

Fiat lux: a vida é um pisca-pisca

Fiat lux: life is a flasher

*Fábio Henrique Nunes Medeiros*¹

Resumo

Este texto tem como objetivo levantar e discutir preâmbulos da luz cênica como elemento de vida na cena, trazendo uma pequena amostragem histórica e contemporânea de aplicações do uso da luz como elemento determinante em algumas poéticas. Para tal, foram enfatizadas diferentes formas de utilizações técnicas e estéticas da luz sob a perspectiva das artes da animação: cinema de animação e teatro de animação.

Palavras-chave: Luz-vida; teatro de animação; cinema de animação.

Abstract

This text aims to raise and discuss preambles of stage lighting as an element of life in the scene, bringing a small sampling of historical and contemporary applications of the use of light as a determining factor in some poetics. For such it was emphasized in different forms of technical and aesthetic uses of light from the perspective of the arts of animation: animation cinema and animation theater.

Keywords: Light-life; animation theatre; animation cinema.

ISSN: 1414.5731
E-ISSN: 2358.6958

1 Mestre em Teatro pela PPGT-UDESC e Doutor em Artes Cênicas pela PP-GAC-ECA-USP, ambos com pesquisa em teatro de animação, sendo nesse último nível, bolsista de pesquisa da FAPESP. fabiodeolinda@yahoo.com.br

Fiat lux: a vida é um pisca-pisca

Sobre iluminação cênica à luz das animações²

– A vida [...] é um pisca-pisca. A gente nasce, isto é, começa a piscar. Quem pára de piscar chegou ao fim, morreu. Piscar é abrir e fechar os olhos – viver é isso. [...] Um rosário de piscados. [...] e por fim pisca pela última vez e morre. – E depois que morre?, perguntou o Visconde. – Depois que morre, vira hipótese. É ou não é? (Emília para Visconde - personagens de Monteiro Lobato, em Memórias de Emília -1936)

Se pensarmos na quantidade de vezes em que a expressão luz está em nosso discurso, mesmo cotidiano, mais vamos perceber a ideia de que a vida realmente é um pisca-pisca. Piscamos quando nossa mãe nos “dá a luz”, e assim, sendo agora provedores da luz, temos vida. Na nossa aquisição de linguagem nos é dito, recorrentemente, que Deus fez a luz na criação do universo quando não havia nada visível, havia o céu e a terra, suas primeiras criações, mas foi a luz que os fez aparecerem aos olhos, sendo assim, terra e céu, só existiram quando se fez a luz. Diz ainda na metáfora no livro da Gênese, que a terra era sem forma, assim sendo, foi a luz quem lhe deu forma? “O mundo é o que percebo” (Merleau-Ponty, 2009, p.20). E isso só é possível porque temos linguagem que é alma do sentido das coisas do mundo.

A ideia da luz que dá forma à terra e às coisas no mundo é nosso ponto elementar, e isso pode ser óbvio, mas é nosso tema central sobre a iluminação cênica sob as perspectivas das animações. Digo animações, por tratar ora da animação cinematográfica e ora da animação teatral, bem como dos cruzamentos entre ambas.

O sol deu ao homem a primeira possibilidade de projeção de um objeto ou de seu corpo pela luz. Gostaria de saber quais foram as impressões de nossos antepassados pré-históricos quando perceberam que estavam sendo perseguidos por sua sombra. Uma sombra depende de luz, assim como da mesma forma que a sombra perfura e penetra a luz, a luz invade a sombra, desenhando-a. De fato, depende do olhar e do ponto em que se olha. Luz e sombra são fenômenos da natureza, cabendo a nós atribuir-lhes símbolos. OLHAR. “Meus movimentos e os de meus olhos fazem vibrar o mundo” (Merleau-Ponty, 2009, p.19).

A percepção vai iluminar a caverna. As cores e as linhas vão apenas representá-la.

nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de ‘cinema’ e assistir a elas. [...] À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se

2 Essa abordagem se utiliza da expressão arte da animação referindo-se ao teatro de animação ou formas animadas (é um termo que agrupa vários gêneros dessa linguagem, que vai desde a animação de máscaras, sombras e bonecos até objetos do cotidiano) e ao cinema de animação, não a animação no sentido de recreação, muito utilizada na educação física, uma vez que essa perspectiva se propõe a observar a linguagem.

sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. [...] E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se movimentar em relação a ele [...] e toda a caverna parece de agitar em imagens animadas (Machado, 2008, p.13-14).

A sombra também lhe possibilita desgrudar-se de seu corpo. O descobrimento das sombras pode parecer algo óbvio para nós, mas não para o homem da pré-história. Sem dúvida, mexeu com sua forma de pensar, alargando sua percepção para a representação, pois seu corpo poderia possuir um duplo. Não se sabe se primeiramente ele descobriu a sombra ou o reflexo, no entanto, dá para se especular, que as duas descobertas mudaram sua percepção.

O Dicionário de Símbolos (2007) menciona uma lenda alemã que diz que o homem que vende sua alma não possuirá mais sombra, pois ela representa a materialidade da alma. "Ausência de sombra: sinal de que não há nem luz nem consciência" (DS, 2007, p.36). Essas citações nos provocam, de um lado, pela simbologia, especialmente imbuída de misticismo, que a sombra é parte do ser, é matéria, concretude da alma. De outro, que a sombra está ligada à cognição, ao pensamento, e, com isso, à alma, no sentido aristotélico, a alma como fator da percepção sensível.

A luz envolve um fator crucial da percepção: a visão. "Se o olho fosse um animal, a alma dele seria a visão, pois esta é a substância do olho" (Aristóteles, 2006, p.72). Explicar sobre a luz pressupõe todo campo da percepção visual, uma vez que sem a luz os olhos não conseguem perceber a imagem, as formas, as cores, o espaço, o movimento. "Nenhum sentido goza do mesmo tipo de intimidade que o olho mantém com o cérebro a ponto de podermos afirmar que o olho é uma parte do cérebro em interface direta com o mundo" (Santaella, 2005, p.73). A luz, para a visão, revela as formas escondidas na escuridão, inclusive a sombra - considerada pela física como deformação ou "buracos" na luz. "A sombra se origina de uma deficiência local e relativa da luz visível. A luz é o fluxo de unidades de massa-energia emitidas por fonte de radiação" (Baxandell, 1997, p.17). Entretanto, para se perceber esses "buracos" (as sombras), por menor que sejam, existe densidade de luz que incide sobre eles, e um bom exemplo é que as sombras variam de densidade. A sombra é resultante do comportamento da luz, e mais, do comportamento e da percepção que o homem lhe atribui. "Os elementos sensoriais na percepção da sombra são valores de luz refletida. Estes chegam até nós através das células receptoras da retina, um posto afastado do cérebro, que os pré-editam, assim também as sombras [...] antes de enviar a transmissão ao cérebro interior" (Baxandell, 1997, p.94).

