

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**

**Centro de Artes**

**Curso de Cinema de Animação**



Trabalho de Conclusão de Curso

**Dança e Cinema de Animação: significações e movimento**

**Carolina Gaessler Affonso Araujo**

Pelotas, fevereiro de 2014

**Carolina Gaessler Affonso Araujo**

**Dança e Cinema de Animação: significações e movimento**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação.

Orientadora: Vivian Herzog

Pelotas, 2014

## **RESUMO**

Este artigo tem como proposta a investigação e análise do movimento e de suas significações nos campos de Cinema de Animação e Dança Moderna. No decorrer, são apresentados artistas de ambas as áreas, os quais tem uma trajetória que permeia tanto a Dança quanto a Animação. O recorte é feito a partir da comparação e da intersecção de alguns trabalhos do animador norte-americano Ryan Woodward e da bailarina e coreógrafa, também estadunidense, Martha Graham. É, além disso, acrescido ao trabalho a forte presença do corpo e suas implicações no gesto, em ambas as áreas, bem como a ligação que ambos exercem na significação final da obra.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema de Animação, Dança Moderna, Martha Graham, Ryan Woodward

## **ABSTRACT**

The purpose of this article is the investigation and analysis of the movement and its meanings in the fields of Animated Movies and Modern Dance. Throughout the text, artists from these two areas are shown and their trajectories are related to both Dance and Animation. The focus is in the comparison and intersection of Ryan Woodward's and Martha Graham's work, the two of them born in the USA. Furthermore, is considered the presence of the body and its implications on the gesture - in dance as much as in animation -, and also the reflection of this in the meaning of their jobs.

**KEYWORDS:** Animated Movies, Modern Dance, Martha Graham, Ryan Woodward

## SUMÁRIO

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 Apresentação.....</b>                           | <b>5</b>  |
| <b>2 O corpo que anima e o corpo que dança .....</b> | <b>13</b> |
| 2.1 Norman McLaren e o Desenho do Movimento.....     | 16        |
| 2.2 O gesto que cria o movimento.....                | 18        |
| 2.3 Imagens que constroem movimento.....             | 20        |
| <b>3 A relação entre Woodward e Graham .....</b>     | <b>22</b> |
| 3.1 Ryan Woodward.....                               | 22        |
| 3.2 Martha Graham.....                               | 28        |
| <b>4 Considerações finais.....</b>                   | <b>29</b> |
| <b>Referências .....</b>                             | <b>31</b> |
| <b>Sites.....</b>                                    | <b>32</b> |
| <b>Figuras .....</b>                                 | <b>33</b> |
| <b>Vídeos .....</b>                                  | <b>34</b> |

## 1 Apresentação

O presente artigo versa sobre a relação entre dança e cinema de animação<sup>1</sup>, cujo recorte é observado a partir de algumas aproximações entre os trabalhos em animação de Ryan Woodward e da obra coreográfica de Martha Graham.

As referências aqui presentes não advêm apenas de textos, livros e artigos publicados, vídeos de entrevista e *websites* dos artistas; neste caso muito do que é tratado parte da minha formação como bailarina clássica e do contato constante com as técnicas modernas de Limón, Horton<sup>2</sup> e Graham. Bem como estudos e experimentações na dança contemporânea e aulas teóricas de História da dança durante 9 anos, contabilizando mais de 15 anos de envolvimento com esta arte. Além de também basear-se nos conceitos e vivências apreendidos durante os 4 anos da minha graduação no curso de Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas.<sup>3</sup>

Partindo de minhas experiências pessoais na dança e das referências do campo da animação, vi neste artigo de conclusão de curso a possibilidade de estudar as aproximações das duas áreas, observadas através do recorte da intersecção das obras da bailarina e coreógrafa Martha Graham e do animador Ryan Woodward. Woodward é um expoente animador formado na Academy of Art University, em São Francisco, Califórnia, Estados Unidos. Seu trabalho tem estado cada vez mais em evidência, não apenas pela participação em filmes de grandes estúdios como Pixar e Warner Bros., mas principalmente pelo reconhecimento de seu trabalho independente<sup>4</sup>. Em maio de 2011, Woodward foi convidado pela equipe da empresa Google para fazer um *doodle*<sup>5</sup> em homenagem a coreógrafa Martha Graham, e este foi o primeiro contato da obra dos dois artistas.

Martha Graham foi uma bailarina e coreógrafa estadunidense, aluna de um dos maiores nomes da dança moderna americana, a escola Denishawn<sup>6</sup>, que rompia com os conceitos da dança tradicional. Ela então, desligou-se de seus mestres e começou a trilhar seu

<sup>1</sup> Técnica que compreende animação tradicional 2D, animação computadorizada (2D ou 3D), animação de

<sup>2</sup> José Limón (1908-1972), aluno de Doris Humphrey e Lester Horton (1906-1953), respectivamente. Ambos colaboraram para a criação de duas das técnicas mais difundidas da dança moderna.

<sup>3</sup> Ao longo do texto, as considerações são abordadas com um tom impessoal. A opção por estes fragmentos em primeira pessoa foi feita a fim de situar o leitor em relação às experiências que antecedem e contextualizam este artigo, além de justificar a escolha do tema.

<sup>4</sup> Segundo informações do site de portfólio do autor. Link: <http://ryanwoodwardart.com/>

<sup>5</sup> Banner virtual temporário para a página inicial da empresa Google, em homenagem a algum evento específico. Link: <http://www.google.com/doodles/martha-grahams-117th-birthday>

<sup>6</sup> Fundada por Ruth Saint Dennis e Ted Shawn. (GITELMAN, 1998, p 13)

próprio caminho, criando uma nova técnica baseada na tensão e no relaxamento e, mais tarde, estabelecendo sua companhia na cidade de Nova Iorque. Conforme Tarcísio dos Santos Ramos (2008), a coreógrafa inovou, cruzando fronteiras da dança com outras formas de expressão, baseando seus estudos desde a mitologia grega até as obras de Picasso. Foi ela uma das estudiosas a introduzir no meio artístico a ideia de que o corpo poderia ser usado como um instrumento expressivo. Além de mostrar que através do movimento era possível não apenas representar histórias, mas senti-las, transmitindo as mais profundas emoções ao público. Sua técnica trazia movimentações que nasciam da respiração e cresciam pelo corpo em jogos de oposição e torções. A partir daí, uma série de novas possibilidades foi criada para o universo da dança contemporânea.

Ao apresentar o tema da pesquisa - intersecções entre animação e dança - surgem alguns questionamentos os quais permeiam a relação entre o trabalho de um animador e o de um bailarino/coreógrafo: por que é possível fazer tal comparação? Quais são os pontos de aproximação de ambas as artes? Como as ferramentas são utilizadas para atingir seu objetivo: o espectador? Como as linhas desenhadas podem ser relacionadas aos corpos em movimento? E, finalmente, qual é a relação que tanto a dança quanto a animação constroem com o movimento?

Para esclarecer tais questionamentos, a principal metodologia utilizada é construída através da análise e comparação da obra de Ryan Woodward e Martha Graham; sendo assim, possível perceber mais claramente como cada um utiliza-se de suas ferramentas para se expressar. O primeiro passo é buscar informações gerais, tais como *websites*, fotos, vídeos e biografia. A partir das imagens é possível observar, estudar e analisar, para enfim poder comparar; a partir de um portfólio eletrônico, pode-se separar os trabalhos de maior relevância ao artigo e organizá-los em ordem cronológica. Dentro desse processo de construção de significado, a revisão bibliográfica é feita a partir do mapeamento de alguns textos tanto da dança quanto da animação. No que se refere à percepção de que é o corpo que permeia a relação entre o movimento e a animação, o livro de Marina Estela Graça intitulado *Entre o olhar e o Gesto elementos para uma poética da linguagem animada* (2006) trouxe subsídios para a reflexão sobre os diversos níveis de significado que a presença do corpo traz em relação a linguagem do cinema de animação. Quanto as observações pontuais da dança e as significações de suas abordagens, os textos de Tarcísio dos Santos Ramos e Claudia Gitelman, nomeados, respectivamente, *A tecelagem das margens* (2008) e *Dança moderna*

*americana: um esboço* (1998), serviram de norte para este estudo. É neste momento que é feita uma leitura mais densa sobre os autores e, também, sobre o que os próprios autores escreveram sobre suas obras. As análises do todo são então condensadas a partir de toda esta bagagem recolhida e também partindo de experiências pessoais.

Observar linhas de conexão traçadas entre a arte de animar figuras originalmente inertes, e a arte de criar significância para movimentos corporais pode ser uma tarefa desafiadora, mas é possível. E depois de poucos minutos de reflexão é possível perceber uma relação quase que intrínseca.

Para entender esta relação é preciso pensar, primeiramente, no ato de desenhar. O início do processo de produção de uma animação – movimento – é criar uma figura estática que irá se modificar no decorrer de um período específico de tempo. Um desenho pode indicar movimentação e até mesmo representá-la. Os próximos passos consistem em captar a essência deste movimento e transcrevê-la no papel, dando vida àquela figura inerte. A partir desta essência é possível criar um mundo completamente inventivo de seres em movimento, quebrando as amarras com o real e possibilitando uma expressão criativa sem limites. Nesse contexto, alguns questionamentos interpelam o objeto de estudo através das seguintes perguntas: o que se entende como movimento, ou seja, o que é movimento (aquele que a animação e a dança criam ou representam)? Como se percebe movimento em algo estático? Como uma linha pode apresentar movimento? Para responder a algumas destas questões recorre-se a considerações tais como as da designer Ellen Lupton (2008), que afirma que todo o movimento traz uma mudança no tempo. O tempo está atrelado a duração. Assim o movimento pode ser implícito ou explícito, subentendido ou literal. Conforme Will Eisner (1999) a ideia de duração é percebida através da combinação entre espaço, tempo e som. Percebemos movimento em algo estático porque relacionamos os elementos do plano a partir de nossas experiências, de nossas vivências do corpo em relação ao espaço.

