

OS BONECOS QUE GANHAM VIDA

Flávio Gomes de Oliveira
PPGACV - FAV/UFG

ISSN 2316-6479

Resumo

Este trabalho faz parte de uma pesquisa maior que visa observar as diversas formas de aplicação de bonecos em materiais audiovisuais diversos, neste sentido, será feito um mapeamento dos tipos de bonecos mais usados e serão estabelecidas as principais relações entre técnica, conceito e função no uso de bonecos para produção de vídeos diversos, seja para o cinema, aplicação comercial, pedagógica etc.

Palavras chave: bonecos, cinema, materiais e linguagem.

Abstract

This paper is part of a larger research project which aims to observe the diverse application of puppets in various audiovisual materials, in this direction, is a mapping of types of puppets most used and will set the main relationships between technology, concept and function the use of puppets to produce various videos, for film, commercial application, pedagogical etc.

Keywords: puppets, movies, materials and language.

1 Bonecos?

O primeiro passo para este estudo é identificar de que tipo de bonecos estamos falando, os bonecos fazem parte do imaginário popular e aparecem de diversas formas, alguns estão diretamente relacionados à espiritualidade, crença ou religião outros na forma de brinquedos e ainda existem os bonecos que possuem funções mais práticas como modelos, manequins, protótipos de testes etc. Porém, para este trabalho, os bonecos que nos interessa são aqueles que se configuram na forma de signos, os que substituem o homem, animais ou outros seres para contar histórias.

O simples ato de propor que os bonecos substituam o homem, animais ou outros seres no ato de contar histórias, pode se configurar como uma armadilha perigosa, apenas substituir o homem para contar história não justifica o uso de bonecos em um vídeo ou animação, Ana Maria Amaral afirma em sua obra, “O ator e seus duplos” que simplesmente considerar o boneco como uma miniatura do homem é cair no “desprezo”, pois o homem tem a capacidade de interpretar muito melhor que o boneco. (AMARAL, p.79)

Desta forma e citando Podehl, AMARAL afirma que o boneco possui especificidades que o torna uma boa opção em alguns casos, a autora afirma que o manipulador deve fazer uma viagem ao interior do boneco para descobrir o personagem que habita o objeto. Amaral trabalha especificamente com bonecos para o teatro, no entanto, esta afirmação cabe perfeitamente quando falamos de bonecos para o cinema ou para o vídeos.

Quando se constrói um boneco, seja para o cinema, seja para o teatro ou simplesmente para diversão, o autor, internamente, vai projetando a história que envolve o universo do boneco, assim é traçado o perfil psicológico do personagem em questão. Em várias experiências durante oficinas de montagem de bonecos, fui abordado por alunos que tentavam explicar detalhes de seus personagens, alguns explicitando detalhes autobiográficos e outros meramente ilustrativos.

O boneco é um objeto “mágico” que se configura em dois níveis, no primeiro nível durante sua criação, ele suga seu autor para dentro de seu núcleo e imerso no universo do boneco, o autor se liberta da realidade podendo criar livre de boa parte de seus conceitos e pré-conceitos. No segundo nível, o espectador da história contada a partir do universo do boneco se liberta da realidade, principalmente por não estar diante de atores humanos e se torna mais acessível, principalmente no que tange ao universo fantástico.

Bonecos não são e nem pretendem ser pessoas, eles são a materialização de personagens que pretendem assumir uma personalidade ligada à história contada e também, à suas características físicas. Assim sendo, se considerarmos o boneco como um signo, principalmente quando o teor icônico do mesmo é baixo, se torna mais fácil aceitar o universo fantástico.

É neste ponto que podemos explicar a diferença entre o uso de um boneco em detrimento à atores para contar uma história, primeiramente, o boneco é um objeto, que está condicionado a uma atuação lúdica, seu uso em uma animação ou mesmo em um vídeo rompe de imediato com a realidade e amplia a aceitação do público dentro das regras da ficção.

Se nos pautarmos na história de uso dos bonecos no cinema ou em vídeo, vamos perceber que o conceito de duplo proposto por AMARAL, foi transposto do teatro para o cinema quando do surgimento da câmera. Os filmes de ficção do início do século XX eram apenas gravações de peças teatrais. Nos primeiros filmes da história não conseguimos perceber variações de técnica ou linguagem do uso de “duplos” no cinema para o que já vinha sendo feito no teatro.

