesmas referências da xilogravura de cordel, com seus desenhos simples e bidimensionais; e utilizando a mesma técnica de animação, o recorte digital, que proporciona movimentos mais limitados, pode-se notar uma grande diferença entre as três animações analisadas. Esta diferença se dá principalmente pelas escolhas de como os personagens e elementos de cena são animados.

A Árvore do Dinheiro utiliza movimentos mínimos e muitas imagens estáticas. Na maioria das cenas apenas um elemento se desloca por vez. O *held* é utilizado como elemento estilístico e que permite controlar o direcionamento do olhar do espectador, sempre atraído para o ponto que apresenta movimento no quadro (BLOCK, 2010), cumprindo, portanto, enfatizar parte da cena. A 'interpretação' dos personagens se dá por gestos simples, caricaturados, 'duros' e rápidos, com poucos *frames* e que dependem muito da narração para contar a história. O resultado é uma animação que usa recursos básicos, o mínimo para se contar uma história, e que se aproxima bastante do conceito visual da xilogravura de cordel.



O Jumento Santo... é a animação mais complexa das três, com movimentos mais delicados, detalhados e que simulam bem o deslocamento humano e de animais. Os elementos de cena representam algumas leis da física com certa fidelidade, como o peso dos objetos e a gravidade. Além de explorar bastante a profundidade, de maneira distinta da que pode ser observada na xilogravura. Pode-se dizer que a representação do movimento em *O Jumento Santo...* é menos limitada do que geralmente se vê em animações com recorte. Nota-se a busca de maior 'realismo', gerando um estilo mais elaborado.

A mais expressiva das animações é *A Disputa entre o Diabo e o Padre...* A 'interpretação' é simples, porém marcante, com gráficos mais detalhados, e expressões faciais dos personagens mais dramáticas. Utiliza-se do exagero e do *cycling*, no intuito de conferir humor e/ou ênfase às cenas, além dos movimentos básicos que concordam com a rusticidade da xilogravura de cordel. É a única que usa animação desenhada quadro a quadro, porém com poucos frames, para não evitar as características peculiares do recorte.

A partir da observação das três animações, pode-se notar como as técnicas de criação do movimento podem gerar estilos próprios, que interferem na narrativa da história e na estética proposta na animação. Apesar da mistura de particularidades de expressões tão distintas quanto a xilogravura e o cinema de animação, o resultado dessa interação permite que o imaginário popular ganhe continuidade a partir da replicação e manutenção de características, agora atribuídos de movimento.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1998.

BECKERMAN, H. **Animation: the whole story**. New York: Allworth, 2003.

BERGSTROM, B. **Fundamentos da Comunicação Visual**. Tradução Rogério Bettoni. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

BLAIR, P. **Cartoon animation**. Laguna Hills: Walter Foster, 1994.

BLOCK, B. **A Narrativa visual: Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.



BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **Film Art: an introduction**. New York: McGraw-Hill, 1997.

BUCCINI, M. A abstração do movimento: uma aplicação em cordel animado. **2o Congresso Internacional de Pesquisa em Design**, Rio de Janeiro, Brasil, 2003.

BUCCINI, M.; VIEIRA, R.; QUARESMA, C.; FERRAZ, M.; PAES, D. Elementos gráficos da xilogravura de cordel no cinema de animação. **5º Congresso Internacional de Design da Informação**. Florianópolis, Brasil, 2011.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 2008.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FRANKLIN, J. **A xilogravura nordestina**. Disponível em:
<<http://www.100anosxilografuranocordel.com.br/ensaio.html>>. Acesso em: 02 jul. 2011.

FURNISS, M. **Art in animation: animation aesthetics**. New Barnet: John Libbey, 2009.

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão: Um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

KRASNER, J. **Motion graphic design: applied history and aesthetics**. Focal Press-USA, 2008.

LAYBOURNE, K. **The animation book: a complete guide to animated filmmaking – from flipbooks to sound cartoons to 3-D animation**. Three Rivers Press: USA, 1998.

LUCENA JUNIOR, A. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.