Para a noção de movimento a qual nos referimos, a linha pode ser formada a partir do registro do movimento de um ponto. Segundo o artista e professor da Bauhaus<sup>7</sup> Paul Klee (1960), o agente do movimento é esta pequena marca que muda sua posição, deslocando-se para frente. Além disso, estes podem delimitar o movimento de uma linha, fazendo-a mudar de direção, como em um esquema de ligar os pontos. Já o plano, em seu processo de criação,

---

<sup>7</sup> Escola vanguardista alemã de design, artes plásticas e arquitetura; no período de 1919 a 1933.

pode ser entendido como uma figura linear que, ao finalizada, obtém a característica de uma figura plana.

Considerando a dança como algo coreografado, pensado para ter um significado específico – deixando de lado, neste momento, a dança espontânea – pode-se dizer que, assim como os desenhos (originalmente inertes), os corpos dos bailarinos são usados para criar ação em um espaço de tempo. O intuito aqui também é expressar e transmitir sensações através do movimento. Os bailarinos *desenham* no espaço, enquanto que os animadores os desenham no espaço de uma folha de papel, numa plataforma digital ou qualquer superfície que possa servir como suporte ou meio de apresentação. Pode-se então perceber a primeira conexão entre o corpo do bailarino e a linha do desenho, como meios de transmissão de significado.

Um dos mais reconhecidos artistas para a história da animação, o escocês Norman McLaren, enfatizava a relação entre dança e animação, devido ao fato de que ambos apoiavam-se na expressão por meio do ato consciente do movimento. Ou seja, a animação e a dança podem ser relacionadas não apenas em trabalhos que as liguem diretamente, como filmes ou vídeos com figuras animadas de bailarinos ou dançarinos. A relação entre as duas áreas artísticas está mais além, pois está intrínseca ao movimento. Ambas utilizam o movimento de forma consciente para gerar emoções e para transmiti-las. É a partir da ação gerada que os artistas podem se comunicar com os espectadores. O papel do animador, bem como o do coreógrafo<sup>8</sup>, é criar movimentos.

As diferenças estão nas ferramentas. Na dança o coreógrafo irá criar estímulos corporais que busquem expressar um sentimento específico. Os bailarinos irão reproduzir aqueles gestos criados, colocando sua própria intenção e interpretação (atuação), podendo também influenciar na criação, na tentativa de potencializar tais gestos. Na animação, o animador irá criar movimentos de formas desenhadas para gerar no espectador alguma reação. Estas formas podem ou não imitar as formas corporais humanas e a maneira como a dança se movimenta, o que não significa que não houve criação de movimento em algum dos casos, como será visto mais adiante com os artistas da Bauhaus. Portanto, as duas áreas podem expressar os mesmos sentimentos através de técnicas e plataformas diferentes.

---

<sup>8</sup> Trataremos o coreógrafo como a pessoa que pensa, e/ou cria e/ou executa o movimento em qualquer instância e grau de envolvimento, podendo esta noção estender-se também aos bailarinos, por exemplo.



Coloca-se então em um nível comparativo a linha no desenho e o corpo do bailarino na dança. Ambos são vistos como ferramentas, ambos são tidos como transmissores de significância. Citando Vivian Sobchack (2008 apud Hosea, 2010, p. 354):

Durante estas transições entre abstração e representação ‘a linha constrói não apenas uma narrativa figural, mas também uma narrativa de figuração’ (Sobchack, 2008, p. 257). Nesta “narrativa de figuração”, a linha por si mesma é o ator. O deleite de Sobchack está em ver o iterativo jogo de irreconhecível abstração tornando-se algo compreensível, como representação de um universo conhecido.<sup>9</sup> (Tradução livre minha)

Outra perspectiva a se considerar é o papel do animador durante a criação da figura, ação que o coloca na posição não só de pensador e criador do movimento, mas também de executor. Para criar movimentação é preciso conhecê-la, estar a par de cada particularidade que um simples gesto requer. É assim para o animador, é assim para o coreógrafo. Não é possível criar algo sem antes experimentar. Além disso, na animação, o artista coloca personalidade e imprime diferentes significações à sua criação utilizando-se apenas do próprio gesto durante a concepção do desenho. Diferentes gestos implicam, portanto, em diferentes significados. Para gerar movimento é preciso movimentar-se. É assim com a animadora Joanna Quinn, segundo a autora Birgitta Hosea (2010, p 362):

Quinn revelou que quando trabalhou em *Elles* (1994), ela não tinha outros animadores na equipe que pudessem checar os movimentos que seus desenhos iriam produzir, então, ela mesma precisou reproduzir todos os movimentos e analisá-los através de esboços (Quinn, 2009). Observando a liberdade de seu traço, você pode imaginá-la dançando pela sala. Quinn diz que o olho reconhece os desenhos chave, nos quais ela trabalha por uma hora, mas os desenhos da intervalação são apenas movimentos, e ela os produz muito rápido e intuitivamente<sup>10</sup>. (Tradução livre minha)

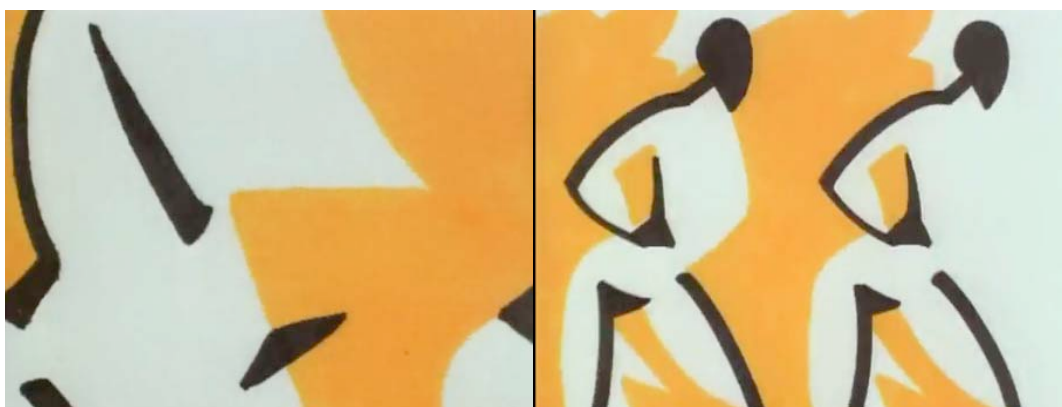
Desde 1935, durante os primeiros estudos de *Snow White and the Seven Dwarfs* (A Branca de Neve e os sete anões, 1937) dos estúdios Disney, gestos coreografados já eram utilizados para criar obras em vídeo. Devido ao pioneirismo, foi necessário criar uma espécie de escola para que os animadores pudessem estudar os movimentos da princesa e dos sete

<sup>9</sup> During these transitions between abstraction and representation ‘the line constructs not only a figural narrative but also a narrative of figuration’ (Sobchack, 2008: 257). In this ‘narrative of figuration’, the line itself is a performer. Sobchack’s pleasure is in seeing the iterative play of unrecognizable abstraction becoming comprehensible as representative of the known world. Hosea (2010) coloca, neste momento, uma ligação direta entre o ator – executor ou bailarino – e o traço, a linha.

<sup>10</sup> Quinn has revealed that when she worked on *Elles* (1994) (see Figure 4), she did not have a line tester<sup>7</sup> with her to check the movements that her drawings would produce, so she had to act out all the movements herself and analyse them through thumbnail sketches (Quinn, 2009). In the freedom of her line you can imagine her dancing around the room. Quinn argues that the eye recognizes the key drawings, on which she may spend an hour, but the in-between drawings are just movement and she draws them very quickly and intuitively. Nesta citação é possível perceber o papel do animador cruzando-se com o de executor do movimento, além de esclarecer a questão da personalidade do autor transparecida no traço.

anões, principalmente por se tratarem de gestos muito específicos, como o balanço da barba ou uma dança cartunizada dos pequenos; e este estudo era feito através de observações e filmagens de atores em cena. Mais recentemente, outros animadores também experimentaram com os estilos de dança, dentre eles está Erica Russel. Ela, segundo Paul Wells (2012), expressou a aliança mais próxima entre o corpo, o desenho e a dança, representando em seu trabalho o efeito que a última exerce nos dois primeiros. Ambos expressam de diferentes formas sentimentos e relações com a dança. Porém, ainda assim, o material escrito sobre o assunto é um tanto escasso, o que justifica o estudo e pesquisa aqui presentes.

Como podemos observar nas figuras 1 e 2, os frames retirados da animação *Feet of Song* (1989) de Erica Russel trazem uma espécie de percurso visual que vai da representação dos corpos que se movem à fragmentação dos mesmos, conduzindo a abstração destas formas. Nesse exemplo específico, de um fragmento retirado do meio da animação, há o processo inverso: vemos primeiramente as formas abstratas e depois elas conduzem a figuração dos corpos que executam um movimento dançado. Tais abstrações são movidas a partir de uma consonância entre som e imagens, trazendo assim uma significação específica. Nesse caso a animadora faz referência a arte africana e aos padrões abstratos trabalhados em alguns movimentos artísticos modernistas do início do século XX. Um deles, referenciado através da estética escolhida pela animadora, faz menção ao futurismo: inserido nas vanguardas históricas (primeiras décadas do século XX), cujo tema de abordagem cercava a investigação do movimento em meio as transformações da vida moderna.