Sendo assim, podemos afirmar que não houve ruptura de linguagem na transposição, porém em um curto espaço de tempo percebemos que o cinema impôs suas regras e na tentativa de “vencer o jogo” contra o aparelho “cinematógrafo”

proposto por FLUSSER¹, nasce a magia, o boneco passa a contar com regras que não são possíveis no universo do teatro. (FLUSSER, p. 17)

A maior parte das inovações no que hoje pontuamos como linguagem cinematográfica relacionado ao uso de bonecos no cinema apareceram a partir do momento em que o homem percebeu falhas ou truques para lidar com o aparelho de captura de imagens, quando a câmera por acidente, para de gravar por alguns momentos e retorna posteriormente, podemos criar ilusões que eram impossíveis de serem feitas no teatro ou demandariam todo um aparato de ilusionismo e um conhecimento muito amplo de seus executores.

Os bonecos começaram a ser usados como recurso para criação de personagens para o cinema, a partir de filmes como o curta metragem *Cameraman's Revenge* (1912), do cineasta russo Ladslas Starewicz (1882 – 1965) tinha aproximadamente 13 minutos de duração, Ladslas Starewicz narra uma história vivida por insetos que apresentam personalidades e características humanas. Mesmo utilizando insetos para caracterizar os personagens, os mesmos apresentavam características muito próprias da cultura russa e principalmente, traços dos costumes daquela época. (CÂMARA, 2005)

A técnica de stop motion, utilizada para a produção do filme *Cameraman's Revenge* era a única que possibilitava a inserção de personagens da forma que Ladslas Starewicz propôs, e a relação destes personagens com seres do mundo tangível em situações impensáveis para seres do tipo deslumbrou profundamente as pessoas da época.

Ladslas Starewicz produziu diversos filmes utilizando está técnica e variados tipos de bonecos: alguns eram feitos com tecido, outros bonecos eram feitos em tamanho real e outros interagem diretamente com atores. O uso de animais, insetos e outros tipos de personagens com características humanas, dentro da animação, é um dos diferenciais que tornam os filmes de Starewicz marcos no processo de produção de animação. As animações que sucederam essas produções utilizaram muito o recurso do antropomorfismo.

2 Tipos de Bonecos

No cinema e em vídeos comerciais, o boneco aparece de diversas formas, dentre as mais conhecidas destacam-se as seguintes: bonecos de luva ou fantoches, títeres ou bonecos manipulados com varetas, bonecos habitáveis, animatronics e bonecos para stop motion.

1 No texto *Filosofia da Caixa Preta*, Vilem Flusser, trata dos usos possíveis da câmera fotográfica e da forma como o domínio do aparelho pode modificar os resultados em termos de linguagem.

Bonecos de luva ou fantoches - São os mais simples e com pouco uso no cinema, dentre os maiores sucessos deste tipo de uso, podemos citar o filme “The Muppets Movie” (1979, direção de James Frawley) e todas as suas sequências. Os bonecos de luva são feitos para serem acoplados às mãos e manipulados diretamente, o nível de detalhamento e realismo é baixo pois este tipo de boneco não permite muita manipulação, em geral ficam limitados à quantidade de dedos do manipulador.

Um outro bom exemplo de uso deste tipo de bonecos foi a série infantil brasileira “TV Colosso” produzida pela Rede Globo entre os anos de 1993 e 1996, a série contava com vários tipos de bonecos antropomórficos de cachorros que trabalhavam em uma emissora de TV. No seriado existiam vários tipos de bonecos, de luva à animatronics.

Títeres ou bonecos manipulados com varetas - Os bonecos manipulados com varetas nem sempre são qualificados como uma outra categoria pois em alguns casos encontramos bonecos de luva com braços, pernas, tentáculos ou coisas deste tipo manipulados por meio de varetas. Nos dois exemplos citados na categoria de bonecos de luva (“The Muppets Movie” e “TV Colosso”) também encontramos bonecos deste tipo.

Estes bonecos tiveram origem no teatro chinês e hoje ainda são utilizados largamente pelo teatro e em festas populares.

Bonecos habitáveis - Em geral, bonecos de tamanho real que são vestidos pelo manipulador, talvez este seja o tipo de boneco mais usado pelo cinema ao longo de sua história, podemos citar inúmeros exemplos deste tipo de uso, a série Star War (1977, dirigido por George Lucas) é um destes exemplos, os filmes contavam com vários personagens não humanos ou andróides e por esse motivo tinha um grande número de bonecos habitáveis.

Basicamente, antes do surgimento da computação gráfica, boa parte dos personagens não humanos era feita com uso deste tipo de bonecos ou por meio da animação em stop motion.

