

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - MESTRADO

**CINEMA E ANIMAÇÃO:**  
**POÉTICAS DE UMA VIVÊNCIA**  
FLÁVIA CHRISTINA LEITE BRANDÃO

**GOIÂNIA -GO**  
**2013**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação na (CIP)  
GPT/BC/UFG**

Brandão, Flávia Christina Leite.  
B819c Cinema e animação [manuscrito] : poéticas de uma  
vivência / Flávia Christina Leite Brandão. - 2013.  
144 f. : il., figs.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rosa Maria Berardo.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás,  
Faculdade de Artes Visuais, 2013.

Bibliografia.  
Inclui lista de figuras.

1. Cinema. 2. Animação (cinematografia). 3. Cinema –  
Cultura visual. 4. Umbanda na arte. I. Título.

CDU: 791.228

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - MESTRADO

**CINEMA E ANIMAÇÃO:**  
**POÉTICAS DE UMA VIVÊNCIA**

FLÁVIA CHRISTINA LEITE BRANDÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais sob a orientação da Professora Doutora Rosa Maria Berardo pela linha de pesquisa Poéticas como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

**GOIÂNIA-GO**

**2013**



## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do material bibliográfico:**     **Dissertação**         **Tese**

### 2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):	<b>Flávia Christina Leite Brandão</b>		
E-mail:	<b>flaclb@yahoo.com.br</b>		
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não			
Vínculo empregatício do autor	<b>Professora</b>		
Agência de fomento:			Sigla:
País:		UF:	CNPJ:
Título:	<b>Cinema e Animação: poéticas de um vivência</b>		
Palavras-chave:	<b>Cinema;animação; arte; cultura visual; umbanda; narrativas híbridas</b>		
Título em outra língua:	<b>Cinema and Animation: a poetic experiences</b>		
Palavras-chave em outra língua:	<b>Cinema;animation;art;visual culture; umbanda;hybrid narratives</b>		
Area de concentração:	<b>processos visuais</b>		
Data defesa:	<b>(05/04/2013)</b>		
Programa de Pós-Graduação:	<b>Mestrado em Arte e Cultura Visual</b>		
Orientador (a):	<b>Profa.Dra. Rosa Maria Berardo</b>		
E-mail:	<b>rosa@rosaberardo.com.br</b>		
Co-orientador (a):*			
E-mail:			

\*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

### 3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento     SIM         NÃO<sup>1</sup>

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) autor (a)

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – MESTRADO

**CINEMA E ANIMAÇÃO:**  
**POÉTICAS DE UMA VIVÊNCIA**  
FLÁVIA CHRISTINA LEITE BRANDÃO

Dissertação defendida e aprovada em 05 de abril de 2013.

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Dra. Rosa Maria Berardo  
(Orientadora e Presidente da Banca)

---

Profa. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira (UNB)  
(Membro Externo)

---

Profa. Dr. Raimundo Martins da Silva Filho (FAV/UFG)  
(Membro Interno)

---

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG)  
(Suplente Membro Interno)

---

Profa. Dra. Suely Gomes (FACOMB/UFG)  
(Suplente Membro Externo)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família e meu marido que tanto me apoiaram nesta jornada;

À minha orientadora que se tornou uma grande amiga e desde o início me incentivou a concretizar minhas ideias através das narrativas cinematográficas;

A todos os amigos que conheci através deste programa e que direta ou indiretamente também fizeram parte deste trabalho;

A todas as entidades e orixás da umbanda que tanto me aconselharam, me ajudaram e inspiraram.

### **Cinema e animação: poéticas de uma vivência**

**RESUMO:** Este estudo teve como objetivo unir em mesmo trabalho vivência, teoria e poéticas. Agregaram-se em mesmo patamar as referências tanto religiosas quanto visuais da autora para a produção de um curta-metragem híbrido entre cinema *live-action* e animação. Contribuíram também para a construção da poética o estudo dos arquétipos das entidades da umbanda, história e princípios da animação, filmes híbridos entre cinema e animação e a análise do filme *Kill Bill I*, escolhido como referência técnica com a qual fizemos interrelação com nossa poética. No capítulo teórico está a história da animação partindo dos princípios dos aparatos tecnológicos da época chegando a aparelhos atuais como computadores e softwares que foram de grande importância para a animação feita quadro a quadro pela autora. A escolha da técnica animada 2D está intimamente ligada aos aparelhos tecnológicos atuais. Baseamos-nos nas teorias de análise cinematográfica para conduzir a análise do filme de Tarantino e através deste estímulo fizemos uma correlação com nossa prática em que conseguimos elementos de grande importância para a produção do curta-metragem. Agregada a essa análise temos também a identificação do arquétipo da personagem O'Ren Ishii que nos serviu para a construção dos arquétipos de nossas personagens, criando uma linha tênue entre as referências de Tarantino e as referências da autora. Toda essa teoria somada à vivência e a prática nos levou a concretização de um filme *live-action* e animação partindo das inspirações sobre as vivências religiosas e profissionais da autora culminando na sequência de produção e realização de um curta-metragem essencialmente autoral.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; animação; arte; cultura visual; umbanda; narrativas híbridas.

## **Cinema e animação: Poéticas de uma vivência**

**ABSTRACT:** This study aimed to mix in the work art experience theory and poetics. Were aggregated at the same level both religious and visual references of the author to produce a short film hybrid between live-action film and animation. The study of the archetypes Umbanda's entities and the history and principles of animation also contributed, like the film hybrid between film and animation and analysis of the film *Kill Bill I*, chosen as the reference technique with which we bond our poetic. In the theoretical chapter the history of animation is based on the principles of technological devices of the season coming to current devices such as computers and software that were of great importance to the animation frame by frame made by the author. The choice of technique animated 2D is closely linked to technological devices today. We base ourselves on the theories of film analysis to conduct the analysis of Tarantino's movie and through this stimulus did correlate with in our practice we get elements of great importance for the production of the short film. Added to this analysis we also identify the archetype of character O'Ren Ishii that served us for the construction of the archetypes of our characters, creating a fine line between Tarantino references and references of the author. All this added to the theory and practice experience led us to achieving a live-action film and animation drawing on inspirations on religious experiences and professional author culminating in the production sequence and performing a short film essentially copyright.

**KEYWORDS:** Cinema; animation; art; visual culture; umbanda; hybrid narratives.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I – VIVÊNCIAS.....</b>	<b>20</b>
<b>1.1 Prólogo de uma desenhista.....</b>	<b>20</b>
<b>1.2 A paixão pelo mundo animado: de onde eu falo.....</b>	<b>24</b>
<b>1.3 Umbandas: história e arquétipos.....</b>	<b>28</b>
<b>1.4 O Magismo.....</b>	<b>30</b>
1.4.1 As mirongas de Vovó Sabina.....	35
1.4.2 A Magia dos Ciganos.....	37
1.4.3 Os encantamentos do Sr.Omulú Rei e Dona Rosa dos Ventos.....	40
1.4.4 Rosa dos ventos, cigana, feiticeira e rainha.....	43
1.4.5 Obaluaê o Orixá a força da vida e da morte.....	46
1.4.6 Iemanjá: a mãe da água.....	49
<b>CAPÍTULO II – HISTÓRIA, TÉCNICA, LINGUAGEM E FILMES</b>	
<b>HÍBRIDOS.....</b>	<b>52</b>
<b>2.1 Cinema e a animação: princípios semelhantes e destinos diferentes.....</b>	<b>52</b>
<b>2.2 Primeiros autores e suas contribuições.....</b>	<b>54</b>
<b>2.3 Aparatos modernos: computadores e softwares.....</b>	<b>57</b>
<b>2.4 <i>Scanners</i>, mesa digitalizadora e <i>tablets</i>.....</b>	<b>59</b>
<b>2.5 Técnicas e princípios da animação.....</b>	<b>60</b>
2.5.1 A técnica <i>stop motion</i> .....	60
2.5.2 Animação digital ou 3D.....	62
2.5.3 Animação tradicional ou 2D.....	62
2.5.4 Animação limitada.....	63
<b>2.6 Princípios da animação.....</b>	<b>64</b>
<b>2.7 O ANIME: história e técnica e estilo.....</b>	<b>69</b>
2.7.1 Técnica anime.....	71
<b>2.8 Samurais x superheróis: como o Japão influenciou os desenhos animados</b>	
<b>no ocidente.....</b>	<b>74</b>
<b>2.9 Filmes Híbridos: levantamento de filme <i>live action</i> com animação 2D.....</b>	<b>77</b>