As lendas e os provérbios são guardiões de percepções puras de uma expressão viva. Rudolf Arnheim (1986) menciona exemplos de algumas culturas africanas: evita-se "atravessar uma praça aberta ou uma clareira ao meio-dia porque [se tem] medo de 'perder sua sombra', isto é, de se encontrarem sem uma." (Arnheim, 1986, p.306). Isso nos leva a crer que essa percepção entende a sombra como alma e vida, estando corporificada. Ainda agregando essa ideia, no que concerne à percepção sobre a luz e a sombra, o autor completa dizendo que quando lhes perguntam da escuridão da noite, em que as sombras ficam invisíveis, o próprio autor especula a resposta: Não existe perigo na escuridão, pois "à noite todas as sombras repousam na sombra do grande deus

e adquirem novo poder'. Depois da 'renovação' noturna elas aparecem fortes e grandes pela manhã - isto é, a luz do dia alimenta-se de sombra ao invés de criá-la" (Arnheim, 1986, p.306).

Noutras passagens em que o autor cita as expressões culturais, ele diz que para algumas culturas, "pisar na sombra de uma pessoa é uma grave ofensa, [e também], num funeral, deve-se tomar cuidado para evitar que a sombra de uma pessoa viva seja apanhada pela tampa do caixão e enterrada com o cadáver" (Arnheim, 1986, p.306). Tais manifestações demonstram o sentido simbólico exprimido a partir do ponto em que se olha, nesse caso, do ponto de vista cultural.

Todas essas histórias contadas por Arnheim nos apontam não para um, mas para vários tratados que são construídos sobre a luz e a sombra, e que tudo passa pelo crivo da percepção.

A luz já está tão incorporada à linguagem cênica, especialmente no teatro de atores, que pode passar despercebida, apesar de que, sem ela, perceber-se-ia sua ausência. O que dá vida à luz é uma equação de fatores, que vão desde o espaço teatral ser o lugar permitido para acontecimentos irreais até os demais elementos da cena que convergem para essa possibilidade. Ou seja, o jogo começa com o pé do espectador colocado no espaço teatral, e, a partir daí, se aceita o plano das convenções e das subversões da linguagem cênica.

A luz, bem como outros elementos teatrais, é recodificada de acordo com seu manuseio em diálogo com o espaço. Nas artes plásticas, luz e sombra foram recorrentemente utilizadas como moduladoras de espaço, de volume etc.

A luz pode delinear, revelar, criar, transportar, entre tantas outras ações, um espaço. A luz no teatro pode exercer uma função técnica e estética. O surgimento da luz elétrica é um divisor de águas na linguagem teatral. Sem esse código é difícil conceber o teatro contemporâneo, que entendeu e incorporou a luz como um elemento tão importante, assim como os demais. Ainda há o uso ilustrativo ou coadjuvante desse recurso, mas algumas propostas estéticas colocam a luz na condição de elemento dramático.

Luz e espaço estão em simbiose. A luz ganha e perde força de acordo com o espaço, bem como o inverso. O espaço pode passar a existir pela luz, até então na escuridão.

A luz das estrelas não ilumina o céu? Devido à profundidade e à extensão do espaço, onde elas estão? E sob a Terra, por que não percebemos a força da luz das estrelas sobre nossas cabeças? Por causa da distância? Talvez. E a luz solar? A luz determina tempo e espaço, obviamente, a partir de uma construção simbólica social do que seja isso.

Segundo Pavis (2005, p.202),

vivificando assim o espaço e o ator, a luz assume uma dimensão quase metafísica, ela controla, modaliza e nuança o sentido; infinitamente modulável, é o contrário de um signo discreto (sim/não; verdadeiro/falso; branco/preto; signo/não-signo), é um elemento atmosférico que religa e infiltra os elementos separados e esparsos, uma substância da qual nasce a vida.

Essa dimensão quase metafísica vai além do real, até porque esse real se transfor-

ma de acordo com o ponto que se olha também. E, dessa forma, a percepção dialoga com os conceitos de teatro de animação, no qual os seres vão além da física, pois passam a existir a partir da co-habitação de forças materiais e imateriais. Dizendo de outra forma, passam a existir num jogo de construção se sentido.

A luz em si é um elemento temporal e espacial. Do ponto de vista mimético, ela determina se é dia ou noite, se estamos dentro ou fora, e assim sucessivamente. Ela também pode dissolver todos os elementos de cena, inclusive o próprio ator, apagando sua existência, assim como pode se fazer presente como ser, bem como vazio.

Sobre a luz na animação, podemos apontar algumas equações semânticas desse recurso tanto no teatro quanto no cinema: a luz no teatro de animação pode ser para iluminar a cena, direcioná-la, temporalizar o ambiente; pode ser personagem - ser, sob percepção animista; e como unidade essencial de significação à linguagem, no que se refere ao teatro de sombras e ao teatro de luz negra, por exemplo, pois, por mais contemporânea ou artesanal que possa ser a proposta, sem a luz não existe a sombra (escuridão) nem os objetos do teatro de luz negra. Então, a luz é um código essencial para o teatro de sombras, bem como para o teatro de luz negra.

Especialmente do ponto de vista técnico do cinema de animação, a luz está na sua entranha, pois ainda não existe cinema sem luz, embora os brinquedos ópticos se aproximem do cinema. E, do ponto de vista estético e narrativo, a luz pode ser um elemento animado. Aliás, nesse sentido, tudo pode ser animado nas duas linguagens da animação. Mas também, como no teatro, a luz pode representar dia e noite, dentro e fora, entre outras, tanto sob propostas figurativas, quanto abstratas.

No que se refere à *anima*³, a luz está associada à vida e à morte, "primeiro eram trevas e fez-se a luz", "fulano tinha um brilho nos olhos, quanto maior o brilho maior a vida", "fulana deu a luz", "fulano é iluminado", como "fulano é apagado"... De fato está enraizado na linguagem (no sentido de expressão) que a luz acompanha a vida e a morte. Pode-se retomar a passagem prosaica de Monteiro Lobato, na qual diz que a vida é um pisca-pisca, quando nascemos começamos a piscar e quando morremos paramos, sendo assim equivalente à luz e à escuridão, ou à sombra. "A sombra [...] tem sua força própria que lhe permite todas as reencarnações, novos nascimentos [,] garantia de boas relações entre homens e divindades, entre vivos e mortos. Magia Viva, a sombra vai de um reino a outro, testemunhar o humano e o inumano" (Lescot, 2005, p. 10).

Do ponto de vista semântico, é relativamente grande a relação antagônica entre luz e sombra, e isso talvez se deva porque a luz está no limiar entre o visível e o invisível, vida e morte, bem como a sombra.