Figuras 1 e 2 - Feet of Song, Erica Russel, 1989

Fonte: WIEDMAN, 2007.

Na dança também é possível observar o uso de técnicas de animação para complementar a expressão artística. O bailarino e coreógrafo William Forsythe é conhecido por desconstruir os movimentos da dança moderna. No processo, seus movimentos são filmados e suas experimentações ressaltadas com recursos de animação digital. Sendo assim, é possível perceber que ambas as artes podem se complementar ou se mesclar, gerando novas obras. Podemos observar na figura 3, que os movimentos realizados criam uma forma geométrica desenhada virtualmente através da animação. Aqui a animação pode ser considerada como um meio reflexivo para entender as propriedades do movimento e o desenho que este cria no espaço.

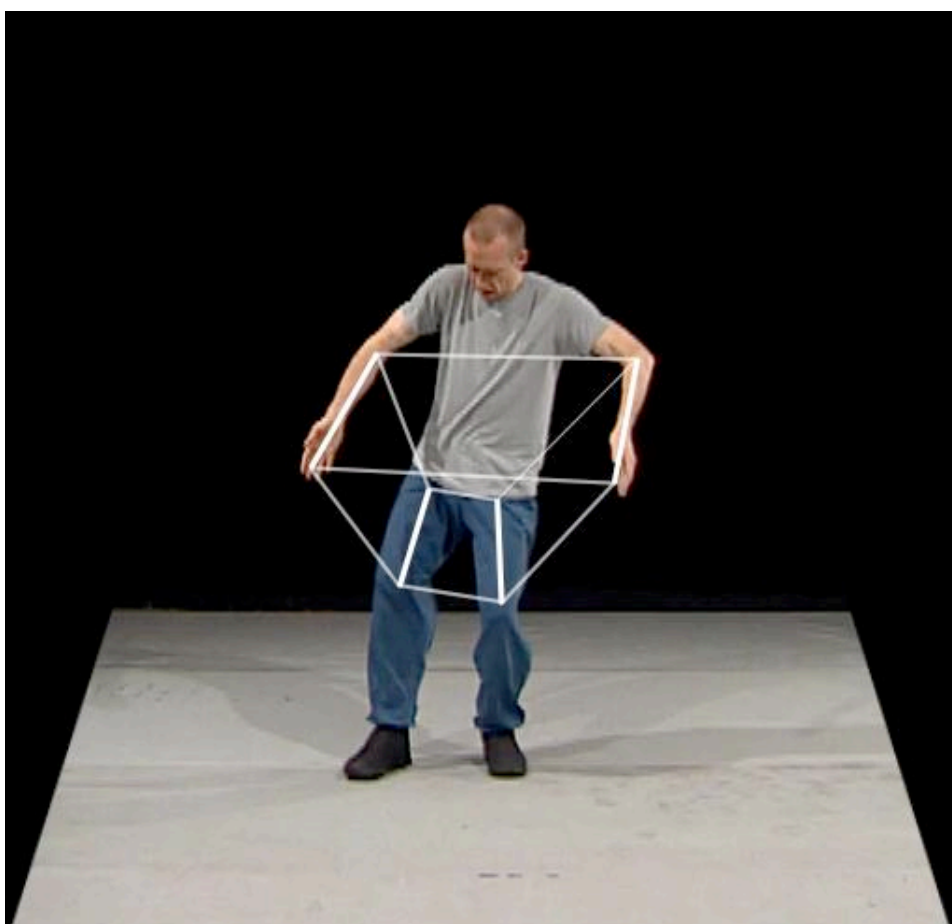


Figura 3 - Lectures from improvisation technologies, William Forsythe, 2011

Neste contexto, também deve-se citar o bailarino e coreógrafo americano Merce Cunningham<sup>11</sup>, aluno de Martha Graham, que manteve uma forte relação com tecnologia e a

---

<sup>11</sup> Nascido em Washington (EUA), 1919 e falecido em Nova Iorque (EUA), 2009.

mídia digital/computacional. Conforme Ivani Lúcia Oliveira de Santana (2003), para ele, a dança estava diretamente ligada ao corpo, que por sua vez era influenciado pelo meio. E o meio, neste período, estava se tornando essencialmente digital. Além disso, Cunningham utilizou-se de animações básicas de programas de computador para arquitetar suas coreografias e, posteriormente, para agregar novos elementos aos seus espetáculos.

Partindo da premissa de que os trabalhos artísticos estão procurando ser cada vez mais transdisciplinares, estudar as relações entre dança e animação pode favorecer o surgimento de reflexões que venham a compor um cenário propulsor para as duas áreas – além das já citadas obras. Bem como a geração de trabalhos para estudos e pesquisas que auxiliem a experimentação não só das técnicas e ensinamentos na dança, mas também no campo de animação.

O objetivo deste estudo é analisar, através de imagens, o movimento no campo do cinema de animação e como este se utiliza dos movimentos da dança. Além de explanar sobre a questão do gesto na dança e do gesto do animador e perceber como ele se vê presente em ambas as áreas. Outra questão relevante ao estudo está presente através do exercício de mapear as diferentes instâncias do movimento em ambas as áreas. Trata-se do movimento implícito do gesto do animador (que some em relação a animação final) e do movimento propriamente dito das formas. De que natureza é esse movimento? Ele é representacional<sup>12</sup> na animação? Quando ele não é uma representação? Ele mantém algum resquício com o real observado? Aqui, são apresentados trabalhos de ambas as naturezas: representacional e não representacional. No primeiro caso, nota-se o registro dos movimentos e a mimitização dos corpos, já no segundo, pontos, linhas e planos reúnem a essência do movimento da dança, porém sem nenhuma forma similar. Ou seja, não é a presença do corpo que caracteriza a dança; esta pode ser criada utilizando-se os conceitos já citados de Paul Klee, por exemplo. Além disso deve-se entender que o corpo e o movimento estão sempre latentes na animação, mas é preciso notar como se dá esta presença: explícita ou implicitamente. A animação nasce de um gesto, do movimento da mão, implícito no resultado final. Então, este movimento primordial cria o movimento explícito, seja ele representacional ou não. Tais questões serão

---

<sup>12</sup> A ideia de representação abordada aqui vai ao encontro das considerações de Edmond Couchout (2004), que afirma que, diferente da simulação (da fotografia digital por exemplo), a representação alinha no tempo e no espaço o sujeito, o objeto e a imagem. A imagem gerada dessa relação traz todas estas instâncias que se afirmam através de interpretações retiradas de um certo referente.

expandidas e tratadas mais detalhadamente nos itens a seguir, bem como serão apresentados exemplos da obra de alguns artistas considerados esclarecedores para o entendimento e, por fim, a análise específica de certas obras de Martha Graham e Ryan Woodward.

## 2 O corpo que anima e o corpo que dança

Ao sugerir a ideia de movimento relacionada à animação e à dança, a primeira ligação que pode ser percebida é a presença do corpo. O corpo está presente em ambos os processos criativos, de forma passiva ou ativa, está envolvido profundamente com a criação e a execução do movimento.

Para reproduzir um movimento corporal (humano ou não), o animador precisa entendê-lo, estudá-lo em suas mais específicas particularidades, para que assim, possa recriá-lo e reproduzi-lo de modo coerente e assertivo com sua proposta. Segundo Paul Wells (2009, p. 56): “Cada movimento aparentemente simples deve ser analisado nos menores detalhes em busca de suas complexidades implícitas”.

O corpo é, neste momento, instrumento de estudo; o próprio animador se utiliza desta ferramenta para explorar e criar, é uma etapa *pré-desenho*<sup>13</sup>. O processo da animação, portanto, já foi iniciado mesmo antes da criação das figuras sequenciais. O corpo está por trás do fazer animação, mesmo que não explicitamente, mesmo quando escondido pela caracterização de um personagem carismático. O papel de animador se confunde, portanto, com o de bailarino e o corpo é o ponto de partida para o processo.

Nas primeiras animações era possível notar uma relação ainda mais direta entre corpo - criação de movimento - animador. Em muitos desses primeiros estudos, a mão do autor era filmada e fazia parte da narrativa, ela ajudava a construir significação para uma nova linguagem que nascia. Assim como no surgimento do cinema *live-action*<sup>14</sup> era necessário uma figura de *explicador* durante as exibições, para que os espectadores acompanhassem o desenvolver da história, no cinema animado valia a mesma regra. As pessoas precisavam entender para então apreciar, e, assim, o animador vira também ator. Com o passar do tempo, o corpo do animador passou a estar presente disfarçado de personagens desenhados no papel, segundo Donald Crafton (1993 apud HOSEA, 2010, p 359):

---

<sup>13</sup> Como pré-desenho entende-se o processo de estudo e elaboração do que será animado.

<sup>14</sup> Captura de imagens através da utilização da câmera.

Donald Crafton argumenta que os pioneiros - J. Stuart Blackton, Walter Booth, Winsor McCay, Georges Méliès – apresentaram a animação como parte de uma performance 'mágica', em que os desenhos ou objetos inanimados eram trazidos a vida. Em um segundo momento, na série dos irmãos Fleischer, por exemplo, o corpo do animador continuava presente e no controle do processo, mas reduzido a uma figura: a presença da mão (Crafton, 1993, p. 259). Então, quando o processo da animação finalmente deixou de ser uma novidade para o público, a mão que segurava o lápis foi substituída pelo desenho “vivo”, personificado na forma de personagens animados cada vez mais independentes e complexos, como Felix the Cat e Mickey Mouse. Crafton conclui que o corpo do animador se tornou invisível e começou a ser pensado como uma performance através do personagem produzido pelo ato do desenho (Crafton, 1993, p. 298) <sup>15</sup>. (Tradução livre minha)

Os exemplos abaixo são do cineasta estadunidense Stuart Blackton (1875-1941) com a obra *The Enchanted Drawing*, 1900 e do animador francês Émile Cohl (1857-1938), com o filme *Fantasmagorie*, 1908. O primeiro é um exemplo do corpo inteiro do animador apresentado como parte do fazer performático da criação dos personagens e seus movimentos, enquanto o segundo traz a mão já como uma espécie de síntese da presença do corpo do artista.