<b>CAPÍTULO III - ANÁLISE CINEMATROGRÁFICA E SUA INTERRELAÇÃO COM O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA POÉTICA VISUAL.....</b>	<b>95</b>
<b>3.1 Ficha técnica.....</b>	<b>95</b>
<b>3.2 Descrição e análise filmica da cena escolhida.....</b>	<b>97</b>
3.2.1 Figurinos, cores, traços, iluminações e cenários.....	106
3.2.2 Sons: diálogos, músicas, efeitos sonoros e trilha.....	109
3.2.3 Montagem.....	109
3.3.4 Perfil mítico da personagem.....	110
<b>CAPÍTULO IV - PRODUÇÃO DO CURTA METRAGEM.....</b>	<b>114</b>
<b>4.1 Escolha do set de filmagem, atores e figurinos.....</b>	<b>132</b>
<b>4.2 Concepts.....</b>	<b>133</b>
<b>4.3 Paleta de cores.....</b>	<b>137</b>
<b>4.4 Cenários.....</b>	<b>138</b>
<b>4.5 Animação quadro a quadro.....</b>	<b>138</b>
<b>4.6 Pós Produção.....</b>	<b>139</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>141</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>143</b>

## INDICES DE FIGURA

<b>Figura 01.</b> Detalhes da HQ que tem como tema os meus colegas de classe (1988). Fonte: Acervo da Autora. ....	20
<b>Figura 02.</b> Mais detalhes da HQ. Fonte: Acervo da Autora. ....	21
<b>Figura 03.</b> Variação da mesma personagem: 1988, 1996 e 2006. Fonte: Acervo da Autora.....	22
<b>Figura 04.</b> Personagem Natasha. Sua historia é cheia de magia (1997), Fonte: Acervo da Autora. ....	23
<b>Figura 05.</b> Desenho de 2011. Fonte: Acervo da Autora. ....	24
<b>Figura 06.</b> Tom e Jerry. Fonte: <a href="http://www.freewords.com.br/wp-content/gallery/tom-e-jerry/tom-and-jerry.jpg">http://www.freewords.com.br/wp-content/gallery/tom-e-jerry/tom-and-jerry.jpg</a> Acesso: 27/02/2013 .....	25
<b>Figura 07.</b> A Pantera Cor de Rosa. Fonte: <a href="http://2.bp.blogspot.com/_tnaO3mYr3P8/SK3mAQJ9ijI/AAAAAAAAACE/aX31rdu3NZ0/s320/pantera%2520cor%2520de%2520rosa.jpg">http://2.bp.blogspot.com/_tnaO3mYr3P8/SK3mAQJ9ijI/AAAAAAAAACE/aX31rdu3NZ0/s320/pantera%2520cor%2520de%2520rosa.jpg</a> Acesso: 27/02/2013 .....	25
<b>Figura 08.</b> Scooby doo. Fonte: <a href="http://images.wikia.com/scoobydoo/pt-br/images/b/bc/Scooby-doo-tv-turma.jpg">http://images.wikia.com/scoobydoo/pt-br/images/b/bc/Scooby-doo-tv-turma.jpg</a> . Acesso: 27/02/2013 .....	25
<b>Figura 09.</b> Thundercats. Fonte: <a href="http://4.bp.blogspot.com/tCFtBBeTyu0/T5Lr2petQGI/AAAAAAAJI/al0cX_6J0Q/s1600/imagem_72a7a72229.jpg">http://4.bp.blogspot.com/tCFtBBeTyu0/T5Lr2petQGI/AAAAAAAJI/al0cX_6J0Q/s1600/imagem_72a7a72229.jpg</a> . Acesso: 27/02/2013 .....	25
<b>Figura 10.</b> Pocahontas. Fonte: <a href="http://images5.fanpop.com/image/photos/31800000/Disney-Princess-HD-Screencaps-Pocahontas-disney-princess-31837341-2560-1440.jpg">http://images5.fanpop.com/image/photos/31800000/Disney-Princess-HD-Screencaps-Pocahontas-disney-princess-31837341-2560-1440.jpg</a> .....	26
<b>Figura 11.</b> Hercules. Fonte: <a href="http://images2.wikia.nocookie.net/_cb20120718073556/disney/images/8/86/219596_large.jpg">http://images2.wikia.nocookie.net/_cb20120718073556/disney/images/8/86/219596_large.jpg</a> Acesso: 27/02/2013.....	26
<b>Figura 12.</b> Bleach. Fonte: <a href="http://4.bp.blogspot.com/uIABiaw9liE/TzVNAqyWQOI/AAAAAACWw/ep53O5YDjVY/s1600/bleach+(1).jpg">http://4.bp.blogspot.com/uIABiaw9liE/TzVNAqyWQOI/AAAAAACWw/ep53O5YDjVY/s1600/bleach+(1).jpg</a> Acesso: 27/02/2013. ....	26
<b>Figura 13.</b> Terreiro Pai Xangô altar (2011). Acervo: Romeo Gomora. ....	32
<b>Figura 14.</b> Terreiro João Grande: Altar para Seu Zé Pelintra (festa da esquerda). Fonte: Acervo Iara Borges. ....	33
<b>Figura 15.</b> Terreiro Pai Xangô: Médiun incorporado com Preto Velho (2011). Fonte; Acervo Romeo Gongora. ....	34
<b>Figura 16.</b> Detalhe altar – Terreiro Pai Xangô (2011). Fonte: Acervo Romeo Gongora.....	35
<b>Figura 17.</b> Congá (altar) - Terreiro Pai Xangô (2011). Fonte: Acervo Romeo Gongora.....	36
<b>Figura 18.</b> Preta-Velha – Terreiro Pai Xangô (2011). Fonte: Acervo Romeo Gongora.....	36
<b>Figura 19.</b> Altar para Santa Sara Festa Cigana, Terreiro Joao Grande (2009). Fonte: Acervo Iara Borges. ....	38