Por fim, Damásio (2000) explica que a expressão "sair à luz" é uma pertinente metáfora para a consciência humana, pois é o nascimento da consciência, do self, conhecimento sobre si, à luz do conhecimento, ou seja, das trevas fez-se a luz, a consciência, a linguagem; se não há luz não há consciência. O autor traz, ainda, à luz um pensamento do filósofo Nicolas Malebranche do século XVII, que diz: "É por meio da

³ Conceito da filosofia, epistemológica do platonismo e de Aristóteles sobre as faculdades da alma. Do ponto de vista etimológico, Anima do latim significa alma, sopro, movimento, ar, respiração, o que dá vida.

luz e por meio de uma ideia clara que a mente vê as essências das coisas, os números e as extensões. É por meio de uma ideia vaga ou por meio do sentimento que a mente julga a existência das criaturas e conhecemos sua própria existência” (Malebranche apud Damásio, 2000, p.395).

Por tudo isso não é difícil de estabelecer um elo entre luz e anima. “Tudo” é luz na animação. Quando a vela da animação é acesa, ela emana luz à medida em que vai se consumindo, seja numa parede ou num boneco e acaba quando o público vai embora e a chama cessa.

O “cinema” no teatro e no teatro de animação

Atualmente, muitos são os exemplos e diferentes são as formas de utilizações técnicas e estéticas do cinema e do cinema de animação no teatro e no teatro de animação. Da mesma forma ocorre o inverso, inclusive com maior recorrência histórica. Por estarmos em uma era em que a tecnologia afanada dita o gosto e as tendências, tem havido uma proliferação de seu uso, muitas vezes de forma arbitrária e modista, mas também de forma natural, pois é um recurso da vida moderna, e a arte, sendo viva, responde a isso.

Nas artes cênicas, historicamente falando, os avanços tecnológicos representaram uma mudança de paradigma significativo, tanto do ponto de vista da encenação quanto da recepção. Todavia, estas mudanças foram ocorrendo paulatinamente.

O surgimento da luz elétrica é o ponto de partida para uma discussão atual sobre tecnologia no teatro e também no cinema. Mudanças significativas vão ocorrer no teatro, mas a importância da luz elétrica para o cinema passa longe de ser comparada à do teatro, pois a luz pode ser considerada parte da alma do cinema. Do surgimento da luz elétrica para o cinema, enquanto técnica, uma tênue ligação se configurava misturando estes marcos. Na “ancestralidade do cinema”, o fenômeno “fílmico” também foi conhecido como a arte da luz e da sombra.

Já no teatro, a luz elétrica vai ser desenvolvida em perspectivas de reinvenção do espaço da cena, dando-lhe, inclusive, a possibilidade de fragmentação, bem como de direcionamento do olhar do espectador, propiciando, assim, cortes e montagens na sua percepção, embora estes também sejam dois elementos da sintaxe da linguagem cinematográfica.

Sendo a luz elétrica uma parte da alma do cinema, aqui representando a tecnologia, podemos pensar que sem luz há teatro, mas não há cinema, até então. Isto demonstra, quase como um senso comum e a grosso modo, que o teatro independe desta tecnologia a que me refiro, embora não se deva ignorar que ela é criada para suprir uma necessidade do homem.

Historicamente, a luz entra no teatro para iluminar a cena e começa, em seguida, a lhe atribuir funções simbólicas, até se transformar num elemento dramático, como os demais elementos da cena, de forma descritiva e consecutivamente metafórica. “O teatro está ligado às tecnologias da eletricidade e da iluminação, que já há tempos

transformaram o palco, as condições de criação e de percepção de uma obra, e está ligado também às tecnologias da imagem e som” (Picon-Vallin, 2008, p.108).

Em toda a história das artes cênicas, muitos são os exemplos de vários encenadores e artistas que bagunçaram com a sintaxe de suas linguagens artísticas. E, por mais que se atribua à contemporaneidade a capacidade de hibridização, este é um atributo da linguagem em si e também de seu caráter arbitrário.

Adolphe Appia e Edward Gordon Craig pensavam o mundo em 3D: painéis móveis, ideia de plano, entre outros. Eles concerniam o teatro como a arte do movimento e da visualidade, mas nunca chegaram ao cinema. Entretanto, é possível que o cinema esteja contaminado por seus pensamentos - visionários do invisível. Pensavam na iluminação como potencial simbólico e no espaço como vivo. Simbolistas, buscavam na encenação o lugar do simbólico, da sugestão e da evocação, e não da descrição. Tanto um quanto o outro se opunham ao teatro naturalista, interferindo numa concepção direta de cenografia, concebendo, então, inovações na superfície do espaço cênico, tais como degraus, rampas, praticáveis, entre outros, desconstruindo, assim, a movimentação linear dos atores sobre uma superfície plana, além de criar obstáculos nos seus deslocamentos.

Appia já previa que a iluminação elétrica seria um fator essencial da encenação moderna, na qual estava imbuída a ideia de que no teatro as artes se encontram.

Num dos escritos deixados por Appia, *A obra de arte viva*, de 1919, ele se dedica a classificar o que chama de arte de tempos e de espaços, e sobre essa perspectiva encontrou que o elo entre elas é o movimento. “O movimento como único elemento conciliatório entre as duas categorias, uma vez que ele une o espaço e o tempo na mesma expressão” (Appia, s/d, p. 44)

“Com eles, a cenografia impõe-se pela primeira vez como alma da representação teatral [...] Na estética de APPIA e de CRAIG, a respiração de um espaço e de seu valor rítmico estão no centro da cenografia” (Pavis, 2005, p. 46).

É possível identificar componentes filmicos em Meyerhold: Close - Gestos bizarros, biomecânica (mecânico), gestos repetidos (catalisando a direção do olhar), direcionamento e recortes da luz, (vou conduzir olhar para... - todos os atores olham para o mesmo ponto para conduzirem o olhar para o foco central); Plano - através da luz e movimentação de biombos; Edição de imagem - cortes de luz; e “Cineficação” do teatro (externa e interna), expressão esta usada por Béatrice Picon-vallin (2008). Interna seria o que foi citado anteriormente, diluído, incorporado na linguagem e externo, a projeção de filmes literalmente, telas na cena (como memória dos personagens etc.). Embora existisse a inserção destes elementos direta ou indiretamente, Meyerhold nunca perdeu de vista a ideia do ator como célula mínima do teatro. “Ele faz do ator o lugar da síntese das artes, de todas as artes que seu palco acolhe” (Picon-Vallin, 2005, p. 09).

Robert Lepage se utiliza de uma proposta de linguagem com base em múltiplas referências audiovisuais e multimídia, compondo uma teatralidade simbólica que fica entre o performático e o hibridismo de linguagem, com utilização de recursos que vão desde os tradicionais, como bonecos, até robótica e projeção de imagens, instalando uma dualidade entre homem e máquina, calcada na tecnologia. “A teatralidade de Lepage funciona na associação entre imagens gravadas e ao vivo. Trata-se de uma comunicação entre atores e toda a tecnologia trazida ao espaço” (Dundjerovic, 2008, p.163).