Figura 4 - *The Enchanted Drawing*, Stuart Blackton, 1900

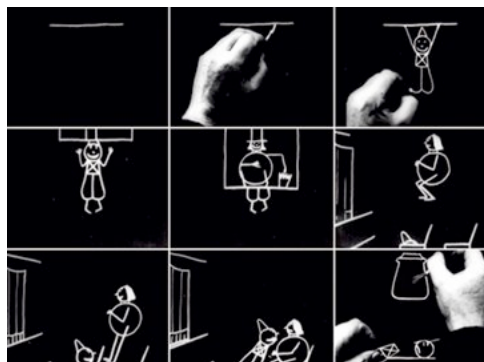


Figura 5 - *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908

O corpo se faz presente também, na figura do espectador. O cinema (animado e *live-action*) só é uma obra completa, só gera significância a partir da percepção do público. Todos os fragmentos de imagem (quadros) são encaixados em sequência aos olhos do espectador. Segundo Marina Estela Graça (2006) o filme irá depender da presença do observador,

<sup>15</sup> Donald Crafton (1993) argues that the earliest pioneers – J. Stuart Blackton, Walter Booth, Winsor McCay, Georges Méliès – presented animation as part of a ‘magical’ performance in which drawings or inanimate objects were brought to life. In a secondary phase, for example the Fleischer Brothers’ *Out of the Inkwell* series, the body of the animator was still marked as present and in control of the process, but reduced down to a cipher: the presence of a hand (Crafton, 1993: 259). Finally, when animation as a process ceased to be a novelty to audiences, the hand that held the pencil was displaced by the ‘living’ drawing personified in the form of increasingly complex and independent animated characters, such as Felix the Cat and Mickey Mouse. Crafton concludes that the body of the animator became.

necessariamente. Partindo de alguns conceitos da fenomenologia<sup>16</sup>, é possível dizer que o corpo percebe o filme através de um processo *multisensorial*, e é esta interação que faz do objeto filmico uma obra completa e significativa. Hosea (2010, p. 253) explana sobre a relação do filme animado, seus processos e o público:

Animação é um diálogo complexo entre a intenção criativa, diversos materiais e processos práticos, a percepção individual dos espectadores e o contexto histórico, social e cultural de ambos, o produtor e o receptor do trabalho<sup>17</sup>. (Tradução livre minha)

A presença do indivíduo receptor que interpreta o movimento, preenchendo os espaços e, de certa forma, criando-o, também era requerida na obra coreográfica de Graham. Segundo Ramos (2008, p 48): “As paradas bruscas, a interrupção do movimento, eram também uma marca significativa em sua obra. Graham desejava que a ação de interromper o movimento fizesse com que o espectador desse continuidade ao mesmo, imaginando sua execução”.

Pode-se dizer, portanto, que o corpo é onipresente, o que ocorre é que, algumas vezes, ele é tomado como objeto principal e é colocado diretamente na obra animada. Este é o caso do filme *Pas de deux* (Norman McLaren, 1968), que utiliza o corpo dos bailarinos como personagens para a criação do enredo e para gerar sentido à obra. Tem-se aqui uma das mais explícitas ligações entre a dança e a animação. O movimento gerado para os personagens é a coreografia criada para o ballet, neste filme, ambas as noções de movimentação se sobrepõem e dividem o mesmo papel.

O termo *pas de deux*<sup>18</sup> no ballet é utilizado como referência a uma coreografia em que dois bailarinos dançam juntos. Este é dançado por um homem e uma mulher, muitas vezes os primeiros bailarinos ou personagens principais da peça; geralmente um casal. No filme de McLaren, acompanhamos, “[...] através de uma sobreposição de múltiplas imagens, a história de uma jovem acordando para o amor” (MCWILLIAMS<sup>19</sup>). A coreografia foi criada especialmente para este experimento filmico do autor, utilizando a tecnologia de uma câmera ótica à favor de sua arte. Neste caso, o animador transforma o usual *passo de dois* em uma coreografia de conjunto, em que os bailarinos dançam com os próprios *ecos* de suas figuras.

<sup>16</sup> Estudo que parte do princípio de que o corpo percebe os estímulos e as sensações como um todo.

<sup>17</sup> *Animation is a complex dialogue between a creative intent, various practical materials and processes, the viewer's individual act of perception and the historical, social and cultural context of both the production and reception of the work.*

<sup>18</sup> “Passo de dois” na tradução literal.

<sup>19</sup> Link: <http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/filmmakers/Norman-McLaren/biography.php>

Esse jogo de múltiplas imagens trazia a premissa de que é preciso olhar ao redor de nós mesmos e amar ao próximo. Além disso, traz um jogo de palavras com o nome do filme, que faz o espectador esperar por apenas dois corpos em movimento, quando na verdade acaba por deparar-se com diversos espectros dos mesmos bailarinos dançando, juntos, uma coreografia supostamente criada para um par. Abaixo, cena do trabalho citado :

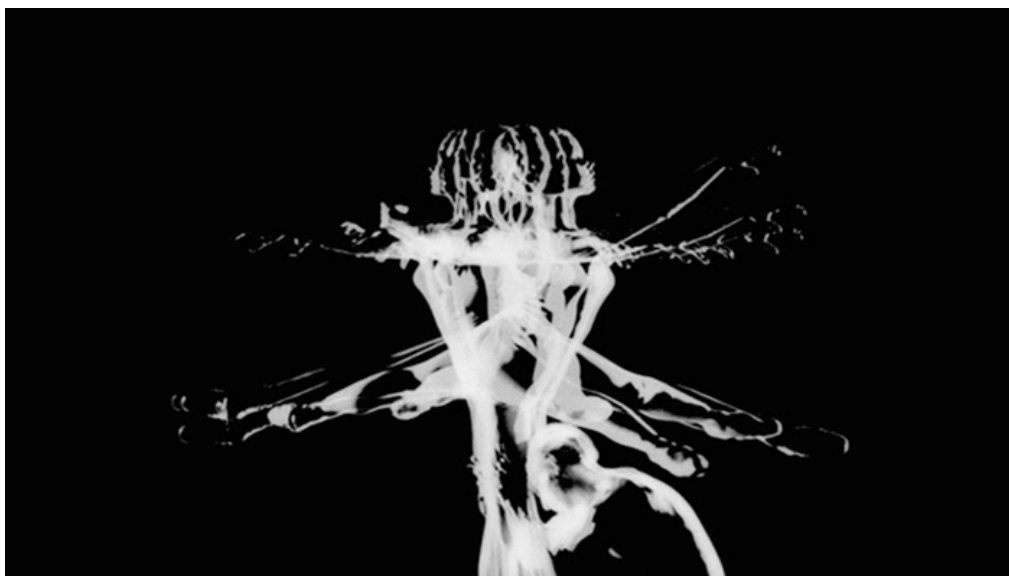


Figura 6 - Pas de deux, Norman McLaren, 1968

## 2.1 Norman McLaren e o Desenho do Movimento

Desde os tempos de estudante, McLaren já era fascinado por dança, o que o levou a produzir algumas obras com este tema. Sua técnica sempre procurou ser inovadora e experimental, buscando um cinema mais autônomo e, assim, aproximando o autor da obra. Porém, apesar da experimentação, o animador seguia um processo que a autora Graça (2006) classifica como rigoroso. Como processo rigoroso entende-se algo que o permitia conhecer em minúcia todas as possibilidades e elementos para aquele determinado filme, podendo seguir no controle da produção e permitir desvios da ideia original, sem que isso se tornasse um problema. Na verdade, admitindo alterações através de imprevistos e erros, surgiam as soluções poéticas que acabavam por colocar a máquina a serviço do autor e não o oposto.

“McLaren desde cedo se preocupou em observar e sentir o movimento das coisas e este domínio sobre o movimento é visível em seus trabalhos; uma característica comumente compartilhada entre os grandes nomes da animação” (GRAÇA, 2006, p 108). Além de dividir com o universo da dança o conhecimento e o controle sobre o movimento, os filmes de McLaren – assim como as coreografias - também seguiam uma rigorosa sincronização com a música, e



sua forma de trabalho permitia que isso fosse possível mesmo sem uma escolha prévia de trilha.

Na dança, assim como no processo da animação, o corpo é instrumento de estudo, processo de criação e objeto final de transmissão de significância. Durante este processo, o coreógrafo utiliza-se de seu próprio corpo ou de seus conhecimentos sobre ele para pensar e criar as movimentações desejadas; os bailarinos utilizam os próprios corpos para estudar e aprimorar a execução dos passos criados, colocando (assim como o animador durante o processo do desenho) sua própria forma de interpretação, imprimindo personalidade ao gesto; por fim, a coreografia é apresentada ao público, que *une* as peças da obra ao assisti-la, fechando o ciclo de concepção – criação – exibição. O corpo tem o papel de comunicar e de transmitir ideias através do movimento e da interpretação. Na dança ele é o começo, o meio e o fim do processo.

