

A construção poética do personagem de animação stop-motion na obra D.I.M. de Marek Skrobecki

Autora: Giovanna Belico Cária Guimarães

Co-autor: Maurício Silva Gino

Resumo:

O cinema de animação stop-motion é uma forma de expressão que se utiliza de bonecos ou objetos, animados quadro a quadro. Suas metodologias de produção e a construção de bonecos articulados, especialmente construídos para os filmes, se desenvolveram ao longo da própria história do cinema. Hoje contamos com diversos animadores e produções no cenário mundial. Dentro do chamado cinema de poesia, a animação encerra grandes possibilidades artísticas, sendo o boneco de stop-motion, objeto humanizado através da caracterização e do movimento, um elemento simbólico de riqueza expressiva dentro de um roteiro de narrativa simbólica / alegórica. No presente estudo, procuramos analisar como o diretor elabora a construção conceitual, a caracterização, o desenvolvimento e a expressão através do movimento em personagens tridimensionais na animação stop-motion. Para tanto, usamos como referencial o autor Humberto Eco e seu termo modo simbólico, que apropriadamente se aplica ao estudo do símbolo na arte atual, e analisamos o filme animado como forma de averiguar a construção do personagem tridimensional dentro da poética da animação. Escolhemos a obra D.I.M., curta-metragem que lançou o nome do diretor polonês Marek Skrobecki, em 1992, pela abordagem de temas densos como a solidão, a morte e as limitações humanas, através de um filme sem texto falado, que transmite seus conceitos através da composição, da animação e da caracterização dos bonecos, construídos em escala natural e filmados em locações reais.

Palavras-chaves: Cinema. Animação. Stop-motion. Marionete. Símbolo.

The poetic construction of the stop-motion animation character in the Marek Skrobecki's D.I.M.

Abstract:

The stop-motion animation film is a form of expression that uses dolls and objects, animated frame by frame. Their methods of production and the construction of the articulated dolls, especially built for the movies, developed along the history of the films. Today we have many animation movies producers and production on the world scene. Within the so-called cinema de poesia, the animations show great artistic possibilities, and the stop-motion doll, humanized object through the characterization and the movement, a symbolic element of an expressive intelligence within a symbolic / allegorical narrative script. In this review, we try to analyze how the director prepares the conceptual construction, characterization, development and expression through the three-dimensional movement in stop-motion movies. For this, we use as reference the author Humberto Eco and his term "symbolic mode" that properly applies itself to the study of the symbol in contemporary art, and analyze the animated film as a way of investigate the construction of three-dimensional character in the poetry of the animation movies. We chose the curta metragem D.I.M., released by the Polish director Marek Skrobecki in 1992, highlighting his name to the world of the movies, by the evidence of heavy themes such as solitude, death and human limitations, presenting a movie

without texts, showing his concepts through composition, animation and characterization of the dolls, built in human scale and recorded in real locations.

Keywords: Cinema. Animation. Stop-motion. Puppet. Symbol.

Marek Skrobecki (1951-), diretor de cinema de animação *stop-motion*, trouxe ao público, desde a década de 1990, alguns filmes surpreendentes, densos e repletos de simbolismos. Nascido em Kalisz, na Polônia, cursou Desenho Industrial na Academia de Belas Artes de Łódź, onde, em 1990, recebeu o diploma do Departamento de Animação da *Higher School of Film Television and Theatre*. O diretor permanece sediado em Łódź, como diretor de cinema de animação *stop-motion* no estúdio Semafor. Neste mesmo estúdio, ele produziu alguns de seus projetos, inclusive seus dois filmes mais conhecidos, os curtas-metragens *DIM*. (1992) e *Ichthys* (2005). Graças ao primeiro, que conquistou premiações em diversos festivais internacionais, Skrobecki se tornou conhecido pela animação refinada e pelos bonecos peculiares, construídos em tamanho natural. Skrobecki ainda trabalhou como *chief set designer* e co-diretor no filme vencedor do Oscar de curta-metragem em animação *Pedro e o Lobo* (*Peter and the Wolf*, Inglaterra, 2006), ao lado da diretora Suzie Templeton, como um trabalho conjunto entre os estúdios Semafor e o estúdio britânico Breakthru Films. A partir dessa parceria, Skrobecki esteve na Inglaterra e EUA a estudos, tendo completado seu treinamento em construção e manipulação de bonecos nos conhecidos estúdios *Aardman Animation Studios* (Inglaterra) e *Jin Henson's Creature Workshop*ⁱ (EUA).