Para Lepage (*apud* Dundjerovic, 2008), a teatralidade é uma ponte entre performance art e teatro tradicional, consistindo em formas híbridas, interdisciplinares, interculturais, tecnologia e novas mídias.

Como aponta Béatrice Picon-vallin (2008), ao falar das novas tecnologias na cena, não se pode deixar de mencionar os precursores da segunda metade do século XX: o tcheco Josef Svoboda e o francês Jacques Polieri, bem como desassociá-los, uma vez que ambos abrem novas perspectivas para o espaço cênico, sobretudo nos aspectos tecnológico e cinético. Josef Svoboda desenvolveu e criou vários recursos técnicos, entre eles, *Svoboda*, uma “cortina de luz constituída por uma série de lâmpadas de baixa tensão com feixes cerrados” (Picon-Vallin, 2008, p. 100) e a *Lanterna Magika*, forma de espetáculo multimídia que evocava a lanterna mágica, aparelho de projeção de imagens criado no século XVII, por Athanasius Kircher, citado anteriormente.

Svoboda atuou como diretor técnico do Teatro Nacional de Praga, onde experimentou veementemente equipamentos, criando um laboratório de pesquisa. “Sua capacidade de adaptação e sua paixão pelos materiais constitui a base de seu trabalho teatral” (Picon-Vallin, 2008, p. 105).

Já Polieri concerne um teatro interativo, caleidoscópico, que deve ser pensado pelo signo do movimento, “visando ao que ele chama, desde 1957, de um ‘teatro do movimento total’, projetando depois sua criatividade no âmbito de uma cena planetária, cyber-teatro, cyber-cinema” (Picon-Vallin, 2008, p.100). Em 1955, com o espetáculo *Uma voz sem ninguém*, Polieri “evoca, pela ausência de atores, pela presença de suas vozes, pelos jogos de luz e sombra, as propostas plásticas de E. G. Craig no início do século” (Picon-Vallin, 2008, p. 104).

Neste sentido, o palco é uma máquina animada, “sob o olhar do ator, verdadeiro mágico, as próprias formas sólidas poderão se mexer, mudar, se animar, viver, enfim, em todos os planos do teatro em todos os sentidos” (Polieri *apud* Picon-Vallin, 2008, p. 110). Desta forma, o espectador envolto por esta múltipla emergência de sentidos, vivas, nesse caleidoscópio, captura, particularmente, uma espécie de anamorfose seletiva, tanto da imagem como do som.

Tanto Polieri como Svoboda, sob abordagens diferenciadas, mais abstratas e conceituais ou mais operacionais, vão reinventar o espaço cênico a partir da tecnologia, conforme Picon-vallin (2008), explorando novos espaços-tempos híbridos. “Eles desbravam, cada um à sua maneira, os caminhos do teatro do século XXI” (Picon-Vallin, 2008, p.110).

Inúmeros são os exemplos notáveis do uso da luz ou da tecnologia em poéticas cinematográficas, teatrais e linguagens híbridas:

Um uso da luz para enfatizar o movimento pode ser visto no trabalho do animador e diretor canadense Norman McLaren, como no filme *Pas de Deux* (1968). “Muitos dos filmes de Norman McLaren são em preto e branco, justamente para que a cor não interfira na primazia do movimento” (Lucena Jr., 2005, p.93).



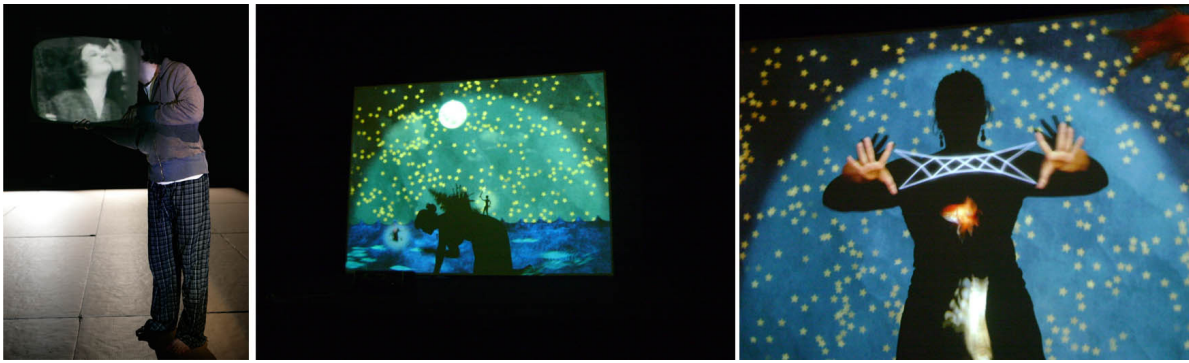
Figuras 1, 2 e 3 - Cenas do filme Pas de Deux
 Fonte: Frames do filme disponível no YouTube

A luz em *Pas de Deux* serve para silhuetar os dançarinos, sendo quase uma estética do teatro de sombras, ou melhor, “teatro de contornos”. Num fundo preto, o corpo aparece como uma espécie de contorno de reflexo de luz. Ou seja, a incidência de luz sobre a forma (corpo), faz ela existir dentro da escuridão.

Um exemplo de espetáculo contemporâneo que fica no meio do caminho entre animação ao vivo (teatral) e não, tendo a luz como determinante em sua poética, é **Keskusteluja** do grupo WHS, da Finlândia, no qual os artistas fazem uma experimentação com as linguagens do teatro, teatro de animação, cinema e cinema de animação. Os artistas que atuam no espetáculo, Ville Walo e Kalle Hakkarainen, se autodenominam, respectivamente, como malabarista e mágico. O espetáculo circulou no Brasil em 2011, por meio da articulação dos organizadores dos grandes festivais internacionais de teatro do país.

Em várias cenas há projeção de vídeo, havendo, em alguns momentos, uma interação com os artistas. Pode-se perceber que algumas imagens são cenas prontas tiradas de filmes clássicos. Em determinada cena, acontece uma “invasão” do ator que está no palco, entrando no filme. A sincronia é quase fílmica, o que exige do ator um grande domínio técnico sobre o tempo e o espaço.

Outro exemplo que também fica neste meio caminho, embora em outra perspectiva, é a performance *Mito e infraestrutura*, de Miwa Matreyek (EUA), que esteve presente no Anima Mundi, em São Paulo, em 2011. Na performance, a artista embaralha nossa percepção sobre a animação ao vivo em tempo presente e diante do público. Todas estas questões parecem estar presentes na sua performance, especialmente para a recepção.