Nesse contexto de abordagem da presença do corpo do animador, Graça (2008) traz algumas considerações pontuais sobre o desenho, apontando para uma parcela daquilo que se perde em relação a imagem estática e o que se ganha na percepção da imagem animada. Existe então, nesse processo, uma parcela de perda e ganho na qual parece residir, segundo Graça, a essência poética da animação. Como a autora trata na citação a seguir (GRAÇA, 2008, p. 192):

Trabalhar com o que se perde do desenho quando se anima implica, obrigatoriamente, a necessidade de explorar e clarificar a natureza da perda que, manifestamente, assumiria a forma da presença do corpo no gesto de desenhar. É que, se de um lado, ela pode ser delimitada pela omissão do gesto daquele que desenha, por outro pode ser verificada também pela comparação com o movimento daquele que dança. Este, ainda que criado pelo coreógrafo, advém literalmente do corpo de alguém, que nele investe energia física e mental de forma manifesta ao espectador. No contexto deste último, o movimento animado visível na tela aparece, em si mesmo, como algo que não corresponde ao movimento de ninguém, mostrando-se como pura simulação tornada possível pelo dispositivo cinematográfico.

É por esta via que a autora recorre a conhecida frase de Norman McLaren: “A animação não é a arte dos DESENHOS-que-se movem, mas a arte dos MOVIMENTOS-que-são-desenhados. O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada um deles” (MCLAREN, 1956, apud GRAÇA, 2008, p. 190). Esta frase inicialmente estava inscrita no estúdio de McLaren, sendo mais tarde publicada em uma revista intitulada *Cinéma 57*. Tal publicação estava contextualizada ao Encontro Internacional de Animação, realizado em 1956. Mais tarde, conforme a autora, McLaren esclareceria a afirmação propondo que a animação estabelece a manipulação das diferenças sucessivas dos

fotogramas e da imagem estática presente em cada um deles. Podemos entender então, que o que se perde do desenho estático é relação de unicidade do gesto do animador e o que se ganha no processo de animação é a fragmentação dela, dada através da técnica, ou seja, presença iminente e fragmentada do gesto.

## 2.2 O gesto que cria o movimento

Passado o momento de estudo e concepção do movimento, é chegada a hora de colocar no papel aquilo que se pretende trazer para a obra. E aqui, o corpo tem um papel essencial para o resultado final; da mesma forma que a mão do animador se fazia – explicitamente – presente nas primeiras obras animadas, no decorrer da história da animação ela tornou-se também uma ferramenta que dá vida ao desenho e, mesmo que subjetivamente, imprime personalidade e singularidade ao traço.

A experiência e o entendimento de mundo do autor irão afetar diretamente a sua obra. Sua visão sobre o mundo em movimento irão, certamente, influenciar na sua criação do mesmo. Percebe-se, portanto, que a obra animada à mão, diferentemente das criações digitais, irá refletir muito mais profundamente uma experiência sensorial do autor e não apenas exibir uma técnica específica. “Mesmo quando busca o real, a obra é uma consequência de operações que estão presentes no corpo do autor e se realizam a partir dele” ( GRAÇA, 2006, p 96). Ainda segundo a autora:

Assim, se, por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência cinestésica vital de seu autor, do modo pelo qual vive o movimento das coisas e o de seu próprio corpo; na medida em que a percepção do corpo vivo permite-lhe que quer o acesso ao real, quer o gesto com o qual investe a materialidade expressiva de seu filme.

A experiência cinestésica é importante em todos os momentos relacionados não apenas a criação e concepção do movimento, mas também à recepção e interpretação que o indivíduo terá da obra. Assim como na interpretação de um quadro, assim como em um diálogo ou durante o ato de ouvir uma música, a significância da obra, quer o autor queira ou não, não está mais nas mãos deste, mas sim na capacidade interpretativa do espectador, baseada em suas experiências de vida, história e visão de mundo. Assim ela se dá a partir do que Graça denomina como: “A origem da ilusão fílmica [que] acontecerá graças à participação do espectador” (GRAÇA, 2006, p 95).

Um dos casos a ser citado é a animadora inglesa Joanna Quinn. Ela talvez seja um dos exemplos mais esclarecedores do que se pode chamar de *animação autoral*. Seu traço tem

personalidade e funciona quase como que uma assinatura para seus trabalhos. Além disso, é ele que traz uma maior riqueza e complexidade à obra, tornando-a intensa e atraente aos olhos do espectador, como é percebido na figura abaixo:



Figura 7 - Dreams & Desires – Family Ties, Joanna Quinn, 2006

Quinn, segundo Hosea (2010) é uma fervorosa estudiosa da linguagem corporal e isso é claramente transparecido em suas animações, ricas e interessantes, não apenas como linguagem visual, mas principalmente em cinética e movimentos. (HOSEA, 2010, p. 360):

Como os seus personagens não são mecanicamente delineados, existe espaço para o espectador interpretar o tempo, espaço e tempo através do uso da linha gestual. Como uma astuta observadora da linguagem corporal, ela frequentemente utiliza o espelho para interpretar alguns movimentos e também é adepta a alguns exageros posturais para criar personalidade e drama<sup>20</sup>. (Tradução livre minha)

Joanna Quinn é a exemplificação do que a autora Graça (2006, p 97) trata: “Em termos sucintos e essenciais, o filme animado surge a partir do modo segundo o qual todo o corpo vivo do animador interage com toda a prótese técnica de produção filmica”. Segundo a autora Hosea (2010, p 363):

Quinn é a decana do desenho: seus desenhos de intervalação rodopiantes e anamórficos são um modelo de como desenhar tempo – quanto mais livre ela desenha, mais fluido é o movimento. As linhas de Quinn dançam e voam, Elas não delineiam movimento; elas são o movimento: uma suntuosa celebração do curvilíneo, do

<sup>20</sup> *As her characters are not mechanistically delineated, there is space for the viewer to interpret time, space and motion through her use of gestural line. An astute observer of body language, she often uses a mirror to act out parts of a movement and is adept at the slight postural exaggerations that create personality and drama.*

movimento da carne, do balanço, a celebração do follow-through da gordura<sup>21</sup>.  
(Tradução livre minha)

### 2.3 Imagens que constroem movimento

Para citar movimento na animação, mesmo quando a relacionamos com a dança, não é necessário termos uma representação exata de corpos humanos, ou mesmo alguma representação de fato. Bem como trabalhos do anteriormente citado, Norman McLaren, algumas animações apenas constroem o movimento através de formas e linhas abstratas. Ideia tal, que nos remete diretamente aos estudos da forma da *Bauhaus* e aos animadores do início do século XX. Dentre eles iremos citar os artistas plásticos Hans Richter<sup>22</sup> e Viking Eggeling<sup>23</sup>. Estes artistas acabaram por buscar uma nova técnica – a animação – pelo fato de que sentiam que as novas mensagens a serem ditas não cabiam na tradicional pintura de cavalete. Eles encontraram-se e passaram anos pesquisando e estudando juntos a técnica da animação, por isso trataremos neste artigo ambos os trabalhos como partindo de uma mesma premissa. No trecho a seguir, Richter explica a colaboração e os ganhos desta parceria (1952, p 79):

A colaboração entre mim e Eggeling teve algumas consequências: 1. Nossa pesquisa nos levou a fazer um grande número de desenhos de transformações da forma de um elemento ou outro. Esses eram nossos “temas”, ou, como nós chamávamos, “instrumentos” através de analogia com a música - a forma de arte que nos inspirou consideravelmente. Nós sentimos “a forma orquestrada da música”; 2. Esta metodológica analogia Esta metodológica analogia de contraste, “orquestração” de um dado “instrumento” através de diferentes estágios nos mostrou a ideia de continuidade; 3. Quando em 1919 nós finalmente estabelecemos uma linha definitiva de continuidade em longas rolagens, nós ficamos alertas para as múltiplas e dinâmicas relações que convidam o olho a “meditar”<sup>24</sup>. (Tradução livre minha)

A ausência de uma forma representativa, para estes artistas, não era apenas algo novo a ser explorado, mas era a oportunidade de buscar uma linguagem universal; a qual

<sup>21</sup> *Quinn is a ‘doyenne’ of drawing: her swirling amorphous in-betweens are a model of how to draw time – the freer her drawing, the more fluid its movement. The lines of Quinn dance and fly. They do not delineate movement; they are movement: a sumptuous celebration of the curvilinear, of the movement of flesh, of the wobble, of the wiggle, a celebration of the follow-through of fat.*

<sup>22</sup> Alemanha, 1888 – 1976

<sup>23</sup> Suécia, 1880 – 1925

<sup>24</sup> *The collaboration between Eggeling and myself had a number of consequences: 1. Our research led us to make a large number of drawings as transformations of one form element or another. These were our “themes,” or, as we called them, “instruments,” by analogy with music—the art form which inspired us considerably. We felt “the music of the orchestrated form”; 2. This methodical contrast-analogy, “orchestration” of a given “instrument” through different stages, forced upon us the idea of a continuity; 3. When in 1919 we finally established a definite line of continuity on long scrolls, we became aware of a multiple and dynamic kind of relationship which invited the eye to “mediate”.*

pudesse atingir e tocar a todos sem nenhuma necessidade de explicação. Tais formas abstratas e não tão orgânicas geralmente representam uma ideia de organização. Segundo o próprio Hans Richter (1952), a necessidade por ordem (formas rígidas movimentando-se de acordo com uma sincronia musical e com um padrão de comportamento), pode ser advinda do caos gerado pela Primeira Guerra Mundial, que acontecia neste período. Achar solução para o caos era parte da ambição destes artistas e o principal recurso utilizado foi o princípio da polaridade (RICHTER, 1952, p 78):