- Figura 20.** Mediuns, Terreiros João Grande, festa de ciganos (2009). Fonte: Acervo Iara Borges. ....39
- Figura 21.** Terreiro João Grande: Consulentes esperam o início do trabalho de esquerda (2009). Fonte: Acervo Iara Borges. ....41
- Figura 22.** Terreiro João Grande: preparada para receber Rosa dos Ventos e Rosa dos Ventos dançando (2009). Fonte: Acervo Iara Borges.....44
- Figura 23.** Altar para as Pombas Giras: as imagens não são representação real dessas entidades, mas muitos consulentes gostam de homenageá-las desta forma - Terreiro João Grande (2009). Fonte: Acervo Iara Borges. ....44
- Figura 24.** Representação de Abaluaê Fonte: <http://csmariadobonfim.files.wordpress.com/2010/08/obaluae.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....48
- Figura 25.** Representação de Iemanjá. Fonte: [http://3.bp.blogspot.com/\\_Zmim3hOkbaA/SZzAOEksbII/AAAAAAAAAFs/GkAiTroV2nE/s400/iemanj%C3%A1.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_Zmim3hOkbaA/SZzAOEksbII/AAAAAAAAAFs/GkAiTroV2nE/s400/iemanj%C3%A1.jpg) Acesso: 27/02/2013.....49
- Figura 26.** Sombras Chinesas. Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/ba/OFB-Qianlongsatz03-Krieger.JPG/778px-OFB-Qianlongsatz03-Krieger.JPG> Acesso: 27/02/2013. ....53
- Figura 27.** Lanterna Mágica. Fonte: <http://kinodinamico.files.wordpress.com/2010/05/lanterna-magica.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....53
- Figura 28.** O Taumatrópio. Fonte: <http://edenpop.com/timelines/wp-content/uploads/1824/01-0-taumatropo1.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....53
- Figura 29.** Fenaquistoscópio. Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/d0K8yQB011g/TkVj50oOM2I/AAAAAAAAABB4/EvKF4NOzjLc/s1600/1%2B1831\\_phenakistoscope\\_joseph-plateau-and-simon-von-stamper.jpg](http://1.bp.blogspot.com/d0K8yQB011g/TkVj50oOM2I/AAAAAAAAABB4/EvKF4NOzjLc/s1600/1%2B1831_phenakistoscope_joseph-plateau-and-simon-von-stamper.jpg) Acesso: 27/02/2013. ....53
- Figura 30.** Estroboscópio Fonte:<http://4.bp.blogspot.com/pY1113Zzo58/TkVkGH34ZNI/AAAAAAAAABCA/80-GhSUxovM/s320/2%2Bestroboscopia.JPG> Acesso: 27/02/2013.....54
- Figura 31.** Zootrocópio. Fonte: <http://www.rua.ufscar.br/site/wp-content/uploads/santini-03.jpg> Acesso: 27/02/2013.....54
- Figura 32.** The Enchanted Drawing. Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=wUgoY9eW3Wc> Acesso: 27/02/2013. ....55
- Figura 33.** Humorous Phases of Funny Faces (1906). Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I> Acesso: 27/02/2013. ....55
- Figura 34.** Freme de Fantasmagorie. Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=EQ\\_wHM07Zr0](http://www.youtube.com/watch?v=EQ_wHM07Zr0) Acesso: 27/02/2013. ....55
- Figura 35.** Mesa de luz moderna. Fonte: <http://aruaestudio.files.wordpress.com/2011/08/mesa-de-luz.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....55
- Figura 36.** Frames das animações The little Nemo. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=kCSp2ej2S00> Acesso: 27/02/2013. ....56

- Figura 37.** Gertie. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ww6zqGHlgsc> Acesso: 27/02/2013. ....56
- Figura 38.** Rotoscópio. Fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:US\\_patent\\_1242674\\_figure\\_3.png](http://en.wikipedia.org/wiki/File:US_patent_1242674_figure_3.png) Acesso: 27/02/2013. ....56
- Figura 39.** Câmera multiplanos. Fonte: [http://www.revelaweb.com.br/blog/wpcontent/uploads/2011/07/Post\\_camera\\_multiplao.jpg](http://www.revelaweb.com.br/blog/wpcontent/uploads/2011/07/Post_camera_multiplao.jpg) Acesso: 27/02/2013. ....56
- Figura 40.** Folhas de celulóides. Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/\\_mw8crGKrD58/S7lStimPZPI/AAAAAAAAAF0/6FIIdLAc43v8/s1600/sistemaAcetato.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_mw8crGKrD58/S7lStimPZPI/AAAAAAAAAF0/6FIIdLAc43v8/s1600/sistemaAcetato.jpg) Acesso: 27/02/2013. ....57
- Figura 41.** Aplicação folhas de celulóides. Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/\\_mw8crGKrD58/S7lStimPZPI/AAAAAAAAAF0/6FIIdLAc43v8/s1600/sistemaAcetato.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_mw8crGKrD58/S7lStimPZPI/AAAAAAAAAF0/6FIIdLAc43v8/s1600/sistemaAcetato.jpg) Acesso: 27/02/2013. ....57
- Figura 42.** Logo Windows Movie Maker. Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/iPRlyXV6r4c/TzkCEmGs31I/AAAAAAAAAFNQ/IOGukUISbI4/s1600/Windows\\_Live\\_Movie\\_Maker\\_logo.jpg](http://2.bp.blogspot.com/iPRlyXV6r4c/TzkCEmGs31I/AAAAAAAAAFNQ/IOGukUISbI4/s1600/Windows_Live_Movie_Maker_logo.jpg) Acesso: 27/02/2013. ....58
- Figura 43.** Logo MonkeyJam. Fonte: [http://www.marcofolio.net/images/stories/useful/reviews/monkeyjam/monkeyjam\\_logo.jpg](http://www.marcofolio.net/images/stories/useful/reviews/monkeyjam/monkeyjam_logo.jpg) Acesso: 27/02/2013. ....58
- Figura 44.** Logo TVPaint. Fonte: [http://www.tvpaint.com/dl/forums/Logo\\_TVPA9.png](http://www.tvpaint.com/dl/forums/Logo_TVPA9.png) Acesso: 27/02/2013. ....58
- Figura 45.** Logo ToonBoom. Fonte: <http://www.drmussey.com/studioLogo350x250.gif> Acesso: 27/02/2013. ....58
- Figura 46.** Logo AfterEffects. Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/VgnT\\_3PGjwA/UQIEEbchTMI/AAAAAAAAABsI/CN42uSDT4E0/s1600/after+effect.png](http://1.bp.blogspot.com/VgnT_3PGjwA/UQIEEbchTMI/AAAAAAAAABsI/CN42uSDT4E0/s1600/after+effect.png) Acesso: 27/02/2013. ....56
- Figura 47.** Logo Maya. Fonte: [http://4.bp.blogspot.com/\\_zmoEeqomXD4/SvlCISLHCI/AAAAAADhQ/XCuwnvxIhLg/s400/Maya-logo.gif](http://4.bp.blogspot.com/_zmoEeqomXD4/SvlCISLHCI/AAAAAADhQ/XCuwnvxIhLg/s400/Maya-logo.gif) Acesso: 27/02/2013. ....56
- Figura 48.** 3D Studio Max. Fonte: [http://www.seeklogo.com/images/1/3D\\_Studio\\_MAX\\_7-logo-79B87BF82B-seeklogo.com.gif](http://www.seeklogo.com/images/1/3D_Studio_MAX_7-logo-79B87BF82B-seeklogo.com.gif) Acesso: 27/02/2013. ....56
- Figura 49.** Scanner. Fonte: <http://anamargaridatavares2.files.wordpress.com/2010/11/scanner.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....59
- Figura 50.** Scanner 3D. Fonte: <http://www.altair-consulting.com/images/lpx01.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....59
- Figura 51.** Mesa digitalizadora WacomCintiq. Fonte: <http://aiup.files.wordpress.com/2012/07/cintiq-24hd.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....59
- Figuras 52.** Tablet. Fonte: <http://www.centraldeinformacoes.net/wp-content/uploads/2011/04/tablet.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....60
- Figura 53.** Tela do aplicativo AnamtionCreator Express. Fonte: <http://a295.phobos.apple.com/us/r1000/090/Purple/v4/f6/ca/4d/f6ca4d86-ecfb-2dbe-dcff-10cbff199c76/mzl.vwldepdb.320x480-75.jpg> Acesso: 27/02/2013. ....60