Animatronics - Os animatronics derivam dos robôs e dos autômatos, provavelmente seu surgimento está ligado ao desenvolvimento de técnicas mais avançadas para produção de bonecos de varetas que passam a ser acionados por motores, estes bonecos/robôs são vastamente utilizados pelo cinema no final do século XX, podemos citar inúmeros exemplos, mais sem dúvida, um dos mais emblemáticos é o filme Jurássic Park (1993 direção de Steven Spielberg) seja pela qualidade, pelo tamanho ou pela quantidade de animatronics produzidos para o filme.

O que diferencia um animatronic de um boneco de outro tipo é o fato de ser produzido com tecnologia recente e possuir acionamento mecânico ou eletrônico de movimentos. A manipulação pode ser feita de forma direta por meio de chaveamentos ou por intermédio de uma central eletrônica que coordena os movimentos.

Dentre todas as justificativas possíveis para o uso de animatronics em uma produção cinematográfica, provavelmente a mais importante é o fato do ator atuar diretamente com a criatura interpretada pelo animatronic e não com uma tela de *chroma Key*² ou com uma marcação.

Bonecos para stop motion - Os bonecos para stop motion possuem características bem específicas, não são produzidos para serem manipulados em tempo real, o manipulador irá operar movimentos mínimos a cada quadro do vídeo e o movimento do boneco deve ser matematicamente coordenado para que tenha sucesso. É sem dúvida o processo mais demorado, utilizado principalmente para produção de efeitos especiais e mais recentemente na produção de longa metragens de animação.

No uso deste tipo de bonecos para produção de efeitos especiais, se destacam as produções de Ray Harryhausen, sem dúvida o maior nome em termos de efeitos especiais para o cinema no século XX, responsável pelas criaturas de *Jasão e os Argonautas* (1963, direção de Don Chaffey), *Fúria de Titans* (1981 direção de Desmond Davis) dentre outros.

Em produções que utilizam especificamente esta técnica, podemos citar Rudolph, a Rena do Nariz Vermelho (1964, dirigido por Larry Roemer), *O Estranho Mundo de Jack* (1993, dirigido por Tim Burton) e os filmes de duas grandes produtoras, a Americana Laika Filmes e a britânica Aardman Animations. Além do cinema, esta técnica vem sendo utilizada largamente na produção de séries e em vídeos comerciais.

3 Materiais e Tecnologias

Uma questão importante a ser discutida quando falamos de bonecos para o cinema é o tipo de material que será usado para sua produção, os primeiros bonecos utilizavam basicamente tecido e papel, atualmente a gama de materiais cresceu muito e já existem materiais que simulam até a pele humana com precisão. Abaixo será feito um levantamento dos principais materiais e suas aplicações.

² Tela verde ou azul que permite o recorte do personagem durante a edição para inserção de outras imagens produzidas em computação gráfica, animação ou outro tipo de recurso.

Tecido - O tecido é utilizado na maior parte dos bonecos citados é utilizado para fabricação de bonecos de luva, para roupas de bonecos de varetas, para roupas e detalhes de bonecos para stop motion, para boa parte dos bonecos habitáveis e até mesmo para produção de cenários e objetos.

Espuma - A espuma é outro material muito usado para para confecção de bonecos, a espuma pode ser usada para várias funções, desde preenchimento até produção completa de alguns bonecos do tipo luva ou stop motion. A série brasileira “Cocoricor” apresenta vários bonecos produzidos quase que inteiramente de espuma.

É bom explicar que existem vários tipos de espuma para produção de bonecos, a mais conhecida é a espuma de poliuretano flexível utilizada para estofamento e produção de colchões, porém, ultimamente tem crescido muito o uso da espuma de látex na produção de diversos tipos de bonecos, sua principal vantagem é a possibilidade de montagem do boneco diretamente em um molde.

Borracha - A borracha é um outro tipo de material muito usado para produção de bonecos, dentre as borrachas mais usadas com esta finalidade pode-se citar o silicone, o látex e algumas borrachas sintéticas como vinil e poliuretano. A borracha é outro tipo de material que permite o uso de moldes para montagem das peças. A borracha permite um alto nível de detalhamento nos bonecos, por possibilitar o uso de moldes, esses bonecos podem apresentar texturas de pele, rugas e detalhes deste tipo.

Além de materiais para produção da parte externa do boneco existem os materiais usados para criar a parte interna dos mesmos, atualmente são utilizados arame, varetas de madeira, cordões, estruturas e outras partes feitas de todo tipo de material conhecido, acrílico, polímeros, aço, madeira etc.

4 Bonecos, conceito e aplicações

O que nos importa neste estudo é promover uma discussão sobre a relação existente entre o material utilizado, o tipo de boneco e seu apelo conceitual, será que o roteiro interfere no tipo de material ou boneco que será utilizado?