Viking Eggeling e eu achamos um jeito diferente de tratar o mesmo assunto: aproximando-o com o princípio de contraposição em mente, partindo do princípio de polaridade. O princípio de contraposição não é limitado à música. Para nós, era mais do que um dispositivo técnico; era uma maneira filosófica de lidar com a experiência do crescimento<sup>25</sup>. (Tradução livre minha)

Com estes novos trabalhos, eles buscavam fazer com que aquelas formas em movimento ocupassem não só o espaço, mas o tempo. Além de terem descoberto (no trabalho deles) o ritmo em objetos em movimento, que para Richter (1942) é a principal sensação de qualquer expressão de movimento e que não podia ser atingida com a pintura em tela tradicional, que mostra uma imagem estática, sem movimento explícito. As obras abaixo, são os resultados desses experimentos:

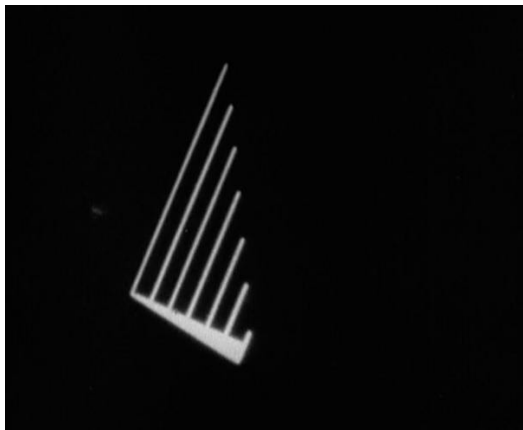


Figura 8 - Symphonie Diagonale, Viking Eggeling, 1924

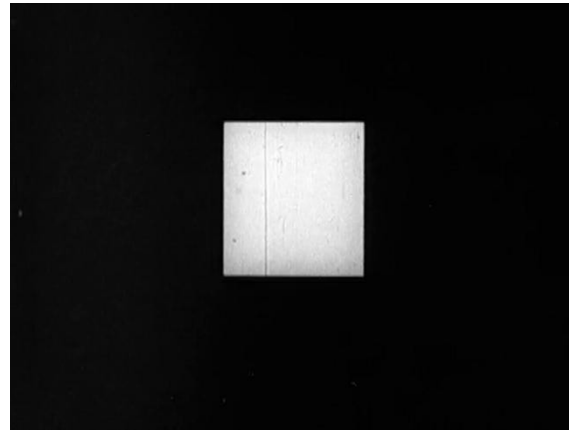


Figura 9 - Rhythmus 21, Hans Richter, 1921

A busca por um alfabeto universal não era exclusividade destes dois artistas, mas sim um desejo comum entre os estudiosos de linguagem visual deste período. A investigação do movimento está atrelada à esta vontade e os diferentes tipos de linha apresentados por Paul

<sup>25</sup> *Viking Eggeling and I found another way to tackle the same task: by approaching it with the principle of counterpoint in mind, from the standpoint of polarity. The principle of counterpoint is not limited to music. For us, it was more than a technical device; it was a philosophic way of dealing with the experience of growth.*

Klee são uma representação disto. Como observado na figura 8, é possível relacionar esta obra de Eggeling às linhas ativas de Klee, que indicam ação e apontam direcionamentos ou, muitas vezes, apenas se movem livremente pelo espaço; são visualmente mais leves e delicadas. Já no caso do curta de Richter, figura 9, o conceito percebido é o de linhas passivas que, através de uma progressão, formam um plano. Este sim é ativo e se transforma no decorrer do filme, trazendo um peso visual maior.

### **3 A relação entre Woodward e Graham**

#### **3.1 Ryan Woodward**

Ryan Woodward começou sua carreira como designer e animador em 1995. Trabalhou para diversos estúdios de Hollywood animando cenas de efeitos especiais, tais como explosões, inundações, ondas gigantes ou qualquer outra cena que necessitasse do talento de um animador. Tempos depois, o artista buscou seguir em projetos mais autorais nos quais ele pudesse se aventurar na animação experimental e imprimir uma interpretação pessoal ao seu trabalho.

Após quinze anos trabalhando para Hollywood, Ryan diz ter sentido que precisava trabalhar menos e passar mais tempo com sua família. Com esses pensamentos em mente enquanto voava de volta para casa, nasceu *Thought of You* (Ryan Woodward, 2010)<sup>26</sup>. Este curta-metragem foi a primeira intersecção entre o trabalho do autor e a dança, e nasceu da iniciativa de unir diversas paixões do animador, entre elas animação 2D, animação figurativa e dança contemporânea. Segundo Ryan “Mais do que criar uma animação com narrativa, que comunica uma história definida, esta obra permite que cada indivíduo que a assista experimente algo único e pessoal, que tocará seus próprios sentimentos”<sup>27</sup>. (Tradução livre minha).

O início do processo foi buscar uma coreógrafa que pudesse auxiliar o animador na criação dos movimentos que, mais tarde, seriam animados. Então, teve início a etapa do estudo da movimentação; os bailarinos executavam a coreografia ao mesmo tempo em que auxiliavam na construção dos personagens e sugeriam diferentes gestos, enquanto Ryan assistia e estudava cada movimento, o que sempre resultava em novas ideias para o projeto. A

<sup>26</sup> Trabalho do autor que anteviu a posterior abertura para a novela Amor a Vida (Walcy Carrasco, 2013) – emissora Globo.

<sup>27</sup> *Rather than creating a narrative animated piece that communicates a well defined story, this piece allows for each individual who views it to experience something unique and personal that touches their own sensibilities.* Link: <http://conteanimated.com/the-animation/thought-of-you/>

coreografia pronta foi então filmada para servir como base para a animação.

Em uma entrevista, Ryan expõe as razões que o motivaram a fazer este trabalho.

Eu não queria fazer nada disso. Eu não queria movimentar uma câmera de um lado para o outro, eu não queria usar um *close up* e um quadro mais aberto. Eu não queria usar técnicas cinematográficas para desencadear emoções. Eu queria ser genuíno, nesta natureza simplista; com duas pessoas dançando, sem expressões faciais, sem diálogos, desenhado à mão e utilizando um monte de simbolismos que tem significado para mim, mas eu queria colocá-los de uma forma que pudesse também ter significado para o indivíduo. Então quando eles assistissem poderiam dizer: “Uau! Essa pessoa é a minha ex-namorada(o)”, ou “Essa é minha esposa(o) há cinquenta anos”, ou “Esse é o indivíduo com quem eu estou tendo uma longa relação à distância” e então, deixar as pessoas sentirem o que elas quiserem sentir.<sup>28</sup>

Esta declaração traduz a essência do presente artigo. É um momento máximo de aproximação entre as duas artes; em *Thought of You*, dança e animação unem-se para agregar significados uma à outra. A animação, neste caso, só foi possível a partir da movimentação coreografada e, por outro lado, as técnicas de animação agregaram sentimento e significância aos movimentos da dança. E sem a utilização dos efeitos cinematográficos ou falas, a animação torna-se uma expressão pura de movimento, ainda que esta pureza tenha nascido de uma hibridização de movimentos dançados e movimentos desenhados. Utilizando-se, além disso, apenas do ritmo de uma música, assim como nas mais antigas animações de McLaren, Richter e Eggeling. Nas figuras a seguir, é possível notar a semelhança entre a coreografia criada, a animação baseada na primeira e o que a técnica de animação pode acrescentar aos movimentos da dança em questão de elementos de expressão e significância:

---

<sup>28</sup> Tradução livre minha, a partir de entrevista em vídeo de Ryan Woodward. Link: <http://vimeo.com/21096567>



Figura 10 - Fotografia do making of de Thought of You (Ryan Woodward, 2010)



Figura 11 - Still do filme Thought of You (Ryan Woodward, 2010)



Figura 12 - Símbolos agregados aos movimentos coreografados, proporcionados pela técnica da animação



Em maio de 2011 o animador Ryan Woodward foi convidado pela empresa Google para fazer um *doodle* comemorativo para o que seria o 117º aniversário da coreógrafa Martha Graham. Ryan encontrou-se com uma bailarina da companhia de dança fundada por ela para, juntos, pensarem nos movimentos que seriam referência para o trabalho<sup>29</sup>. Mais uma vez, o animador uniu em sua obra dança e animação, mas agora com um foco específico no trabalho coreográfico de Graham. As imagens abaixo mostram a clara relação entre o trabalho de Ryan e Graham, explícito até nos figurinos.