A condição trágica da humanidade, com seus dramas existenciais, a solidão, a angústia, os estados depressivos, o abandono, a dificuldade de comunicação, dentre outros, se encontram presentes em seus filmes. Temas fortes que encontram no simbolismo uma adequada via de representação, pois a abordagem indireta dos signos permite mostrar temas profundos sem reduzi-los a uma superficialidade – antes, o simbolismo permite a ampliação de significados e ampliação da riqueza expressiva do filme – e sem tornar o filme demasiadamente violento, mantendo, entretanto, o impacto e a emoção presentes.

D.I.M., filme de 1992, é um perfeito exemplo do uso dos símbolos abordando temas densos de forma poética, num resultado de grande beleza e riqueza expressiva.

Antes de falar do filme de Skrobecki, é pertinente analisar o conceito e aplicação dos signos e símbolos no cinema.

1. Signos

“No sentido corrente, signo designa uma percepção que determina uma informação sobre algo que não é diretamente percebido ou perceptível” (AUMONT e MARIÉS, 2008, p. 233). E aquilo que carrega uma aparência imediatamente apreensível aos sentidos, mas que além mostra algo mais ao espírito, ao intelecto.

Para Octavio Paz, o homem é essencialmente linguagem, função através da qual representa realidade e subjetividade, através dos signos. Esta função representativa, portanto, torna a linguagem simbólica, metáfora da realidade. Pela palavra, “símbolo que emite símbolos”, o homem é, segundo Octavio Paz, uma “metáfora de si mesmo” (PAZ, 1982, p.42).

Ao final, tudo se traduz na significação. Imagem, cor, som, forma – nada existe sem significação. “O mundo do homem é o mundo do sentido. Tolerância à ambiguidade, à contradição, à loucura ou à confusão, não a carência de sentido” (PAZ, 1982, p. 23).

O signo é expresso através dos símbolos, das alegorias e das metáforas. A seguir, verificaremos uma breve conceituação destes termos.

1. Símbolo e Alegoria

Para o psicólogo Carl Gustav Jung, o símbolo é “um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional” (JUNG, 1961, p. 20). Implica sempre em algo a mais do que está diante dos olhos, pois se conecta diretamente ao inconsciente, não sendo, portanto, totalmente acessível à consciência. Não importa o quanto é descrito, seu significado completo nunca é acessível, permanece vago ou oculto. Assim, palavras e imagens são simbólicas quando implicam em algo além do significado manifesto e imediato, expressando um significado inconsciente mais amplo, que nunca será precisamente definido ou explicado, mas que é passível de interpretações.

Mesmo a percepção da realidade apresenta aspectos inconscientes, pois o que os sentidos captam é transposto à mente, saindo da esfera da realidade e tornando-se acontecimento psíquico. Assim, toda experiência apresenta um número indefinido de fatores desconhecidos. Elementos cuja compreensão está além da razão são abordados através de termos simbólicos, motivo este porque os sonhos são constituídos de elementos simbólicos e as religiões empregam linguagem simbólica, assim como a própria arte.

Luciana Ferreira (FERREIRA, 2005, p. 16), em sua análise da linguagem simbólica nos filmes de animação, cita o trabalho de Umberto Eco, que cunha o termo *modo simbólico*, permitindo uma compreensão do termo e sentido do símbolo na arte atual, em que elementos

comuns são usados como símbolos num contexto poético, ou seja, símbolos particulares do autor. Fora do contexto, não remetem a nenhum código preestabelecido, suscitando diversos conteúdos - as *nebulosas de conteúdo*.

(...) uma série de propriedades que se referem a campos diversos e dificilmente estruturáveis de uma dada enciclopédia cultura: tanto que cada um pode reagir diante da expressão, preenchendo-a com propriedades que mais lhe agradam, sem que nenhuma regra semântica possa prescrever as modalidades da interpretação correta (FERREIRA, 2005, p. 16).