- Figura 54.** Técnica animação tinta sobre vidro. Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=FZG4\\_kn-TPw](http://www.youtube.com/watch?v=FZG4_kn-TPw) e <http://www.youtube.com/watch?v=6MVS-3fIcu4> Acesso: 27/02/2013. ....60
- Figura 55.** Animação de areia. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=p998wKewLGE> Acesso: 27/02/2013. ....60
- Figura 56.** Light painting. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=RAe30VG5CI4> Acesso: 27/02/2013. ....61
- Figura 57.** Pixielation. Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_5IqwECL6bo](http://www.youtube.com/watch?v=_5IqwECL6bo) Acesso: 27/02/2013. ....61
- Figura 58.** Animações Time lapse. Fonte: <http://www.festivaldominuto.com.br/videos/27785?locale=pt-BR> Acesso: 24/01/2013. ....61
- Figura 59.** Claymation. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q14Kkb-89D0> Acesso: 24/01/2013. ....61
- Figura 60.** Animação de recortes. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ssSbwFI68fI> Acesso: 24/01/2013. ....62
- Figura 61.** Flipbook. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=SE70zsz75tE> Acesso: 24/01/2013. ....62
- Figura 62.** Sistema bones de animação. Fonte: [http://www.vfxdofabricio.com.br/2012/05/video-tutorial-rig-de-personagem-parte\\_21.html](http://www.vfxdofabricio.com.br/2012/05/video-tutorial-rig-de-personagem-parte_21.html) Acesso: 24/01/2013. ....62
- Figura 63.** Motion capture. Fonte <http://www.wired.com/geekdad/2012/12/andy-serkis/> Acesso: 24/01/2013. ....62
- Figura 64.** Rotoscopia digital: O homem Duplo. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=aqWBCsWRdw4> Acesso: 24/01/2013. ....63
- Figura 65.** 2D: A Princesa. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=gqgPzVsJhB8> Acesso: 24/01/2013. ....63
- Figura 66.** Recorte digital: e o Sapo e Hungu. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ExvKoufC8Co> Acesso: 24/01/2013. ....63
- Figura 67.** No episodio 01 de Zé Colmeia, percebe-se bem a animação limitada. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=121mwrl88-Q> Acesso: 24/01/2013.....63
- Figura 68.** Movimento squash e stretch. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=VaLESWaRMjU> Acesso: 24/01/2013. ....65
- Figura 69.** Antecipation. Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=-gm8a\\_jGpk](http://www.youtube.com/watch?v=-gm8a_jGpk) Acesso: 24/01/2013. ....65
- Figura 70.** Frame do filme: Rei Leão (standing) Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=HZ6cw\\_MuTDE](http://www.youtube.com/watch?v=HZ6cw_MuTDE) Acesso: 24/01/2013. ....65
- Figura 71.** Keyframe. Fonte: <http://nerdparadise.com/uploads/files/keyframe.gif> Acesso: 24/01/2013. ....66
- Figura 72.** Follow Through. Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/jkbLX3lOIw8/TnSJmrDQK9I/AA>

- AAAAAASY/FgR5PUG9KiA/s1600/secondary+action.jpg, <http://www.youtube.com/watch?v=vMHwvaZEiLs> Acesso: 24/01/2013. ....66
- Figura 73.** Overlapping Action. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=cusIHjjSLoU> Acesso: 24/01/2013. ....66
- Figura 74.** Slow in and slow out. Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=6ZEdOx2J\\_Fg](http://www.youtube.com/watch?v=6ZEdOx2J_Fg) Acesso: 24/01/2013. ....67
- Figura 75.** Arcs (arcos) – usa-se para que o movimento mais fluido. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=aPbHH8rMzu4> Acesso: 24/01/2013. ....67
- Figura 76.** Secondary Action. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=aPbHH8rMzu4> Acesso: 24/01/2013. ....67
- Figura 77.** Timing. Fonte: [http://profspevack.com/archive/animation/tech\\_support/images/slowinout.jpg](http://profspevack.com/archive/animation/tech_support/images/slowinout.jpg) Acesso: 24/01/2013. ....68
- Figura 78.** Exageration. Fonte: <http://dodyandanimation.files.wordpress.com/2011/03/27-03-2011-5-53-10.jpg?w=394> Acesso: 24/01/2013. ....68
- Figura 79.** Gato de Botas personagem secundário em Shrek ganhou um longa-metragem onde é protagonista. Fonte: <http://www.vibemidia.com/wpcontent/uploads/2012/01/botas.jpg> Acesso: 24/01/2013.....69
- Figura 80.** HakujaDen (A lenda da Serpente Branca). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GOI9cSrm4Rs> Acesso: 24/01/2013. ....70
- Figura 81.** Shônén Sarutobi Sasuke (O Pequeno Samurai, 1959). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yohGQmNsKis> Acesso: 24/01/2013. ....70
- Figura 82.** Background: animado em Akira (1988) Fonte: <http://www.cyberpunkreview.com/images/akira0122.jpg> Acesso: 24/01/2013. ....72
- Figura 83.** Bleach (2004) trabalho com luz com desfoque do personagem. Fonte: <http://facebookskin.com/imgres/bleach.jpg> Acesso: 24/01/2013. ....72
- Figuras 84.** Variações faciais. Fonte: <http://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-facial-expressions> Acesso: 24/01/2013. ....72
- Figura 85.** Enfoque psicológico enfatizado pelo cenário. Fonte: <http://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-facial-expressions> Acesso: 24/01/2013. ....72
- Figura 86.** Androgenia: Kenshin Himura tem traços bem femininos. Fonte: <http://naokochan.altervista.org/kenshin/kenshin84.jpg> Acesso: 24/01/2013.....74
- Figura 87.** SD: Naruto e Rock Lee na forma chibi. Fonte: [http://www.pop.com.br/arquivos/nar/narutosd04092012/689413\\_narutosd1INjpg.jpg](http://www.pop.com.br/arquivos/nar/narutosd04092012/689413_narutosd1INjpg.jpg) Acesso: 24/01/2013. ....74
- Figura 88.** Variação da vestimenta em Bleach Fonte: [http://moetron.com/uploads/20120223\\_bleach02.jpg](http://moetron.com/uploads/20120223_bleach02.jpg) Acesso: 24/01/2013. ....74
- Figura 89.** Cosplay: Hinata do anime Naruto. Fonte: <http://static.minilua.com/wp-content/uploads/2010/09/cosplayhinata.jpg> Acesso: 24/01/2013. ....75

<b>Figura 90.</b> Tokusatsu Changeman (1985) Fonte: <a href="http://tabernadosmok.com.br/wp-content/uploads/2012/04/changeman1.jpg">http://tabernadosmok.com.br/wp-content/uploads/2012/04/changeman1.jpg</a> Acesso: 24/01/2013.....	76
<b>Figura 91.</b> Avatar lenda de Aang (2005) Fonte: <a href="http://listas.terra.com.br/system/items/000/016/916/medium/avatar_poster2.jpg?1264418331">http://listas.terra.com.br/system/items/000/016/916/medium/avatar_poster2.jpg?1264418331</a> Acesso: 24/01/2013.....	77
<b>Figura 92.</b> Fonte: Fotos: Daniela Lopes. ....	133
<b>Figura 93.</b> Fonte: Fotos: Daniela Lopes. ....	133
<b>Figura 94.</b> Fonte: Fotos: Daniela Lopes. ....	133
<b>Figura 95.</b> Fonte: Fotos: Daniela Lopes. ....	133
<b>Figura 96.</b> Fonte: Fotos: Daniela Lopes. ....	133
<b>Figura 97.</b> Fonte: Fotos: Daniela Lopes. ....	133
<b>Figura 98.</b> Estudo em grafite colorida. Estudo da autora. Fonte: Arquivo autora.....	134
<b>Figura 99.</b> Estudo no Photoshop. Fonte: Arquivo autora. ....	135
<b>Figura 100.</b> Sketch em aquarela. Fonte: Arquivo autora. ....	136
<b>Figura 101.</b> Estudo no grafite baseado em fotos. Fonte: Arquivo autora. ....	137
<b>Figura 102.</b> Tonalidades. Fonte: Arquivo autora. ....	137
<b>Figura 103.</b> Camadas de cenários. Fonte: Arquivo autora. ....	138
<b>Figura 104.</b> Técnica: quadro a quadro animação da deusa. Saindo da fonte de água. Fonte: Arquivo autora. ....	139

## INTRODUÇÃO

Meu interesse pelas narrativas animadas cresceu junto com minha experiência como desenhista. Na década de 1990 entrei em contato com várias produções animadas japonesas, além de ter em mãos um genuíno mangá, presente de uma amiga de faculdade. Em minha infância conheci os desenhos animados japoneses, apesar de não saber realmente o que eram. Somente após concluir a faculdade de Design Gráfico a admiração pelo estilo japonês crescera. Em 2000 ingressei no serviço público como professora de desenho. Nesse contexto, surgiu-me a ideia de montar um curso exclusivamente de mangá. Com o aval e apoio da coordenação, abrimos o curso; para nossa surpresa todos os horários ficaram lotados. São 13 anos trabalhando com crianças e adolescentes no estilo japonês de fazer quadrinhos.