Figuras 4, 5 e 6 - Espetáculo Keskusteluja (4) e Performance de Miwa Matreyek (5 e 6)
Fontes: Site do grupo⁴ (4) e fotos do autor (5 e 6)

A performer fica atrás de uma tela, de forma que o espectador vê sua sombra interagindo com a animação que aparece projetada na tela em camadas. O tema é o onírico em diálogo com o real, mas se vê nitidamente a forte tendência pelo fantástico. O jogo de cena teatral está diluído na história e o corpo da performer não serve como anteparo da imagem, mas para “perfurar” a luz-projeção. Para isto, é usada uma tela tradicional, que está no local para anteparar todas as camadas de imagem-luz e sombra projetadas. O que “credencia” o *status* de performer é que a artista, antes ou depois da representação, se apresenta frente à tela porque, no decorrer da cena, é muito fácil confundir tudo com uma simples projeção cinematográfica.

Conforme o site do Anima Mundi⁵, Miwa começou a investigação desta proposta de relação entre o cinema de animação, performance e instalação no CalArts (California Institute of the Arts), onde desenvolveu uma pesquisa de mestrado em animação experimental, apresentando como conclusão a performance *Dreaming of Lucid Living*, em 2007.

As duas questões levantadas - animação ao vivo em tempo presente e animação diante do público - merecem ser observadas respectivamente em relação aos espetáculos *Mito e infraestrutura* e *Keskusteluja*. No primeiro, o corpo da performer não aparece fisicamente, mas sua sombra, sua silhueta, ou seja, sua imagem projetada. Assim, a sombra também é virtualidade, embora os movimentos não sejam. A partir do momento em que ela “virtualiza” o corpo físico, as imagens virtuais se incorporam ao ponto de vista imagético, embora este corpo precise se organizar no tempo e no espaço daquelas imagens, bem como no espaço cênico. E a segunda questão, relacionada a *Keskusteluja*, é que a animação cinematográfica não está no tempo presente, diferente do *Flipbook*.

As duas performances de Miwa, *Mito e infraestrutura* e *Dreaming of Lucid Living*, nos levantam a questão: a animação é ao vivo em tempo presente e diante do público? Se considerarmos a perspectiva teatral, sim, mas não é se considerarmos a perspectiva cinematográfica clássica.

Como exemplo vivo da **linguagem do cinema no teatro de animação brasileiro**, vamos observar a Cia. PeQuod⁶ Teatro de Animação, do Rio de Janeiro, especialmente

4 <http://w-h-s.fi/>.

5 <http://www.animamundi.com.br/>.

6 Pequod é o nome da embarcação que sai em busca da baleia Moby Dick, no romance de Herman Melville.

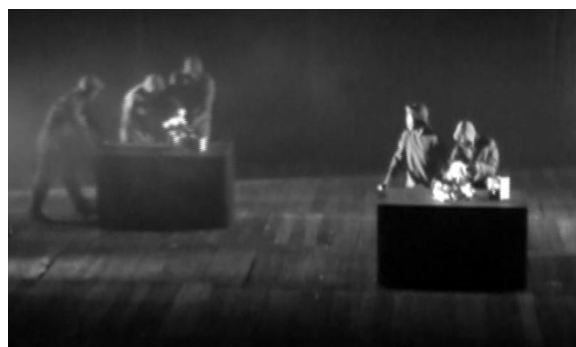
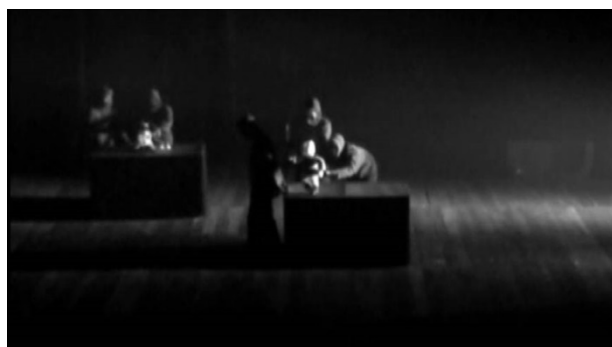
com o espetáculo Filme *Noir*, de 2004.

O primeiro espetáculo da Cia. foi Sangue Bom que teve entre seus processos conceptivos de encenação o objetivo da “utilização total do espaço cênico, buscando romper com as limitações previamente estabelecidas. Longe de imaginar qualquer aproximação com o Cinema” (Vellinho, 2005, p. 170). A premissa de utilização total do espaço cênico culminou na inserção dos balcões móveis que possibilitava seus deslocamentos, tendo esta sido uma das descobertas mais interessantes nesta montagem, segundo o próprio diretor.

De fato, mesmo com o objetivo de movimentação no espaço cênico, esta descoberta, ao mesmo tempo, possibilitava um efeito de deslocamento de espaço-tempo tanto físico como fictício. E, mesmo que se estivesse longe de uma aproximação consciente com o cinema, esta descoberta possibilitaria um dos elementos mais importantes da linguagem cinematográfica: o espaço-tempo, que seria reutilizado pelo grupo em Filme *Noir*, desta vez conscientemente como recurso alusivo à linguagem do cinema.

Sangue Bom foi pura descoberta, intuição e sacação. Quando a gente botou as rodinhas nos balcões, a gente foi vendo que aquilo ali era *travelling* puro. Então tá, vamos por aqui. Vamos pensar nessa ideia de plano e contra-plano, vamos caminhando nesse sentido. Esses starts de cinema me levaram a ler muita coisa sobre cinema. De Eisenstein até as últimas teorias. E acho que depois dessa descoberta na época do Filme *Noir*, eu estava lendo os dois livros do Eisenstein, que foram essenciais para a questão da edição (Vellinho, 2011).

Com a descoberta dos balcões em Sangue Bom, o grupo tinha agora que conceituá-los para que houvesse uma homogenia na encenação e não um balcão que servisse apenas de palco para os bonecos. Vellinho (2005) explica que sempre em histórias de vampiros há as suas viagens, e que se conta que para um vampiro não morrer “ele deve ser transportado dentro do seu caixão, junto com a terra que um dia o sepultou” (p.172). A partir deste elemento da trama, se amarrou o conceito do espetáculo. Os balcões representavam caixas para transporte de cargas de navios, o que também definiu o figurino dos atores-manipulares e seus personagens (no nível da camada geral da trama).



Figuras 7 e 8 - Balcões móveis do espetáculo Filme *Noir*
Fonte: Frames retirados do DVD com gravação do espetáculo, fornecido por Miguel Vellinho

O elemento balcão móvel, em *Sangue Bom*, possibilitava a aproximação com o *travelling* cinematográfico e mesmo com outras movimentações de “câmera”, embora neste espetáculo esta aproximação tenha ocorrido de forma intuitiva e pouco explorada. Além dos balcões, outros elementos na encenação também podem ser comparados ao fenômeno fílmico, tais como a quantidade excessiva de blackouts abruptos, quase como uma edição de filme antigo e de ação, e a criação de duplos para alguns personagens, o que pode dar a ideia de corte, planos, pontos de vistas diferentes, montagem. Tudo isso, retomando o elemento espaço-tempo.