O modo simbólico pressupõe uma invenção e reconhecimento, em que o autor (emissor) inventa um símbolo particular, sem relação com nenhum código preestabelecido. Sem uma codificação, a interpretação fica por conta do leitor/espectador e sua compreensão das regras inventadas pelo autor, constantemente suscitando correlações. Diversas leituras são possíveis, sem que se possa fixar um significado e interpretação únicos.

Assim como é limitado nosso acesso ao inconsciente, é ampla a significação e interpretação que um símbolo pode suscitar, apontando, não resumindo caminhos, devendo ser encaradas como possibilidades, não certezas. Do contrário, podem se tornar sérias limitações para o entendimento – ou incorrer no risco de banalização da imagem, limitando a força do uso do símbolo.

Já a alegoria deriva do grego, *allós* – outro – e *agourein* – falar, traduzindo-se numa outra forma de falar – ou seja, uma representação.

Na alegoria, a representação se faz por um princípio de substituição, no qual os termos mantêm uma relação de semelhança, havendo um sentido literal no primeiro e um sentido intelectual, conotativo, simbólico, no segundo. Cada elemento numa imagem alegórica expressa outro significado que não o seu manifesto.

O termo constantemente se confunde com símbolo, do qual já foi um sinônimo (HANSEN, 2006, p. 15). Ambos representam, portanto são duas espécies de signo e usam elementos concretos para expressar ideias abstratas.

Umberto Eco determina que a alegoria trabalha com códigos conhecidos. Onde falta o conhecimento para interpretação da alegoria, ela se torna símbolo, ou modo simbólico. O autor ainda utiliza o termo *modo alegórico*: baseado nas interpretações mais consolidadas, fixando um sentido para o modo simbólico e regras de leitura que reduzem a amplitude das possibilidades interpretativas.

2. Metáforas

As metáforas foram objeto do estudo humano desde a Grécia Antiga, através de pensadores como Platão e Aristóteles. Esse último estabeleceu o paradigma que entendia a metáfora como figura de linguagem de função decorativa, utilizada na literatura e, sobretudo, na poesia, sem nenhum valor cognitivo e sem relação com a linguagem científica. Essa tradição estabelecia uma dicotomia que de um lado, posicionava a razão e a linguagem literal e, de outro, a imaginação e a metáfora.

Foi somente na década de 1970 que George Lakoff e Mark Johnson introduziram um novo paradigma ao estabelecer a metáfora como função cognitiva, constitutiva da linguagem e do pensamento e presente em toda atividade humana (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Assim, elevada a partir da nova visão científica, a metáfora tornou-se uma operação cognitiva fundamental que consiste em compreender e experienciar uma coisa em função de outra, envolvendo o desenvolvimento do raciocínio analógico e da capacidade interpretativa.

Fernando Deoud (DEOUD, 2005, p. 32), citando uma pesquisa de Efland (2002) afirma que metáfora e imaginação são fatores importantes no estudo do conhecimento e na arte. Deoud ainda cita que já para a filósofa norte-americana Langer (1971) a função de fazer símbolos é primária no ser humano, tanto quanto comer, olhar ou se mover. É um processo fundamental da mente, baseado no uso das metáforas e da imaginação na busca por significados.

No âmbito da arte, as metáforas se tornam onipresentes. Potencializadoras, são recursos que permitem ao artista expressar a subjetividade através de vivências, sonhos ou imaginação transformados em metáforas – esta seria a intenção de Buñuel ao propor o cinema como instrumento de poesia. “A metaforização pode ser definida como uma substituição da experiência pessoal do artista (que é intransferível e única) por uma representação dentro do meio expressivo do qual ele se utiliza” (SAVERNINI, 2004, p. 60).

A visão de mundo do artista é traduzida em imagens através da metáfora.

3. A função dos Signos no cinema:

Todo fenômeno do mundo se torna signo na comunicação – na linguagem, na arte, na tela do cinema.

No cinema, as imagens não se resumem à mera representação da realidade: são signos. Em outras palavras, sua significação é ampliada, podendo indicar sentimentos, pensamentos, vivências e detalhes não expressados explicitamente. Não há somente um acréscimo de significados, mas uma transformação da própria identidade dos elementos. No

cinema de animação, pode-se dizer que mais ainda se fortalece o uso e aplicação da linguagem simbólica, pela sua característica sintética e recriadora do mundo.