Existe neste trabalho uma grande parte de vivências dentro da espiritualidade que gerou uma grande parte das referências para a construção de nossas poéticas. Fui testemunha e participante de dois terreiros de umbanda – o que muito me influenciou no processo criativo. Extraí dessa jornada o mergulho psicológico/mágico de minha personagem produzida em animação 2D, além de minha história como desenhista/professora de desenho que inclui a transformação de meu traço para a estética mangá.

Não esqueço o quão importantes são as referências teóricas e desenvolvi aqui uma trajetória que começa na história de animação com os primeiros aparatos tecnológicos até os atuais, inserindo uma parte sobre técnicas e princípios animados indispensáveis para realizar uma poética animada. Fiz também um levantamento filmográfico descrevendo vários títulos com as linguagens *live-action*/animação 2D onde encontramos *Kill Bill I*: minha fonte de referência narrativa e técnica.

O mangá, o anime e o cinema representam um triângulo amoroso porque não consigo separá-los. O ingresso no curso de pós-graduação em cinema ampliou meu interesse por ambas as narrativas, a animada e a filmica, e nesse ambiente conheci Quentin Tarantino. A intercessão da linguagem animada e a filmica sempre foram de meu interesse: já havia assistido filmes como “*Uma cilada para Roger Rabbit*” e “*Space Jam*”, que considero interessantes por ser uma inserção, ou seja, uma narrativa dentro de outra onde se preservou todos os conceitos e técnicas do anime.

Os animes, invadiram, conquistaram e deixaram a sua marca dentro de culturas como nos Estados Unidos, Europa e Brasil. Agora os desenhos japoneses fazem parte de

uma teia que muda a cada passagem por um país. Desta forma, o anime dá frutos, tanto em sua narrativa quanto em sua estética.

Em “*Kill Bill I*”, de Quentin Tarantino foi inserido o estilo de animação anime dentro de uma produção Hollywoodiana como uma proposta impar e inusitada. O autor preservou valores da narratividade e a linguagem do anime. É diante de tão diversa construção narrativa e estética proposta por Tarantino que a presente pesquisa se delimita ao volume primeiro do duo, por encontrar-se nele a conjunção de duas formas de arte sequencial, extremamente relevantes no atual cenário acadêmico: a construção de um discurso anime<sup>2</sup> no interior de um filme que não se constitui essencialmente “de animação”.

A proposta não é só analisar o uso dessa forma de animação dentro da obra de Quentin Tarantino, mas também mostrar as convergências da linguagem desse estilo com o Cinema Moderno, justificando a escolha do diretor ao transcrever em animação a parte narrativa do filme que trata da origem da assassina oriental ,O-Ren Ishii. Assim como Tarantino reuni minhas vivências e referências na produção de poéticas, realizando um trabalho onde ficam impressas minhas inspirações.

Para a realização desse trabalho prático em poéticas visuais, inspirei-me nas construções técnicas e narrativas da produção de Quentin Tarantino; como metodologia, utilizei aportes teóricos da análise cinematográfica.

“*Kill Bill I*” é uma obra híbrida. Procurei basear-me em outras formas de análise, como a análise mítica para a complementação. Autores como Chevalier e Gheerbrant (2000), Jung (2000), Campbell (2008) e Durand(2002) que estudaram o mito com profundidade, auxiliam na busca da essência arquetípica, passando pelo símbolo, que Jung é especialista, até a sua jornada mítica, classificada por Campbell como “a jornada do herói”. Em relação à parte animada, esta também será analisada cinematograficamente, autores como: Gardies (2008),Aumont e Marie (2003),Vanoye e Goliot-Lété (2002), Jullier e Marie (2009) e, finalmente, Martin(2002) foram de extrema importância para esta análise.

Também considerei as observações de Lamarre (2009), estudioso do cinema e animação oriental. Em seu livro “*The Anime Machine*”, Lamarre aborda os efeitos cinematográficos que os animes herdaram do cinema, o chamado animetismo, uma reformulação das técnicas animadas com base na cinematografia. Lucena (2009), em seu livro “*A Arte da Animação*”, percorre a história e estética da animação até sua

---

<sup>2</sup>Animação feita a partir de desenhos japoneses.

culminação na técnica 3D, totalmente relevante quando se fala em “*Kill Bill I*”, porque animações em 2D utilizam muitos recursos da animação digital.

Na abordagem sobre a construção do movimento dos personagens, deformação, *timing* e outras técnicas exclusivamente da animação 2D, recorre-se ao animador americano Willians (2001). Em “*The animators survival kit*”, Willians fornece material importante para o estudo das técnicas de animação 2D. Richard Willians foi diretor de animação em “Uma cilada para Roger Rabbit”, filme em que personagens animados interagem com atores reais. As referências de Tarantino também serão levadas em conta, pois se tem a intenção de conhecer a construção das identidades dos personagens no filme “*Kill Bill I*”. Este apresenta os gêneros de diferentes vertentes como *Western Spagueti*<sup>3</sup>, *Wuxia*<sup>4</sup>, Terror e *Blaxploitation*<sup>5</sup>. Assim, autores como Hall (1992), Bauman (2005) e Canclini(2000) auxiliarão nas questões sobre gênero.

Além dos autores supracitados, minha experiência como professora de mangá contribuirá nas interpretações, como Lyuten (1991), velha conhecida de quem trabalha com esse tema há muitos anos, Sato (2007) e Borges (2008), estas duas últimas mais recentes na produção acadêmica brasileira sobre animes e mangás, subsidiarão o estudo no que tange à hereditariedade anime. A análise desse complexo material que transformou ideias em imagens, e que aborda assuntos relevantes ao cineasta, mostra com mais detalhes como o produto foi construído.

---

<sup>3</sup> O Bang-Bang à italiana ou *Spaghetti Western*, como é popularmente conhecido o faroeste feito na Itália, teve início na década de 1960, quando a combalida indústria cinematográfica daquele país resolveu faturar com um gênero já consagrado mundialmente e que há décadas vinha sendo produzido unicamente nos Estados Unidos. Surpreendentemente, essa visão européia do Velho Oeste revelou-se bem mais crua e verdadeira que a dos filmes americanos, nos quais os heróis, limpos e barbeados, eram exemplos de virtude. Graças ao padrão estabelecido pelos primeiros diretores italianos que se aventuraram no gênero. Disponível em: <<http://www.scoretrack.net/spag.html>>. Acesso em: 26 Jul. 2012.

<sup>4</sup>*Wuxia* é um gênero literário e cinematográfico que mistura fantasia e artes marciais. *Wu* significa “marcial” ou “militar” e *xia*, significa “honrado” ou “herói”. Com uma origem que se perde no tempo, as histórias *Wuxia* contam as lendas de guerreiros de artes marciais, que com um grande sentido de honra, muito estudo e supressão dos seus próprios sentimentos em nome de um bem superior, conseguem ultrapassar todas as adversidades. Disponível em: <<http://www.espalhafactos.com/2012/05/08/herois-de-outrora-herois-de-agora-wu-xia/>>. Acesso em: 26 Jul. 2012.