Figura 13 - Imagens dos bailarinos da Companhia Martha Graham como referência

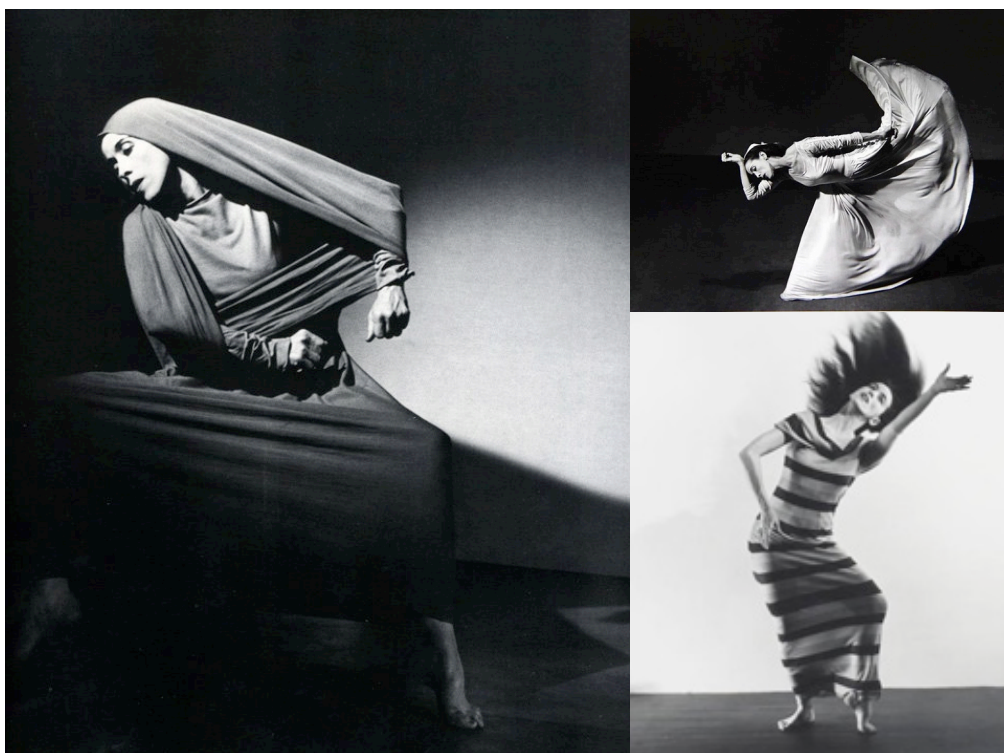


Figura 14 - Referências da técnica de Martha Graham

<sup>29</sup> Informações retiradas do site de Ryan Woodward. Link: <http://ryanwoodwardart.com/commissioned-works/google-doodle/>



Figura 15 - Google doodle, Ryan Woodward, 2011

Nestas imagens é possível notar algumas das ideias de movimento explícito/implícito e representacional/não representacional tratadas anteriormente. No *doodle*, Woodward criou uma animação representacional, em que os corpos, os gestos e os figurinos são perceptíveis e reconhecíveis. Além disso, este curta-metragem traz uma movimentação explícita – além da implícita do animador – que transcreve os caminhos iminentes dos gestos da dança de Martha Graham. Ou seja, como pode-se notar na figura 15, a palavra Google é desenhada no espaço através dos caminhos implícitos do movimento das bailarinas, Ryan – ou a animação – consegue tornar explícito o que na verdade não estaria claramente visível, assim como nas obras em vídeo de Wiliam Forsythe, citado no item de apresentação.

Quando se trata de expressão através de movimento, estes caminhos implícitos parecem ser elementares para a percepção do todo. Como já dito, o percurso do gesto é muito importante na dança. O sentido de um movimento pode ser alterado dependendo da trajetória que ele percorre no corpo e, também, da intensidade com que ele é executado. No caso de Graham, as intenções de movimento nasciam do tronco, por este ser o lugar da respiração e do coração, segundo Eleonora Santos (2006). E era principalmente este fator que gerava a densidade de sua técnica. A subjetividade parece construir o significado para o movimento explícito que nossos olhos enxergam. No cinema de animação isso pode ser comparado ao conceito de arcos do movimento, por exemplo, que para Richard Williams (2001), nos dão a noção de um fluxo contínuo. E, além disso, alterando os arcos, alteramos também a interpretação da ação principal: linhas retas imprimem força, indicam uma distância mais curta, enquanto linhas curvas são mais suaves e podem indicar um espaço maior percorrido, como é exemplificado abaixo:

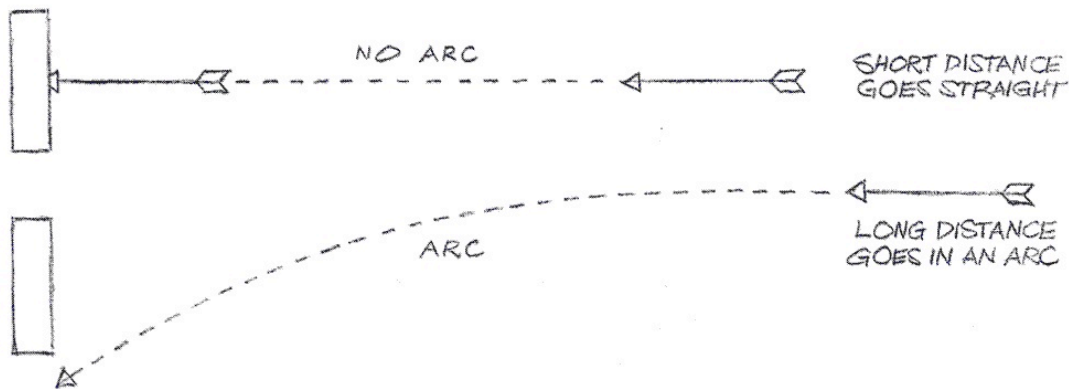


Figura 16 - Arcos do Movimento  
Fonte: WILLIAMS, 2001.

Se tratando da execução, pode-se dizer que, assim como na animação, nos movimentos corporais da dança, existe a noção de quadros chave e intervalação. As ações principais devem ter mais força e devem destacar-se mais do que as intermediárias e é isso que irá auxiliar a criar uma noção de ritmo, assim como na música com seus acentos e acompanhamentos. Sem estes quadros chave a movimentação pode acabar por perder sua significância e tornar-se linear, igual. E, sendo assim, todos os gestos tem o mesmo grau de relevância, o que seria o mesmo que dizer que nenhum deles é importante, ou então, o mesmo que escutar um bipe contínuo, com o mesmo tom. É por isso que a técnica de Martha utiliza-se de paradas bruscas, interrupções e momentos de ataque, como será tratado a seguir.

### 3.2 Martha Graham

Martha Graham<sup>30</sup> inspirou gerações de artistas de diversas áreas com seu trabalho. Vários coreógrafos contemporâneos foram influenciados pela obra de Graham e, além disso, grandes nomes do ballet clássico e até do cinema *hollywoodiano* buscaram os ensinamentos da coreógrafa para aprender a usar seus corpos como instrumentos expressivos<sup>31</sup>. Segundo Peter Sparling (final dos anos 1990, s/p) “Podemos ver o corpo humano transformado em um instrumento de expressão máxima”<sup>32</sup>. (Tradução livre minha)

A técnica inovadora de Graham surgiu de um trabalho de oposição entre

<sup>30</sup> Nascida na Pensilvânia (EUA) em 1894 e falecida em Nova Iorque (EUA) em 1991.

<sup>31</sup> Informações retiradas do site da companhia da coreógrafa. Link: <http://marthagraham.org/about-us/our-history/#martha-graham>

<sup>32</sup> We see the human body transformed into the ultimate expressive instrument.

Link: <http://marthagraham.org/wp-content/uploads/2012/02/Martha-Graham-20th-Century-Warrior.pdf>

contração e relaxamento do corpo, numa inovadora forma de pensar o movimento. Segundo Ramos (2008, p 48):

Marta Graham cria sua própria técnica, base da forma de seus desenhos corpóreos. Nessas formas, o corpo retrata suas tensões, ilustrado por torções num jogo permanente de oposições, dilatações, contrações e relaxamentos. A idéia-movimento da expansão e do recolhimento pontua a síntese de sua técnica.

Ainda segundo Ramos (2008, p. 47), Graham contribuiu para a dramaturgia com um “corpo que deve ser significativo, como tradutor da força das emoções” trazendo para o século XX uma nova forma de pensar o movimento. Um movimento que deveria ter intenções e que buscava traduzir os anseios humanos. Segundo Ramos (2008, p 48): “Em suas “manifestações” coreográficas, percebemos a evidência de um movimento repleto de intenções, na tentativa de revelar as profundidades da alma do ser, levando-a a expressar conceitos para além da palavra.”

A técnica de Graham não apenas parte do movimento, o movimento é o centro de estudo e o principal foco de cuidado. Até mesmo os figurinos eram pensados de modo que deixassem evidente sua origem enquanto este estava sendo executado. Na dança, movimentos podem ser entendidos de formas muito distintas dependendo de onde ele nasce, para onde ele cresce e onde e como ele termina. Abaixo alguns exemplos visuais da técnica de Martha Graham:



Figura 17 - Movimento de contração



Figura 18 - Movimento de espiral

#### 4 Considerações finais

A possibilidade de uma expressão mais livre e portanto mais profunda levou tanto Ryan Woodward como Martha Graham a buscarem seus próprios caminhos em suas respectivas áreas e técnicas. Ryan deixou Hollywood para se dedicar a um trabalho mais autoral e, em sua opinião, mais instigante e expressivo. Graham fugiu dos rigores do ballet clássico e criou seus próprios parâmetros para o movimento, algo que ela acreditava ser mais útil para a sua necessidade de expressão, para o modo como ela enxergava movimento e expressividade. Ambos buscaram no movimento uma forma de transmitir sentimentos, sensações e ideais. A obra de ambos usa o movimento para instigar e provocar o espectador. É assim que o autor Ramos (2008, p 47) se refere à obra de Graham: “O movimento/corpo em sua dança é um instrumento de narrativas cujas ações se encontram apoiadas nas pulsões emotivas, materializadas em diversas obras criadas pela coreógrafa-dramaturga”.

O ato consciente do movimento permeia ambas as artes, relacionando-as e fazendo delas um veículo de expressão. Segundo Claudia Gitelman (1998, p 13): “A dança, assim, converteu-se num veículo para a sensibilidade, para as emoções e para os "insights" do dedicado artista artesão”.

O corpo, seja ele passivo ou ativo, também relaciona a obra de ambos. Ele é onipresente, podendo ser ou não tomado como objeto principal; podendo estar implícito ou explícito na obra. Algumas vezes ele aparece na animação na forma de representação, como uma interpretação de um certo referente real, executando o movimento. Como é o caso de

*Thought of You* e do *doodle*. Porém, ele pode também estar apenas implícito, durante o ato do desenho ou do estudo do movimento.