O signo vem oferecer ao espectador mais do que o significado aparente dos elementos. Cada imagem cumpre uma finalidade artística e dramática e pode se apresentar sob dois aspectos: o aspecto físico, externo, e o significado que transcende a aparência. A partir deste, a imagem é assimilada pela vivência do espectador, sujeita às suas memórias, conhecimentos e experiências, e foco de suas interpretações e associações. Assim, a significação da imagem depende tanto do processo criativo do autor quanto da imaginação e percepção do espectador, que assume papel importante como interpretador e atribuidor de significados (MARTIN, 1990, p. 32).

No cinema, e aqui, principalmente, no que concerne ao cinema de animação o signo, representação da subjetividade e do inconsciente do autor, se presta à expressão de sensações e vivências, podendo ser apreendido pelo espectador através da emoção e da identificação. Isso se dá de forma mais intensa se tomarmos em consideração o filme experimental, sem linguagem falada, baseado na pantomima, em que a expressão, liberta dos limites da linguagem verbal, se torna universal ou, por vezes, complexa.

Dessa forma, embora se distancie do grupo, sociedade ou época em que a obra foi estabelecida, ainda assim, o leitor/espectador permanece como elemento ativo, formador de conteúdo e parte da obra. A força ampla dos signos permanece, apesar de eventuais limitações culturais. As implicações significantes ligadas a aspectos culturais podem permanecer desconhecidas ou vagas, mas o espectador pode intuir outros significados a partir das imagens vistas e das associações que constrói.

A imagem não esgota o símbolo, não expressa toda a ideia. Forma e conteúdo não abarcam completamente um ao outro. “Como a arte exprime o indizível, a sua interpretação é infinita” (TODOROV, 1977, p. 16).

No desenvolvimento do filme animado, o uso dos signos é um recurso que auxilia na construção dos personagens. Pois os signos são ícones, que representam ou identificam conceitos. Sua aplicação no desenvolvimento de personagens, portanto, ajuda na caracterização e composição dos mesmos, ao representar, identificar e sintetizar conceitos, ideias através da linguagem e das possibilidades interpretativas dos signos

4. A obra *D.I.M.*

D.I.M. é uma história marcada pela emoção e pela tristeza. É um pequeno drama de temática existencial, abordando a solidão e decadência da existência e do convívio humano ao

longo da passagem do tempo e da deterioração. Analisando a palavra DIM, que intitula o filme, destacamos dois possíveis significados que podem ter correlação com a condução da narrativa: um baixo nível de luz (do vocábulo inglês *dim*) e a abreviação de *diminuendo*, expressão da Música que se refere a uma modificação da dinâmica de um trecho musical, reduzindo-se progressivamente até a finalização da obra. O que apresentamos aqui é uma das possíveis leituras que se pode ter em relação ao filme.

Nesse filme, a imagem se integra ao som e ao clima, e os personagens se tornam detalhes de um todo maior, sendo a construção principal o clima de espera e inevitabilidade do fim. A própria luz se torna um personagem importante do filme, pontuando a ausência de vida no interior da casa, a vitalidade no exterior e as transformações entre o casal.

Em *D.I.M.* Skrobecki utiliza-se do simbolismo e da construção poética para construir um produto final tocante e repleto de significados. Uma história mínima, estruturada com sensibilidade e uma ambientação muito bem cuidada. O filme nos apresenta um casal silencioso que vive a rotina diária dentro de um apartamento repleto de objetos e móveis antigos, todos marcados pela poeira e pelo tempo. Uma janela aberta é a fonte primordial de luz e única ligação do casal com o mundo externo, do qual estão à parte.

A imagem de abertura é a janela, o foco principal de luz – e de vida – do filme. O movimento da câmera revela o ambiente num giro de 360 graus, mostrando o que parece ser um apartamento de um edifício antigo, onde vários móveis, objetos, aparelhos eletrônicos e gavetas se amontoam e se empilham através do espaço. A iluminação é sempre baixa – o que pode ser associado ao termo em inglês *dim* e título do filme – só ocasionalmente sendo quebrada quando algo escapa à rotina ou algum detalhe é realçado através do jogo de luzes.

A trilha sonora do filme soma momentos de silêncio, trechos musicais criados por Michal Lorenc e silêncio entrecortado pelos ruídos dos objetos sendo manipulados.