<sup>5</sup> Ainda que conhecido como movimento “blaxploitation”, a indústria cinematográfica se deu conta de que poderia faturar bastante fazendo filmes dirigidos à comunidade negra e também para apreciadores de cinema. Surgiu uma estética interessantíssima, que hoje ecoa em trabalhos de diretores como Quentin Tarantino e até mesmo no moderno David Fincher. Cores berrantes, perseguições incansáveis, humor ralo e chulo, heróis de caráter duvidoso, violência, violência e mais um pouco de violência eram as marcas registradas do *blaxploitation*. Com rebeldia e tocos por natureza, o cinema negro norte-americano começava a sair do limbo para ganhar força de movimento cultural. Disponível em: <[http://obviousmag.org/archives/2009/03/blaxploitation\\_a\\_forca\\_dos\\_negros.html#ixzz21ZJUJg8W](http://obviousmag.org/archives/2009/03/blaxploitation_a_forca_dos_negros.html#ixzz21ZJUJg8W)>. Acesso em: 26 jul. 2012.

## CAPÍTULO I – VIVÊNCIAS

### 1.1 Prólogo de uma desenhista

Desde a tenra idade me envolvia com algum tipo de desenho: aos quatro anos já desenhava (não em cadernos próprios para desenho, mas sim em jornais). A fim de não desenhar nas paredes do barracão onde morávamos, nossa mãe nos dava jornais para desenhar e nos arrumava canetas esferográficas de variadas cores. Com o passar dos anos o desenho continuou fazendo parte de minha vida; sempre depois do dever de casa me debruçava nos papéis que meu pai trazia do trabalho (usava o verso, pois eram papéis de prestação de contas). Passava horas desenhando.

Meu tema preferido era minha família. Transformei quase todos em personagens: mãe, pai, irmã, minhas tias e minha avó - falecida em 1992. Aos dez anos meus desenhos já possuíam certa anatomia; sempre observando os desenhos de Maurício de Sousa, tentava conseguir que minhas personagens tivessem o mesmo traço. Mas foi aos 17 anos, quando estava no primeiro ano do segundo grau, que minha história com o desenho se ampliou. Conheci uma garota que gostava de desenhar roupas; ficamos amigas e começamos desenhar juntas, desenvolvemos uma história em que os personagens eram os garotos e as garotas da nossa classe, eu desenhava os personagens e ela criava as roupas e cenários.



Figura 1. Detalhes da HQ de 1988.

Esta história foi uma desculpa para nos aproximar dos nossos arfes, infelizmente não funcionou muito bem, pois os garotos alvos não se viram nos personagens, mas a história ficou e fez um relativo sucesso. Guardo com carinho este trabalho, feito em

papel de baixa qualidade; suas folhas já se tornaram amarelas e agora fazem parte do meu passado como iniciante no desenho.



Figura 2. Mais detalhes da HQ.

Tal colega de sala que hoje chamo de amiga, não mantém mais contato comigo, mas soube que ela também se formou em Artes e agora trabalha com design, se casou e tem um filho; nunca mais obtive notícias suas. Depois que passei no vestibular, entrei em contato com varias pessoas que desenhavam, mas não me simpatizei com ninguém; cada um parecia ter seus próprios projetos e não havia espaço para trabalhar em equipe. Apesar disso eu ainda continuava desenhando; nessa época eu tinha receio de mostrar meus trabalhos, pois encontrei muitas pessoas para criticar e nenhuma para me apoiar.

Com 20 anos ainda me encontrava insegura em criar uma história diferente e resolvi refazer os personagens da época do primeiro ano. Ainda não conhecia nenhum mangá porque meus desenhos ainda tinham forte influência de Maurício de Sousa e sua personagem muito conhecida dos brasileiros, Mônica, me fez desenhar no estilo *cartoon* por muito tempo porque havia poucos mangás e, infelizmente, eu não tinha acesso a eles. Mônica, a menina mandona, enchia minhas tardes de alegria. Na época cheguei a ter mais de 200 revistas. Tina e sua turma também ocupavam minha leitura naquelas tardes. Houve uma época em que sentia falta de algo e deixei de acompanhar o trabalho de Maurício de Sousa.

Com as aulas de desenho na faculdade a anatomia melhorou consideravelmente e traço também, mas em questão de cor meus trabalhos continuavam pobres, não

conseguia colorir nenhum desenho inteiro. Nunca entendi o porquê, mas até hoje sinto dificuldade - mesmo após aprender a pintar no *Photoshop*.

Costumo dividir meu traço em duas fases: antes do mangá e depois do mangá. Esse estilo - história em quadrinhos japonesa – foi realmente um divisor de águas em meus trabalhos; a partir do momento que li *Mai Garota Sensitiva* me encantei com o traço e não consegui deixar de me influenciar. Em 1994, uma amiga de faculdade me presenteou com um mangá e foi amor à primeira vista, li e reli várias vezes. A história conta a jornada de uma menina que possuía poderes mentais e, por isso, era perseguida pelo governo japonês. Procurei em vários sebos, mas nunca encontrei os outros exemplares. Esse mangá seguiu o rastro do mangá “*Akira*”<sup>6</sup> que não tive acesso. Assisti ao filme de animação “*Akira*”, impecável em técnica e produção, várias vezes e até o copiei, pois na época a internet ainda engatinhava no Brasil.



**Figura 3.** Variação da mesma personagem: 1988, 1996 e 2006.

Aos 24 anos comecei a assistir *Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*<sup>7</sup> então a atração pelos personagens dos olhos grandes se consolidou: assisti todos os episódios e ainda os gravei em *VHS*<sup>8</sup>. A atração pelo brilho dos personagens foi inexplicável; comecei a criar personagens nesse estilo e me senti muito confortável ao desenhá-los. Recebi críticas de professores da faculdade, que eu deveria desenhar *comics*, mas

<sup>6</sup> Desenho animado japonês dirigido por Katsuhiro Otomo.

<sup>7</sup> Desenho animado japonês de 1986.

<sup>8</sup> Fitas para gravar vídeo (Sistema de Vídeo Doméstico)

sinceramente não considerei, apesar de ter acesso a essas historias eu não gostava do enredo e nem do traço, pensava: eu nunca vou conseguir desenhar aquilo!

Logo outras produções invadiram a tela da TV e me vi envolvida por muitas histórias em que a magia estava presente o tempo inteiro. Diante desse cenário criei minha primeira personagem com poderes mágicos, saindo do ambiente das salas de aulas e partindo para um mundo repleto de possibilidades.



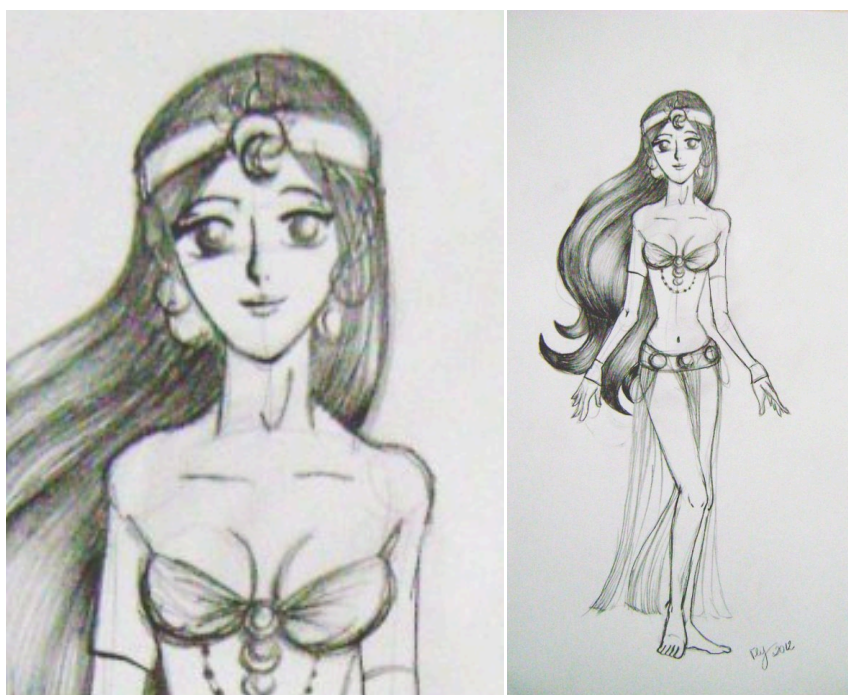
**Figura 4.** Personagem Natasha. Sua historia é cheia de magia(1997).