A compreensão da ideia do corte e da edição de imagens foi, para mim, uma revelação. Em seus dois livros – [A Forma do Filme e O Sentido do Filme – de Sergei Eisenstein] - encontrei as bases da fundamentação teórica que há muito tempo buscava para o trabalho desenvolvido pela PeQuod. [...] volto-me novamente aos ensaios de *Sangue Bom* e percebo ainda que, intuitivamente, a construção do roteiro deu-se de forma absolutamente cinematográfica. Explico: em nossos processos, particularmente neste, temos sempre um esqueleto da história que vai se completando com o trabalho de improvisação dos atores-manipuladores. Através do que eles me devolvem, em termos de cena e de suas possibilidades técnicas, vê-se em que ponto da história chegamos e de que maneira chegou-se a ele. [...] Foram cenas e mais cenas cortadas por motivos diversos: incapacidade técnica, distensão do eixo da história, “barrigas” que atrasavam o andamento da peça etc. De modo algum posso dizer que desperdiçamos alguma coisa naquelas semanas. Ali estávamos exercitando um estranho modo de fazer cinema, de fazer teatro. Ao longo do processo, que durou cerca de onze meses, fomos editando o *Sangue Bom* tal qual se edita um filme: trocando cenas de lugar, enxugando tempos esparsos, desenvolvendo de diferentes formas o melhor jeito de contar aquela história (Vellinho, 2005, p.176-177).

Como podemos ver, em *Sangue Bom*, os elementos da linguagem cinematográfica foram sendo percebidos durante e após o processo de concepção da encenação. Assim, já no material gráfico do espetáculo era mencionado que a encenação buscava transpor a linguagem do cinema e do cinema de animação: “a montagem busca reproduzir efeitos típicos destas linguagens: cortes, closes, panorâmicas, *travellings* da primeira e claro-escuros, nonsense e gags recorrentes da segunda”. Ainda no folder do espetáculo constava: “a vantagem do Teatro sobre o Cinema, porém, é que, chegados à forma final do espetáculo, ainda podemos continuar a modificá-lo e corrigi-lo eternamente. Como convém a um vampiro”, (a eternidade).

Em *Filme Noir*, além de trazer a temática do estilo do cinema *Noir* (romance policial, clichês, nostalgia, desilusão, mistério etc.), traz ainda uma concepção que extrai elementos da linguagem cinematográfica, como cor preto-e-branco e tons de cinza, por meio da luz e elementos cênicos (bonecos, figurinos, cenário, adereços); planos a partir de recortes espaciais e de luz; movimentação de recursos técnicos aludindo à câmera de captação de imagens fílmicas como *travelling* (trilho em que a câmera corre); vozes em off, Flashbacks e até “Making-off”; sem abrir mão do sabor nostálgico do artesanal do teatro de animação.

O espetáculo acontece como se estivesse passando um filme frente aos nossos olhos, ao vivo, mas sem filme, com direito à metalinguagem e edição proporcionada pelas quebras e simultaneidade de acontecimentos, usando para isso vários recursos,

em especial a luz, sem nenhum tipo de projeção de vídeo. É uma espécie de linguagem do cinema sem máquina de filmar, de captação e projeção de imagens, restando outros elementos, como plano e movimento.

O espetáculo tem um enredo simples: um detetive fracassado, uma mulher "fatal", um crime a ser desvendado e uma suspeita de perseguição a ser investigada. A encenação é que a grande inovação, sendo diferente de tudo que eu já tinha visto, e abordando um tema que sempre me "dividiu": o cinema. Assim sendo, a abordagem do elemento da luz é trabalhada em vários níveis, seja como fonte de incidência luminosa ou como representação plástica.

Recorrer às questões técnicas para contar e montar a história, e vistas as limitações do palco, foi necessário criar alternativas para juntar as peças da história. Além de balcões móveis e de duplos dos bonecos, a luz foi um elemento vital do ponto de vista técnico. Mas, além de tudo isso, começava, na percepção do diretor, uma forma de filme, com uma lógica de montagem-edição, que ele credits à leitura de Eisenstein.

Do ponto de vista técnico, o diretor não utilizara nenhum recurso técnico de cinema, como o projetor ou o *travelling*. Por mais que se faça alusão ao *travelling*, não é o *travelling*. O aparato do cinema não aparece enquanto técnica no espetáculo. O espetáculo está mencionando o cinema: *noir* é um estilo de cinema, muitos processos passam pelo processo do cinema, efeitos fílmicos. No entanto, enquanto técnica, não há projeção (nenhuma luz projetada dentro da cena), não há tela, não há algo pré-editado, a não ser o som, que foi feito anteriormente. Ou seja, a linguagem do cinema é que foi utilizada no espetáculo, mas sem sua operacionalidade.

Vellino critica, chamando de capenguíces e projeção vulgarizante e violenta para o teatro, as projeções que são incorporadas na cena apenas como elemento visual sem um propósito para a encenação, servindo apenas para seguir uma tendência "contemporânea". "Essa utilização quase que massiva de projeção tem revelado mais uma pobreza na visualidade dos encenadores do que propriamente uma razão de ser daquele recurso" (Vellino, 2011). Ele diz também que a utilização do recurso de projeção vai acontecer: "Em algum momento a tela vai entrar. Disso eu não tenho a menor dúvida. Mas dentro da nossa linguagem; dentro do que a gente entende por teatro de animação, com uma razão de essa tela estar ali. Ela deve contribuir dramaturgicamente. Acho que a gente aponta muito para isso. Em algum momento o cinema vai aparecer efetivamente".

A fisicalidade dos bonecos de *Filme Noir* é de um cuidado plástico e técnico impecável. Mas, além disso, eles são elementos de uma composição cênica. O fato de os bonecos serem em preto-e-branco e em escalas de cinza significa que suas fisicalidades estão convertidas à proposta geral da encenação, no estilo cinema *noir*. Isto remete à ideia de o próprio boneco ser a síntese da encenação e, com isso, retomando o ideograma, o ícone e o "teatro de síntese" de Eisenstein.



Figuras 9, 10, e 11 - Cenas do espetáculo Filme Noir

Fonte: Fotos de Guto Muniz. Disponíveis em <http://www.focoincena.com.br/filme-noir/4853>



Figuras 12, 13 e 14 - Bonecos do espetáculo Filme Noir

Fonte: Site do grupo: <http://www.pequod.com.br/>

Uma solução técnica, mas também uma metáfora plástica, é o fato de os bonecos não possuírem íris ou de estarem com os olhos fechados. No lugar dos olhos, se via a negritude da cavidade (no caso deles abertos) ou as pálpebras fechadas (no caso de estarem fechados).