Além da iluminação, chama atenção a aparência de envelhecimento e empoeiramento do ambiente e dos objetos. Parecem datar da segunda metade do século XX, pela aparência de um computador, televisor e aparelho de som antigos. São instrumentos, aparelhos eletrônicos obsoletos, todos desligados, vidros contendo líquidos e órgãos, livros, pilhas de papéis, pastas de documentos e periódicos, estantes, móveis antigos e gavetas que se empilham como paredes, tudo amontado, empoeirado, enferrujado, marcando a passagem do tempo.

Ainda nesta cena de abertura, o jogo de luzes e os objetos nos fazem ignorar a presença humana: despercebido, um homem está sentado à mesa próximo à janela, enquadrado logo no primeiro movimento da câmera, mas mesclado aos objetos. Na cozinha,

introduzida através do jogo de luz que projeta sua sombra - visualizada antes da personagem em si – na parede, a personagem feminina pica alimentos.

A seguir, o personagem masculino - presente na primeira cena, mas diminuído diante do ambiente - é devidamente apresentado na narrativa, juntamente com um objeto peculiar, uma pequena bola de cristal que aparece no plano-detelhe sendo segura pela mão dele. O jogo de luzes cria uma comparação entre o objeto e a figura humana através da quase translucidez da mão, que é atravessada pela luz. Quando solta, a bola de cristal rola pela mesa e cai no chão, quicando. Mais tarde, essa cena introdutória será contrastada à cena final, suscitando novos significados. Aqui, pode-se interpretar a bola que quica e salta como uma representação da energia vital dos personagens que se esvai lentamente – mas que ainda existe. Essa leitura é gerada através da comparação dessa cena com a final, em que a bola se comporta de modo diverso na mesma situação.

O homem pega uma caixa e, com um delicado movimento dos dedos, como um prestidigitador, faz com que a tampa da caixa se abra, como que por mágica. Dela, ele retira um objeto, uma pirâmide metálica que, posta sobre a mesa, rodopia e gera luz, numa cena bastante poética e bela. A luz associa-se à manifestações de vida: a luz da janela, a luz do cristal que se movimenta como que imantado de vida própria ou a luz que ocasionalmente pontua os rostos.

O casal faz uma refeição, sentados à mesa. O alimento é vermelho, cor que chama a atenção no ambiente marcado pelos tons cinzentos e amarronzados. O tom vivo, contrastando com a cor do restante do cenário, aponta alguma vitalidade – mas vitalidade contraditória, uma vez que é encontrada em algo já morto - carne. O casal mal interage, parecem apenas coabitar. O silêncio e a repetitividade da rotina apontam o esmorecimento da relação.

Seguida à refeição, o homem deposita sementes, retiradas de uma caixa com estampa de Marrocos, no peitoral da janela. Ele e a mulher aguardam uma visita inusitada, um pequeno pássaro, que vem se alimentar das sementes.

O pássaro é uma fêmea da espécie conhecida como *bullfinch*ⁱⁱ, pássaro canoro, bastante comum na Europa e parte da Ásia, e apreciado pelas cores e pelo canto. O macho é avermelhado, de tons vivos, mas Skrobecki usa aqui a fêmea, que tem cor marrom, cor predominante no ambiente da cena.

Anunciada pela mudança na música, até então lenta e soturna, agora marcada por delicados arpejos em cordas, a visita marca também a mudança no ambiente, que se ilumina, e nos personagens que, pela primeira vez interagem. Há uma mudança em seus olhares que

adquirem vida e intensidade, além de toda a expressão do rosto que mostra exclamação. Eles se olham, se tocam, se dão as mãos e a mulher deita a cabeça no ombro dele, demonstrando afeto. Eles são, enfim, um casal. A visita do passarinho marca o resquício de vitalidade do local e de intimidade do casal.

De volta à rotina, eles empreendem seus afazeres rotineiros: ela costura tiras de panos velhos, puídos, ele lê um livro com ilustrações de anatomia humana. Acontece outra refeição e novamente, aguardam o pássaro, cuja visita se reflete no carinho dos dois: ela o abraça e deita a cabeça em seus ombros, ele retorna o gesto deitando a cabeça sobre a dela.

Oscila-se, assim, entre a rotina – silenciosa, escura, indiferente – e a visita do pássaro – musical, iluminada, terna.