Meu traço amadureceu, mas eu ainda não estava pronta para mostrar para todo mundo, isso me frustrava e acabei abandonando por um tempo os desenhos. A cobrança por um emprego estava tornando minha vida insuportável, arrumei então um emprego. No entanto não aguentei trabalhar no comércio e tentei um concurso. Acabei passando no concurso em 2000, ingressando no serviço público como professora de desenho. Nesse contexto, surgiu-me a ideia de montar um curso exclusivamente de mangá. Com o aval e apoio da coordenação, abrimos o curso e, para nossa surpresa, todos os horários ficaram lotados. São 13 anos trabalhando com crianças e adolescentes no estilo japonês de fazer quadrinhos; a aposta da coordenadora deu resultado e o curso existe até hoje.

Nesse trabalho voltei a desenhar e comecei a ensinar crianças e adolescentes, comecei a fazer projetos de desenvolvimentos de roteiros(historias em quadrinhos/animação) com os alunos, mas encontrei uma grande barreira: meu casamento. Tive que fazer uma escolha muito difícil e optei por ficar com meu trabalho

e me separei. Depois desse episódio abri uma escola em conjunto com uma amiga e lá pude trabalhar com pessoas das mais variadas idades, foi onde conheci meu marido atual, também desenhista, agora trabalhamos juntos, a escola se desfez, mas continuamos a trabalhar com aulas particulares.

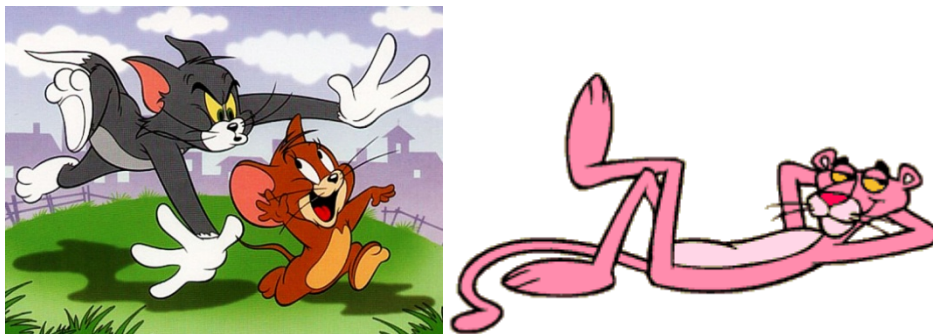
Hoje já consigo trabalhar a cor nos meus desenhos, em ambiente digital, consigo dar os efeitos que não pude com o lápis. Hoje estou invadindo o cenário das animações, promessa feita a mim mesmo quando tinha seis anos ao assistir um desenho Disney. Olhei para minha mãe e disse: *mãe, eu quero fazer isso aqui!* E apontei para a TV.



**Figura 5.** Desenho de 2011.

## **1.2 A paixão pelo mundo animado: de onde eu falo.**

Os desenhos animados do final da década de 80 contribuíram muito para desabrochar meu interesse por eles. É incrível como as imagens animadas daquele tempo ainda persistem em minha mente. Com apenas cinco anos de idade algumas produções me chamaram a atenção: *Tom e Jerry* era exibido antes do Jornal Nacional; ainda lembro da empregada que se parecia com uma personagem do filme *E o vento levou*. Em *A Pantera cor de Rosa*, preferência também de nosso pai porque assistíamos juntos, um episódio em especial nos chamou atenção, em que havia apenas uma legenda: *Os casacos vermelhos estão chegando!* Nunca me esqueci.



**Figura 6 e 7.** Tom e Jerry e A Pantera Cor de Rosa.

Aos dez anos assistia *Scooby Doo* em *looping*<sup>9</sup>. As aventuras de Dafne, Velma, Fred, Scooby e Salchicha me encantavam e a frase: *Fantasma não existem!* ficou na lembrança. Hoje eu questiono essa afirmação, mas isso é outro assunto. O que quero dizer é que temas sobrenaturais ocupavam minha preferência desde aquela época. Na adolescência, conheci duas séries que, nos dias atuais, ainda fazem sucesso: *Caverna do Dragão* e *Thundercats* – ambos abordavam mundos medievais. Apesar de haver tecnologia no segundo, ainda o considero um desenho de “capa e espada”. A estética de Lion e seus companheiros era japonesa: olhos e cabelos coloridos, traços leves e uma leveza de movimentos que realmente me conquistou. Assisti a todos os episódios.

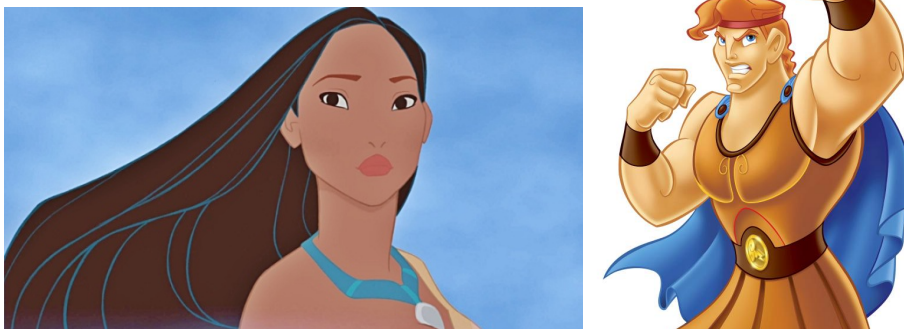


**Figura 8 e 9.** *Scooby Doo* e *Thundercats*.

Ao entrar na faculdade de Design Gráfico me considerava uma apaixonada por animação, conhecia boa parte das animações da Disney a ponto de ter os filmes em casa. *A pequena Sereia*, *Pocahontas* e *Hércules* estão guardados em um lugar especial em minha coleção, mais pela narratividade do que pela técnica animada. A diversão daquela época eram as locadoras. Não me esqueço dos filmes que considero como minhas inspirações: *Indiana Jones*, que preferia que fosse uma mulher, foi fonte de inspiração em minhas primeiras histórias em quadrinhos; e também *De volta para o*

<sup>9</sup>Imagem repetida sem fim.

*futuro*. Uma de minhas maiores inspirações foi a cantora Madonna. Sei que ela não faz parte das animações e filmes, no entanto suas músicas sempre me inspiraram a desenhar heroínas fortes e decididas. Produções com figura feminina frágil não me interessavam mais, graças a essa cantora.



**Figura 10 e 11.** *Pocahontas e Hercules.*

Em 2005, conheci outro anime chamado *Bleach*, de Tite Kubo. Esse entrou em minha vida em um momento especial e está até o presente momento. Seus personagens são reflexos de anseios interiores dos seres humanos. Seus personagens são fortes, principalmente as mulheres: seu traço é leve e muito expressivo. O autor trabalha a expressão de seus personagens de uma maneira peculiar.