Existem bonecos que realmente são mais aconselháveis para alguns tipos de histórias. Bonecos de luva dificilmente são utilizados para produção de vídeos ou filmes com temáticas adultas, bonecos habitáveis são muito usados em filmes “B” de terror e em alguns filmes de ficção científica, animatronics nascem principalmente para suprir a necessidades de criaturas para filmes de ficção científica com um nível alto de realismo.

A visualidade ou os elementos visuais de bonecos para o cinema estão diretamente relacionados à faixa etária do público e à densidade da história. Em geral, histórias mais densas ou adultas exigem personagens com um nível de verossimilhança, histórias mais simples permitem o uso de bonecos mais estilizados ou com menor nível de detalhamento.

Os bonecos não devem ser usados para contar todo tipo de história, os bonecos são por origem objetos lúdicos e seu uso está condicionado ao universo fantástico, em casos raros os bonecos serão utilizados para narração de histórias realistas ou com diálogos densos, salvo raras exceções, em “Mary and Max: Uma amizade diferente” (2009, dirigida por Adam Elliot) os bonecos com baixo nível de verossimilhança são utilizados como forma de amenizar ou contrapor a alta densidade dramática da narrativa.

Em geral bonecos são mais indicados para narrativas infantis e o nível de verossimilhança é inversamente proporcional à densidade da narrativa, o material a ser utilizado para produção de um boneco deve primeiramente atender à necessidade de verossimilhança e em segundo nível, às necessidades funcionais da produção, bonecos para stop motion necessitam de armaduras que lhes permitam movimentos com pausas, fantoches ou bonecos de luva devem ser vestidos nas mãos do manipulador e necessitam de flexibilidade.

O sucesso de um boneco está condicionado ao cumprimento do maior número das variáveis apresentadas, relação com o tipo de história, nível adequado de verossimilhança, funcionalidade, materiais adequados e qualidade estética.

Este trabalho se propõe a ser uma primeira visada sobre este universo e como parte de uma pesquisa mais ampla não tem a pretensão de encerrar o tema, apenas apresentar as primeiras questões e levantamentos à respeito do uso de bonecos no cinema e em vídeos diversos.

Referências bibliográficas

AMARAL, Ana Maria. *O Ator e Seus Duplos, Máscaras, Bonecos, Objetos*. São Paulo: Edusp, 2002.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. 9ª edição. Campinas – SP: Papyrus, 2004.

AUMONT, Jacques. *Encenação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia Ltda, 2006.

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. California: Laguna Hills, 1994.

BOXOFFICEMOJO. *Box Office Mojo*. Word Wide Web: <http://www.boxofficemojo.com>.

CÂMARA, Sergi. *O Desenho Animado*. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

COELHO NETO, J. Teixeira. *Semiótica Informação e Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1996

DEWEY, Katherine. *Creating Life-like Figures in Polymer Clay a Step-by-step guide*. Texas: Elevenwork Press, 2003.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1985.

GERBASE, Carlos. *Impactos das Tecnologias Digitais na Narrativa Cinematográfica*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2003.

IMDB. *The Internet Movie Database*. Word Wide Web: [Http://www.imdb.com](http://www.imdb.com).

LORD, Peter e SIBLEY, Brian. *Cracking animation*. Reino Unido: Thames & Hudson, 1998.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da Animação*. São Paulo: Senac, 2002.

MACHADO, Arlindo. *O Sujeito na Tela*. São Paulo: Paulus, 2007.

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

NACACHE, Jacqueline, *O Ator de Cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia Ltda, 2012.

OMELETE. *Omelete*. Word Wide Web: <http://www.omelete.com.br>.

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. *Imagem – Cognição, Semiótica, Mídia*. 4ª edição. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. *Comunicação e Semiótica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SHAW, Susannah. *Stop Motion Craft Skills for Model Animation*. Jordan Hill: Oxford, 2004.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. 3ª Edição, São Paulo: Perspectiva, 2004.

WILLIAMS, Richard. *The animator's Survival Kit*. New York: Faber and Faber Inc, 2001.

WIEDEMANN, Julius. *Animation Now*. São Paulo: Taschen, 2004.

Minicurrículo

Flávio Gomes de Oliveira - Doutorando em Arte e Cultura Visual pela UFG, Mestre em Cultura Visual pelo programa de Pós-Graduação da FAV/UFG, especialista em Artes Visuais e graduado em Artes Visuais com Habilitação em Design Gráfico pela FAV/UFG. Coordenador de produção Audiovisual no CIAR/UFG Coordenador do Curso de Design da PUC-Goiás.