O homem olha a janela, como se pressentisse algo. Ela cozinha novamente. Ele abre um pacote com instrumentos cirúrgicos e começa a limpá-los, se cortando no meio da tarefa. Um fio de sangue escorre pelo dedo ferido. Outra refeição silenciosa ocorre e, novamente, o casal aguarda o pássaro. Entretanto, a música aponta uma mudança drástica na rotina – e a indicação de que tudo deve chegar a um fim: o que ouvimos agora é o trecho *Lacrimosa*, do *Requiém*, de Mozart.

O réquiem é uma composição musical criada para cerimônias fúnebres. O nome vem do latim, *requiem*, que significa repouso, descanso. O Requiém de Mozart é um dos mais conhecidos na História da Música, tendo sido composto no final da vida do compositor que não o concluiu e nunca chegou a vê-lo ser executado. O trecho *Lacrimosa*, traduzido como *Dia de Lágrimas*, fala da ressurreição dos mortos, seu julgamento e descanso.

A letra desse trechoⁱⁱⁱ diz: *Lacrimosa / Lacrimosa dies illa / Qua resurget ex favilla./ Judicandus homo réus / Huic ergo parce, Deus / Pie Jesu Domine / Dona eis requiem. Amen.* Tradução: Dia de Lágrimas / Dia de lágrimas será aquele / no qual ressurgidos das cinzas / serão julgados como réus / A este poupa, ó Deus / Ó piíssimo Senhor Jesus / Dá-lhe repouso. Amém.

A música, portanto, marca que algo está chegando ao seu termo, preço final da existência. De fato, o pássaro não retorna e o casal esmorece. Um resquício de ternura se entrevê nos olhares que aguardam. As mudanças da luz vinda da janela marcam a passagem do tempo e registram uma longa espera, mas o pássaro não vem. As cabeças se abaixam, como se eles morressem, queda-se o braço do homem, como se fosse seu último sopro de vida, e a luz diminui sua intensidade. É como se o peso da morte caísse sobre todo o ambiente, juntamente com o pó e a ferrugem. As modulações de luz na janela apontam a passagem das horas – ou dias - e a continuidade da existência do mundo, apesar da ausência do visitante e encerramento da atividade do casal. A bola de cristal – vista no início do filme –

cai e, desta vez, ao invés de quicar, se estilhaça ao chão. É uma provável indicação de que a vida e a flexibilidade deixara o ambiente em definitivo. Ao final, o casal, inerte, está como o restante do cenário, do qual é apenas uma parte: encoberto pelo pó.

O filme nos remete à rotina, em que sentimentos e sentidos das ações diárias se esvaem lentamente – como o ritmo em um *diminuendo*.

A luz, elemento chave na narrativa, é como um personagem, ao lado do casal e do pássaro, criando o clima e a ambientação, juntamente com o cenário. Além disso, pontua a poesia da cena da caixa mágica, acentua os rostos dos personagens em momentos chave, ressalta a vinda do pássaro ou sua ausência e as consequências - a transformação do casal ou sua queda.

A música de Michal Lorenc pontua detalhes e auxilia na condução da narrativa: reforça o papel da luz, marca a chegada do pássaro e o presságio de que ele não retornará.

O pássaro é o elemento transformador do ambiente e dos personagens. De fato, ele é a única força vital num ambiente decrépito e decadente e sua ausência marca o fim da rotina - e da vida. O *bullfinch* é conhecido por ser ativo e enérgico. Embora seja uma criatura tão pequena diante de um ambiente amplo, tudo se torna pequeno diante do pássaro, tal a força de sua presença.

As ações da rotina diária se amontoam como os objetos (cozinhar - utensílios de cozinha, costurar - a máquina de costura velha, ler - os livros e papéis empilhados, os instrumentos, equipamentos, vidros e as caixas que se amontoam como se as paredes fossem um imenso arquivo de um escritório burocrático qualquer) e como o pó e a ferrugem, representando uma vida anestesiada, em que o sentido já se esvaiu. O único sentido na rotina do casal é a espera pela visita do pássaro e sua ausência determina o fim de tudo.

É um filme repleto de tristeza, solidão, emoção e decadência, que, possivelmente, sem o uso dos signos, dificilmente abordaria esses temas de forma tão ampla e tocante.