Este aspecto de fisicalidade dos olhos já havia sido utilizado anteriormente em outros espetáculos (*Sangue Bom* - o personagem do vampiro - e *O Velho da Horta*) embora não tenha sido em todos os bonecos, como foi em *Filme Noir*. Este recurso reapareceu posteriormente também em *Peer Gynt* (2006), *Marina* (2010) e *Peh Quo Deux* (2014). Contudo, *Filme Noir* é o primeiro em que todos os bonecos têm esse aspecto nos olhos. Sobre isso, Vellinho fala que os olhos abertos podem congelar as expressões do restante do rosto, e no caso das cavidades, em especial, a incidência de luz sobre o boneco, de acordo com a posição da cabeça, cria uma sombra expressiva na cavidade. Então, novamente, a tese de que os olhos são a janela da alma, pode ser questionada. As bocas dos bonecos também não são articuladas.

O áudio e a luz são dois elementos vitais: sem eles a peça seria outra. O áudio está, basicamente em duas camadas: diegética - a voz narrada e em tempo real, como memória e como pensamentos (flashback ou não) do detetive - e na música (rádio, canção, efeitos sonoplásticos). Além disso, em tempo real, os atores emanam sons e ruídos, como suspiros, choros, cuspidas, gritos, entre outros.

A cena da perseguição merece destaque, no sentido do uso do audiovisual, por criar uma espécie de teatralidade cinematográfica, promovida especialmente pelo uso da luz e do som. Quando o detetive está no camarim com Veronika, após ter iniciado uma briga com o *barman* no bar, ocorre um black-out total na cena, seguido de sons de gritos, tiros, coisas quebrando, correria, latido de cachorro e outros ruídos. A per-

seguição segue de carro, agora aparecendo quatro focos de luz, dois para cada carro, representado os faróis deles. Sons de tiros, freios e derrapadas de automóvel são intensificados, e, além destes efeitos sonoros, há uma música de aventura (jazz) de fundo. A perseguição culmina, então, numa batida dos carros. A cena é absolutamente audiovisual, com a ação sendo composta por movimentação de luzes e com um forte uso da sonoridade, mas com solução teatral. O nível do áudio nesta cena é elevadíssimo, para não dizer que é o mais importante. Sobre esta cena, Vellinho conta que não precisava fazer uma coisa “mirabolante”, mas algo que dialogasse com o que já tinha acontecido:

Se eu botar quatro lanternas, sendo duas num eixo fixo e duas no outro, o público vai entender que são dois carros, que um está indo atrás do outro e que vai ter um tiroteio, que um carro vai capotar. Tem uma música, tem um som característico. Então eu poderia ter pirado naquilo ali. Eu poderia ter feito uma coisa muito mais pirada, poderia pôr mais carros, um trambolho, o que é uma coisa muito ruim de manejar. Mas acho que ali, a gente não se afastou do que era. A gente faz teatro de bonecos, teatro de animação. Então, a gente engana o público e o convence de que o que está vendo são dois carros e não quatro lanternas. Então essa, entre outras, pobreza de meios, vai ser resolvida com quatro lanternas [...] Nesse sentido, é que, de certa maneira, estamos sempre voltando para nosso lugar original: somos uma companhia de teatro de animação e fazemos questão de nos agarrar a isso.[...] Mas a gente sempre acaba voltando para o nosso lugar, porque somos uma companhia de enganos, de ilusões. É melhor contar daquele jeito. Então, a preservação disso, para mim, é essencial. Acho que o público ri não só porque identifica o carro, mas porque também identifica duas lanternas. Então tem aí uma sobreposição, um jogo, que faz um sanduíche na cabeça do espectador, que te dá uma coisa em camadas e que é engraçado também, por essa leitura. “Caramba! São duas lanternas!” Mas é um carro. Acho que a gente se preserva nesse sentido também, de entender para onde podemos avançar e quando retroceder (Vellinho, 2011).

A cena da perseguição dos carros é bastante controversa em relação à linguagem do cinema, embora tenha a sonoridade como um das camadas mais importantes. O que o público vê é um ambiente todo escuro com focos de luz fazendo movimento de carros, indo para lá e para cá, simulando uma perseguição. O elemento de jogo do teatro entra fortemente nesta cena, deixando para o espectador construir em sua imaginação as formas da cena (cores e modelos dos carros, ruas e lugares por onde eles passam, ‘a possível velhinha que quase foi atropelada’ - brincadeira, entre outras coisas). E o interessante é o público comungar com esse jogo, que se torna ambíguo, porque tem, ao mesmo tempo, um som absolutamente cinematográfico e um *ludens* teatral.

De fato, a luz é um elemento vital neste espetáculo, até porque ele é diferente daquilo que se vê recorrentemente no teatro de animação. Há uma luz branca para dar à peça o tom visual de cinema *Noir*. A luz corta a cena, espacialmente e temporalmente, de forma abrupta e também como transições. Ou seja, ela é um dos mais potentes elementos alusivos aos cortes e à edição da linguagem cinematográfica.

Desta forma, um profissional indispensável durante todo o processo de criação foi o iluminador Renato Machado. “Com ele, o trabalho começa a ser discutido muitos meses antes dos ensaios” (Vellinho, 2005, p.174), o que não deixa de ser um laço evidente com a linguagem cinematográfica, que tem a luz como seu “coração”. O ilumi-

nador participa ativamente do processo criativo, sendo dele várias soluções técnicas, em função estética, deste recurso. Pela concepção da iluminação de Filme *Noir*, o espetáculo recebeu, em 2004, o Prêmio Shell de melhor iluminação.

Do ponto de vista compositivo da luz, ela herda um tom expressionista da estética do cinema *noir*. Vellinho (2011) explica que esta influência do expressionismo alemão no cinema *noir* se deve pelo fato de que muitos fotógrafos alemães saíram fugidos do nazismo, tendo ido trabalhar nos EUA e em Hollywood. "Então tem uma luz extremamente expressionista. E ir atrás dessa luz dos filmes também foi uma grande questão, que foi belamente resolvida [...] Acho que a gente chegou a um nível de qualidade no Filme *Noir* muito impressionante, por todos os elementos: pelos bonecos, pela manipulação, pelo tratamento da história, pela luz..." (idem).

No texto *A Luz Montagem*, de Renato Machado⁷, o iluminador da Cia. relata como chegou à ideia da luz como montagem para o teatro, dizendo que ocorreu quando ele começou a frequentar os ensaios de *Sangue Bom* e se deparou com a complexidade do "desenho" da encenação, com vários ambientes móveis, "quase como se houvessem cortes no espaço e no tempo" (Machado, 2008, p.193).

Comecei então a perceber que a proposta narrativa se assemelhava muito a forma de construção cinematográfica. Fiquei me perguntando qual seria o papel da iluminação e do iluminador cênico dentro de tal estrutura. Foi aí que surgiu a ideia de pensar as possibilidades inerentes à iluminação cênica como mecanismo de edição, tornando-o fundamental na aproximação possível entre estas duas distintas formas narrativas: o teatro e o cinema (Machado, 2008, p.193).