A ação também pode ser representativa, ilustrando o real movimento corporal, tal e qual. Mas, como nos casos dos animadores da Bauhaus, ela pode apenas traduzir a essência do movimento através de formas geométricas. É como se a técnica de Graham fosse simplificada em linhas: uma linha abaloada para representar contrações, uma linha reta para demonstrar tensão, um espiral fazendo alusão às torções de tronco e assim por diante.

A linguagem universal, tão almejada pelos artistas da década de XX, também é o objeto de desejo de Graham e Woodward. O genuíno ato de se movimentar; esta natureza simples de transformar em arte e expressão aquilo que está inerente ao ser humano e ao mundo que nos rodeia. As obras de Ryan e Martha puderam ser aproximadas pelo fato de estabelecerem uma relação que está baseada no movimento, que por sua vez, está intrínseco às nossas vidas.

## REFERÊNCIAS

BUCHAN, Suzanne. **Editorial - Animation: An Interdisciplinary Journal 8(1) 3-5.** . Estados Unidos da América: Sage, 2013.

CAVALIER, Stephen. **The world history of animation.**. Estados Unidos da América: Roto Vision, 2011.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à Simulação** . In: **Imagem Máquina**. PARENTE, André. (org). São Paulo: Editora 34, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GONÇALVES, Maria da Graça Giradi. **Martha Graham: dança, corpo e comunicação**. Sorocaba, 2009. Disponível em: <[http://comunicacaoecultura.uniso.br/prod\\_discente/2009/pdf/maria\\_giradi.pdf](http://comunicacaoecultura.uniso.br/prod_discente/2009/pdf/maria_giradi.pdf)>. Acesso em: 2 fev. 2014.

GILTEMAN, Claudia. **Dança moderna americana: um esboço**. Tradução: Isabel A Marques e Eva Tessler. In: Pro-posições – Revista da Faculdade de Educação da Unicamp. v.9. n. 2. Campinas: junho de 1998. Disponível em: <<http://mail.fae.unicamp.br/~proposicoes/textos/26-artigos-gitelmanc.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto - Elementos de uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora SENAC, 2006.

HOSEA, Birgitta. **Drawing Animation.**. Estados Unidos da América: SAGE, 2010.

JORDAN, William E. **Norman McLaren: His Career and Techniques**. Califórnia: University of California Press, 1953.

KLEE, Paul. **Pedagogical Sketchbook**. Nova Iorque: Praeger Publishers, 1960.

KRASNER, Jon. **Motion Graphic Design - applied history and aesthetics**. Estados Unidos da América: Focal Press., 2008.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MADUREIRA, José Rafael. **François Delsarte: personagem de uma dança (re)**

**descoberta**. 183 f. 2002. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, 2002. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000239232>>. Acesso em: 22 jan. 2014.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RAMOS, Tarcísio dos Santos. **A tecelagem das margens**. 138 fls. 2008. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, UFMG, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <[http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-7WJGBZ/disserta\\_\\_o\\_capes.pdf?sequence=1](http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-7WJGBZ/disserta__o_capes.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 26 jan. 2014.

RICHTER, Hans. **Easel-Scroll-Film**. Magazine of Art, 1952.

SANTANA, Ivani Lúcia Oliveira de. **(Sopa de) carne, osso e silício: as metáforas (ocultas) na dança-tecnologia**. São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~cimid/5cor/santana/cap1.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2014.

SANTOS, Eleonora Campos da Motta. **François Delsarte: um ponto para a Dança**. Repertório. *Teatro & Dança*, Salvador, ano 14, n. 16, 2011. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revteatro>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

SPARLING, Peter. **Martha Graham: 20th Century Warrior**. Michigan, 1990. Disponível em: <<http://marthagraham.org/wp-content/uploads/2012/02/Martha-Graham-20th-Century-Warrior.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2013.

WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit – a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Estados Unidos da América: Faber and Faber, 2001.

## SITES

BERYL PRODUCTIONS. **Joanna Quinn**. Disponível em: <<http://www.berylproductions.co.uk/company/joanna-quinn/>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

CONTÉ ANIMATED. **About Ryan**. Disponível em: <<http://conteanimated.com/about-ryan/>>. Acesso em: 27 nov. 2013.

JEAN, Marcel. **Norman McLaren – Overview of work**. Disponível em: <<http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/filmmakers/Norman-McLaren/overview.php>>. Acesso em: 20 nov. 2013.



MARTHA GRAHAM. **History**. Disponível em: <<http://marthagraham.org/about-us/our-history/#martha-graham>>. Acesso em 5 nov. 2013.

MCWILLIAMS, Donald. **Norman McLaren Biography**. Disponível em: <<http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/filmmakers/Norman-McLaren/biography.php>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

WILLIAM FORSYTHE COREOGRAPHIC OBJECTS. **Lectures from improvisation technologies**. Disponível em: <[http://www.williamforsythe.de/filmspaces.html?&pid=45&count=2&no\\_cache=1&detail=1&uid=42](http://www.williamforsythe.de/filmspaces.html?&pid=45&count=2&no_cache=1&detail=1&uid=42)>. Acesso em: 21 nov. 2013.

## FIGURAS

FIGURAS 1 E 2. WIEDMAN, Julius. **Animation Now!**. Rio de Janeiro: Taschen, 2007

FIGURA 3. Disponível em: <[http://www.williamforsythe.de/filmspaces.html?&pid=45&count=2&no\\_cache=1&detail=1&uid=42](http://www.williamforsythe.de/filmspaces.html?&pid=45&count=2&no_cache=1&detail=1&uid=42)>. Acesso em: 21 nov. 2013.

FIGURA 4. Disponível em: <<http://worldscinema.org/2012/04/j-stuart-blackton-the-enchanted-drawing-1900/>>. Acesso em 14 nov. 2013.

FIGURA 5. Disponível em: <<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/historia-da-animacao/historia-da-animacao-4.php>>. Acesso em: 14 nov. 2013.

FIGURA 6. Disponível em: <[http://www.nfb.ca/film/pas\\_de\\_deux\\_en/](http://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/)>. Acesso em: 14 nov. 2013.

FIGURA 7. Disponível em: <<http://www.berylproductions.co.uk/family-ties/>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

FIGURA 8. Disponível em: <<http://vimeo.com/42401347>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

FIGURA 9. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=EjM9SHZHdb8>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

FIGURA 10. Disponível em: <<http://conteanimated.com/the-animation/the-documentary/>>. Acesso em: 01 dez. 2013.

FIGURAS 11 E 12. Disponível em: <<http://conteanimated.com/the-animation/thought-of->>

you/>. Acesso em 01 dez. 2013.

FIGURA 13. Disponível em: <<http://ryanwoodwardart.com/commissioned-works/google-doodle/>>. Acesso em: 28 nov. 2013.

FIGURA 14. Disponível em: <<http://www.rugusavay.com/martha-graham-photos/>> e <<http://jamesgrissom.blogspot.com.au/2012/11/martha-graham-to-create-and-shape-world.html>>. Acesso em: 27 nov. 2013.

FIGURA 15. Disponível em: <<http://ryanwoodwardart.com/commissioned-works/google-doodle/>>. Acesso em: 28 nov. 2013.

FIGURA 16. WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit – a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Estados Unidos da América: Faber and Faber, 2001.

FIGURAS 17 E 18. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ZPuKywL3Qg4>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

## VÍDEOS

CONTÉ ANIMATED. **The Documentary**. Disponível em: <<http://conteanimated.com/the-animation/the-documentary/>>. Acesso em: 2 dez. 2013.

DISNEY. **"Snow White and the Seven Dwarfs" - UK VHS Closing w/ "Making Of" (1994)**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=B7-QaPITd-M>>. Acesso em: 28 jan. 2014.

JOANNA QUINN. **Joanna Quinn: How I Animate**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=rWfVEDbvdoE>>. Acesso em: 14 nov. 2013.

MARTHA GRAHAM. **Martha Graham's Appalhacian Spring Part 1/ 4**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XmgaKGSxQVw>>. Acesso em: 2 jan. 2014.

MARTHA GRAHAM. **Martha Graham**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Lr8OqS7glxk>>. Acesso em: 2 jan. 2014.

MARTHA GRAHAM. **Martha Graham Dance Videos**. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=b\\_63g5TICeY](http://www.youtube.com/watch?v=b_63g5TICeY)>. Acesso em: 2 jan. 2014.

MARTHA GRAHAM. **Martha Graham Memórias**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=bAFvRkUbijk>>. Acesso em: 2 jan. 2014.

MARTHA GRAHAM. **Martha Graham – Lamentation**. Disponível em:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=Pb4-kpClZns>>. Acesso em: 2 jan. 2014.

MARTHA GRAHAM. **Martha Graham Technique DVD Part 1B by Phyllis Gutelius**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ZPuKywL3Qg4>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

NFB. **Norman McLaren – Pas de Deux**. Disponível em:  
<[http://www.nfb.ca/film/pas\\_de\\_deux\\_en/](http://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/)>. Acesso em: 14 nov. 2013.

RHYTHM 23. **Hans Richter - Rhythm.23**. Disponível em:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=EjM9SHZHdb8>>; Acesso em: 20 nov. 2013.

SYMPHONIE DIAGONALE. **Viking Eggeling –Symphonie Diagonale (1924)**. Disponível em: <<http://vimeo.com/42401347>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

TÉCNICA DE MARTHA GRAHAM. **Martha Graham Technique DVD Part 1B by Phyllis Gutelius**. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ZPuKywL3Qg4>. Acesso em: 27 nov. 2012.