Os bonecos que constituem os dois personagens humanos chamam a atenção pelo naturalismo parcial e relativo, pois são bonecos, parecem bonecos e não tentam parecer nada além, o que percebemos claramente tanto pela comparação com o pássaro - que não é um boneco, mas um animal vivo - quanto pelo fato de que o diretor não lhes dá um acabamento realista. É na dimensão proporcional à de um ser humano real, diante de um cenário real - e não uma maquete - na movimentação refinada e no cuidado com a expressão do olhar que enxergamos esse realismo e os identificamos como seres humanos, apesar da pele de espuma, da tinta craquelada no rosto ou da falta de roupas.

A escolha da dimensão real não se presta a maneirismos nem é gratuita, assim como o uso de locações ao invés de maquetes e cenários construídos em dimensões reduzidas, muito menos tenta apenas copiar a realidade. Antes, esses recursos - o realismo no cenário, na dimensão e na movimentação dos personagens - são usados para melhor abordar os temas existenciais com a devida profundidade e impacto. Além disso, a dimensão dos bonecos permite um movimento preciso e fino, mesmo de mínimas partes, como das pálpebras e do globo ocular.

Graças a essa dimensão e ao refinamento de seus movimentos, eles parecem humanos, embora vejamos pela sua aparência que são bonecos. Essa dicotomia nos cria uma sensação perturbadora. Eles nos transmitem uma sensação de estranhamento, aliada à empatia, identificação - por vermos neles dois representantes dos dramas humanos - e incômodo - pela união entre vitalidade e inércia, vida e morte, presente nos dois.

Proporcionais a um ser humano real, parecem feitos de espuma com pintura rústica que relembra o ambiente marcado pela passagem do tempo. É como se a tinta estivesse gasta pelo tempo, soltando-se, deteriorando-se, como a vida dos personagens.

A união entre vida e morte está presente nos personagens pela animação que, por um lado, imprime-lhes vida e pela aparência que, por outro lado, nos remete à morte. A aparência descascada e o tom amarelado da pele - juntamente com a ausência de cabelos e roupas - nos lembram a aparência e textura de cadáveres conservados em formol. Através desse detalhe sutil, a presença da morte - que permeia tudo que é vivo - é sentida desde o início do filme, sem recorrer a imagens tradicionais - e já esvaziadas de sentido pela banalização - como a da alegoria da caveira ou do esqueleto. A sensação da mortalidade - ou da própria morte em si - pode, inclusive, vir a nível inconsciente, como uma sensação de incômodo suscitada pelo filme. Como já referido, a amplitude dos símbolos muitas vezes nos conecta ao inconsciente, suscitando reações instintivas ou emocionais, sem que conscientemente tenhamos clareza das significações implicadas na imagem.

O autor escolhe bem os materiais, conseguindo criar uma textura adequada, impactante, e ainda recriar a translucidez da pele humana - a comparação é inevitável na cena da bola de cristal, em que a luz penetra e atravessa os dedos de forma delicada.

Não há grande detalhamento distintivo dos dois personagens, de forma que eles são como manequins de uma loja qualquer, quase indiferenciados - assim como poderiam ser qualquer pessoa em qualquer lugar, uma vez que o próprio ambiente não identifica nenhum país ou cidade específico - abrangência que amplia a capacidade de identificação do

espectador com os personagens. Existem apenas os detalhes suficientes para distinguirmos o sexo dos dois: menor altura da mulher, maior volume nos seios desta e mais delicadeza em seus traços faciais, assim como o realce dos cílios, dando-lhe um olhar feminino. Não há maior detalhamento, nem se faz necessário. Com esse mínimo, o autor resolve bem as necessidades do roteiro.

Em movimentação, os bonecos impressionam, com movimentos refinados e delicados. De fato, movimentam-se muito pouco, lembrando que animação não implica em movimentação excessiva para mostrar virtuosismo em representar a ação, mas na escolha de poses fortes e expressivas que transmitam, por si só, uma emoção ou estado de espírito – a manipulação do movimento (e da pose) dentro do fotograma. Cada pequeno movimento tem força e peso. Um simples piscar de olhos transmite algo e conduz a narrativa. Um movimento do dedo pela mesa, a mão pegando algo, o movimento rítmico e repetitivo do cortar o alimento, um movimento de cabeça, lento e pausado. E, sobretudo, o movimento dos olhos.