Esta exposição do iluminador nos releva que sua concepção passa também pela leitura da concepção do encenador, neste caso pelo desenho da encenação e especialmente dos balcões que se moviam pela cena. Do ponto de vista prático, sendo eles móveis, isto obrigaria o iluminador a fragmentar a cena e perseguir estes recortes.

Pode-se dizer que o iluminador de teatro pode fazer um direcionamento do olhar do espectador. E, se considerarmos que a "caixa preta" do teatro tem uma limitação espacial e que é dentro deste espaço que se deve fazer os "desenhos" de luz, o esforço de deslocamento de plano de visão do espectador é relativamente pequeno. E, dentro disso, a luz pode cortar o espaço e multiplicar os pontos de vista dos espectadores. Esta ideia pode ser observada na citação do iluminador teatral Aurélio de Simoni (Apud Machado, 2008,p.195-196):

É uma coisa tão inerente, é tão intrínseca no nosso trabalho: o ponto de vista. É ele que orienta a gente [...] É como se você mudasse, numa linguagem cinematográfica, a posição de câmera. Você tem um plano e você vai para outro plano, para um outro ponto de vista. Acho que talvez uma das diferenças entre a luz para cinema e a luz para teatro seja essa: os pontos de vista cinematográficos se multiplicam; no teatro não, no teatro você sabe que o cara está sentado ali [...] a partir do momento em que eu sento, eu vou ter aquele ponto de vista.

⁷ Publicado na revista *Moin-Moin*, nº 5 (2008).

O ponto de vista é um fator crucial na iluminação teatral. Mas, no que o autor distingue a luz no cinema e no teatro, *Filme Noir* pode desconstruir esta ideia de que o teatro, pelo menos o de animação, possui um ponto de vista fixo.

A cena que destaco e que pode ser entendida como uma espécie de preservação do ponto de vista do espectador de filme é a cena do bar, em que o detetive vai assistir ao show de Veronika. Primeiramente mostra-se o detetive sentado à mesa. Em seguida, ele fica na escuridão e começa o show de Veronika. A cena em que está o detetive é apagada completamente em detrimento da cena do show, o qual, em vez de ser direcionado para o plano de visão do detetive, é apresentado para nós, espectadores. Os seja, espacialmente falando, o detetive está na lateral e não contemplando o show de modo frontal. Mas do ponto de vista do discurso, ele está de frente para Veronika. Conforme a organização da cena, nós, espectadores, fomos colocados dentro do show, lado a lado com o detetive. Nós vemos o mesmo que o detetive vê. É como se um diretor, no cinema, mudasse a posição da câmera de captura, deslocando o ponto de vista da cena. Ou seja, um recurso de deslocamento espacial, próprio da linguagem do cinema. Além disso, quando o detetive pensa, é acionado o recurso de metalinguagem: “engraçado, tinha a nítida impressão que sua boca não se mexia de forma alguma”.

Considerações Finais

De fato, é enorme a lista das utilizações tecnológicas na cena teatral atual, especialmente as provindas da luz e de recursos audiovisuais. Os empréstimos, intercâmbios e trocas entre as artes são infinitos, às vezes de forma mais direta e outras, mais discreta. Mas isto responde a uma necessidade do homem, que se reveste de linguagem, uma vez que esta tem por natureza um metabolismo de mutação. Teatro, cinema, artes plásticas, dança, teatro de animação e cinema de animação são parentes. Susan Sontag (1987, p.101) diz que entre o teatro e o cinema “a fronteira é virtualmente de natureza ontológica”, passando, nesse sentido, por uma questão de percepção.

“A cena teatral é, sem dúvida, hoje um dos raros lugares ao mesmo tempo experimental e lúdico onde se pode pensar as mutações tecnológicas na presença dos corpos vivos, dos atores e dos espectadores” (Picon-Vallin, 2005, p.21). Afinal, esta ainda é a base teatral, o que não se pode esquecer jamais.

A luz sempre foi um recurso natural do teatro, bem como das demais linguagens artísticas. Contudo, a partir do surgimento da luz artificial e, consecutivamente, do seu uso em outras coisas, entre elas a cena teatral, este recurso foi gradativamente se tornando um elemento fundamental de linguagem para algumas poéticas. A luz se tornou uma linguagem própria passível de manipulação estética, vivificando o espaço da cena e assumindo dimensões simbólicas. Ela deu e modulou signos da composição estética. A luz atualmente ocupa um lugar significativo na representação, uma vez que ela pode dar vida ou tirá-la de uma encenação, pode dar ritmo, pode dar o tempo e espaço dramático e narrativo da representação. De todos os elementos da cena, nenhum teve um desenvolvimento tão notável quanto a luz, que em muitos casos, orchestra a dramaturgia da cena. Desta forma, a luz passa a ser, em algumas poéticas, um elemento vital.

Referências

ARISTÓTELES. *De Anima*; Tradução, apresentação e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Ed. 34, 2006.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. 4ª Ed. São Paulo: Pioneiro e Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

APPIA, Adolphe. *A obra de arte viva*. Trad. Redondo Júnior. Lisboa: Editora Arcádia, s/d.

BAXANDEL, Michael. *Sombras e luzes*. Trad. Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Edusp, 1997.

DAMÁSIO, Antônio R. *O erro de Descartes: emoção razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. *O mistério da Consciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. *Dicionário de símbolos*. 21ªed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

DUNDJEROVIC, Aleksandar Sasha. A teatralidade das marionetes na cena de Robert Lepage. In: *Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*. Jaraguá do Sul/SC, n 4, v. 5, 2008. p.161 -178.

GALEANO, Eduardo. *O Livro dos Abraços*. Porto Alegre: L & PM, 1995.

LESCOT, Jean Pierre. Da projeção da luz misturada à matéria, nasce o teatro de sombras. In:

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

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 2008.

MACHADO, Renato. Luz montagem. In: *Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*. Jaraguá do Sul/SC, n. 4, v. 5. p.190-208, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. *O visível e o invisível*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PICON-VALLIN, Béatrice. Os novos desafios da imagem e do som para o ator. Em direção a um "super-ator"? Trad. Fátima Saadi. In: Revista Folhetim, nº 21, teatro do pequeno gesto. 2005.

_____. A cena em ensaios. Trad. Fátima Saadi. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. A arte do teatro entre tradição e vanguarda: Meyerhold e a cena contemporânea. Rio de Janeiro: Letra e imagem, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual e verbal*. 3ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SONTAG, Susan. *A vontade radical: estilos*. Trad. João Roberto Martins Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

VELLINHO, Miguel. Entrevista em 2011. In: MEDEIROS, Fábio H. N. *A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação*. 2014. 446 p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2014.

_____. Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. In: *Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*. Jaraguá do Sul/SC, n. 1, v. 1. p.167-186, 2005.

Recebido em: 26/09/2014

Aprovado em: 20/10/2014