Os olhos de vidro, exatamente como as próteses feitas para pessoas, são extremamente reais e criam um contraste contra a pele dos bonecos. São capazes de expressar olhares profundos, distantes ou que se convergem e contribuem para o efeito de bonecos “reais”, além de os tornarem impressionantes e perturbadores. O piscar é sutil, mas tem uma força intensa dentro da narrativa e na expressividade dos personagens.

Em *DIM.*, vemos significações mais óbvias e outras nem tanto, expressas através dos símbolos: a passagem da vida e a inevitabilidade do fim, a rotina, a perda do sentido, a distância na convivência diária, a expectativa, a iminência da perda, a decadência. Os objetos que se amontoam nos dão pistas sobre os dramas do casal: gavetas espalhadas como num arquivo, livros médicos, órgãos preservados em vidros, equipamentos obsoletos, a caixa de pirâmides mágicas. Talvez, sejam referências a lembranças, memórias, doenças, limitações, experiências vividas. O pássaro carrega um resquício de vida ou esperança que lhes resta, a repetição de suas visitas podendo aludir à passagem do tempo das estações e, conseqüentemente, à passagem da vida, até a derradeira ausência do animal e, portanto, o esgotamento da vida dos personagens, encerramento de sua atividade e existência, a chegada do final, que sempre e inevitavelmente se apresenta.

Em *DIM.* cada elemento nos remete a diversos significados. As interpretações do filme também são múltiplas. É um exemplo rico de como o recurso do simbolismo e da linguagem poética pode trazer força e dimensão a uma história, ampliando suas

possibilidades, enriquecendo a linguagem da animação e tornando-a profunda e bela, mesmo ao abordar temas tão densos como a morte e as limitações humanas.

Bibliografia

- DEOUD, Fernando; PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. *Arte : ambiência estética, imaginativa e metafórica*. 2005. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
- ECO, Umberto. *A Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 9ª edição, 2005.
- FERREIRA, Luciana Fagundes Braga; NAZÁRIO, Luiz. *A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de animação*. 2007. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2005.
- GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- HANSEN, João Aroldo. *Alegoria – construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Editora da Unicamp, 2006.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2010.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.
- JUNG, Carl Gustav. *O Homem e Seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 13ª edição, 1995.
- MORENO, José María Aguilar Moreno. *El cine y la metáfora*. Sevilla: Performing Arts, 2007.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Metáforas da Vida Cotidiana*. São Paulo: Educ, 2002. 360p.
- MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- PAZ, Octavio. *O Arco e a Lira*; tradução de Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (org.). *Metáforas do Cotidiano*. Belo Horizonte: Departamento de Letras da UFMG, 1998.
- PURVES, Barry J. C. *Stop-motion: passion, process and performance*. Burlington: Focal Press. 2008.
- TODOROV, Tzvetan. *Teorias do Símbolo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

Filmografia

D.I.M. (1982), Dir. Marek Skrobecki, Polônia.

Ichthys (2005), Dir. Marek Skrobecki, Polônia.

Danny Boy (2010), Dir. Marek Skrobecki, Polônia.

Autores:

Autora: Giovanna Belico Cária Guimarães

Graduada em Psicologia pela UFMG (1998); em Artes Visuais com habilitação em Cinema de Animação pela UFMG (2010); Mestrado em Artes, área cinema, com projeto sobre Stop-motion, pela UFMG (2012).

Co-autor: Maurício Silva Gino

Graduado em Comunicação Visual (FUMA, 1989); Belas Artes, Cinema de Animação (UFMG, 1996). Mestre em Tecnologia (CEFET-MG, 2003) doutor em Ciência Animal (UFMG, 2009). Professor da Escola de Belas Artes da UFMG.

Notas

ⁱ Informações obtidas a partir do Canal do director Marek Skrobecki no YouTube, encontrado no link: <http://www.youtube.com/user/MarekSkrobecki>, visitado a 20 de novembro de 2011.

ⁱⁱ O bullfinch ou common bullfinch ou ainda eurasian *bullfinch* é um pássaro canoro, da família dos fringílídeos, típico da Europa, apresentando cor avermelhada no macho e marron na fêmea. É encontrado em toda a Europa e parte da Ásia.

ⁱⁱⁱ Fonte: <http://lyricskeeper.com.br/pt/mozart/requiem.html>, visitada a 20 de novembro de 2011.