**Figura 12.** Personagens de Tite Kubo.

No ano de 2010, iniciei um trabalho de animação experimental com crianças e adolescentes. A proposta era experimentar matérias de massinhas e desenhos de *flip*

*book*<sup>10</sup>. Esse projeto ainda existe, mas para melhorar a didática das aulas está em fase de revisão de conteúdo. Ao entrar no Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual – Mestrado – da Universidade Federal de Goiás, participei de dois curtas metragem experimentais: *De olhos abertos*<sup>11</sup> e *Sem Rosto*<sup>12</sup>, roteiros e desenhos de minha autoria em parceria com outras alunas do curso. Considero essas duas produções como um teste para um desafio maior: a poética, um curta-metragem híbrido que envolvera uma equipe e tempo maiores em sua produção. Considero-me pronta para este desafio.

Meu interesse pelas narrativas animadas cresceu junto com minha experiência como desenhista. Em minha infância conheci os desenhos animados japoneses, mas eu não sabia realmente o que eram. Somente após concluir a faculdade de Design Gráfico foi que a admiração pelo estilo japonês cresceu. O mangá, o anime e o cinema representam um triângulo amoroso, pois não consigo separá-los. O ingresso no curso de pós-graduação em cinema ampliou meu interesse por ambas as narrativas, a animada e a fílmica, e, nesse ambiente, conheci Quentin Tarantino. Após a professora de Som no Cinema apresentar uma cena de *Pulp Fiction* fiquei impressionada com a maneira de esse cineasta contar histórias.

Assim iniciei uma pesquisa por mais títulos do diretor e, entre esses, um parecia contemplar o que eu buscava: *Kill Bill I* era perfeito; artes marciais, uma heroína forte e muito sangue. Esses itens não estavam muito distantes das narrativas japonesas com que eu estava acostumada. Não existiam muitos títulos americanos sobre artes marciais dentro de um contexto japonês. Mesmo assim, sobre um ponto de vista de um diretor americano, *Kill Bill I* tornou-se ainda mais especial. Existia em seu interior uma inserção animada em anime.

A intercessão da linguagem animada e a fílmica sempre foram de meu interesse; já havia assistido filmes como *Uma cilada para Roger Rabbit* e *Space Jam*<sup>13</sup> que considero interessantes, porém não chamaram minha atenção como *Kill Bill I*. Por ser uma inserção, ou seja, uma narrativa dentro de outra, preservou-se todos os conceitos e técnicas do anime. Nos dois exemplos americanos, existem “atores animados” dentro da narrativa filmada. Todos os elementos de linguagem são fílmicos e, apesar de serem usadas técnicas de animação, são filmes com elementos animados e não filmes animados.

---

<sup>10</sup>Mini livro que quando folheado, várias imagens em sequência criam movimento.

<sup>11</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=9caJcH\\_LqqE&feature=channel&list=UL](http://www.youtube.com/watch?v=9caJcH_LqqE&feature=channel&list=UL)>.

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=1pMirR9GekY&feature=channel&list=UL>>.

<sup>13</sup> Mais detalhes sobre essas produções nos próximos capítulos.

Com o término da pós-graduação em cinema me enveredei ainda mais pelas técnicas animadas e montei oficinas de animação experimental em *Stop motion*<sup>14</sup>, trabalhando várias técnicas animadas como inserções, assim como em *Kill Bill I*.

Trabalhei *Stop motion* dentro de 2D, animação de recortes dentro de *Stop motion* e assim por diante. Os alunos se mostram interessados na união dessas técnicas, o que possibilita várias formas de se contar uma história. Dentro das possibilidades que se tem hoje, surgiram várias formas de leituras, cada qual com suas especificidades.

### 1.3 Umbanda: história e arquétipos

A Umbanda nasceu em 1908 no Brasil com o médium Zélio Fernandino de Moraes após uma incorporação que ele fez do caboclo Sete Encruzilhadas (MARQUES, 2010, p. 15) e ainda se configura como uma religião muito nova. Suas origens remontam diferentes linhas de atuação. A essência da Umbanda no Brasil é cristã, mas suas vertentes podem variar bastante, desde a linhagem africana *Omolokô*, até à esotérica, a chamada Umbanda Esotérica. Os grupos umbandistas se dividem entre aqueles que tentam resgatar as tradições africanas na Umbanda, aqueles que seguem o sincretismo do catolicismo e há ainda aqueles que trabalham com as ideias espíritas kardecistas feitas por Allan Kardec ou ainda trabalham ideais da “Fraternidade Branca” (MARQUES, 2010, pp. 24 e 25). Por esse caráter sincrético, a Umbanda muitas vezes não é vista como uma religião genuína e concisa:

Muitas vezes compreendida como coleção de resquícios e perda de tradições de outros cultos, a umbanda ora é vista como catolicismo popular e degenerado, ora como forma involuída de kardecismo (baixo espiritismo), ora como candomblé degradado (pela falta de capacidade em ser fiel a uma fantasiada "pureza" africana). Desta maneira a sua especificidade é ignorada. Outras tentativas de redução repetem-se nos meios acadêmicos. Historicamente houve uma propensão para respaldar a introdução de novas discriminações entre os africanos trazidos como escravos (Ferretti, 1995, 1999). Em síntese, os bantos seriam mais obtusos e, portanto, adequados para trabalhos físicos sem nenhuma qualificação. O seu patrimônio cultural teria se perdido com facilidade e seria inferior. Estes preconceitos são tão veementes que, não obstante a universal presença e extrema influência da cultura banto no Brasil, ela acontece como se fosse invisível ou transparente, supondo-se outras origens para muitas das suas contribuições (BAIRRÃO, 2002).

---

<sup>14</sup>Técnica animada mais detalhada nos próximos capítulos.

No entanto, como defende José Francisco Miguel Henriques Bairrão<sup>15</sup> “A umbanda é uma tradição presente” e não deve “ser avaliada pela sua correspondência com alguma matriz, real ou fantasiada, projetada num passado pensado no âmbito de uma temporalidade linear.” (BAIRRÃO, 2002):

O imaginário religioso, tal como o inconsciente, não se regula pela cronologia e, curiosamente, a umbanda, que aparentemente é uma das religiões que mais consagra o profano (sendo por vezes difícil diferenciar a vida comum das pessoas das lendas dos seus deuses e discernir onde acaba uma roda de samba e começa uma "gira") apresenta um senso do tempo imaginal e uma proximidade com o sagrado menos intelectualizadas, mais espontâneas, mas bastante genuínas e fieis ao modo próprio do seu acontecer (talvez por não ter sido objeto de racionalizações sócio-políticas, nem vítima de interpretações fundamentalistas, aliás incompatíveis com o "ethos" da sua espiritualidade) (BAIRRÃO, 2002).

O trabalho da Umbanda gira em torno das entidades (espíritos) que os médiuns incorporam. Através do médium essas entidades entram em contato com os consulentes, pessoas que vão em busca de ajuda. No livro “A Umbanda sem mistificação”<sup>16</sup>, Adilson Marques expõe uma ligação entre a Umbanda e a cultura oriental, podendo os termos usados na Umbanda advirem de tal vertente e não das tradições africanas. De acordo com o autor (2010, p. 10), muitos estudiosos defendem que a palavra Umbanda significa no antigo alfabeto Vatan ou Devanagari “Divina Revelação” (AUM-BAN-DHA, AUMPRAM).

Para Marques (2010, p. 25), a atuação das entidades na Umbanda acontece de forma simbólica, uma vez que os espíritos representam papéis específicos que variam com o trabalho que estão realizando e com a necessidade das pessoas que buscam auxílio naquele ambiente, podendo um mesmo espírito se revelar como várias entidades (aparentando para o consulente se tratar de espíritos distintos). Geralmente no Brasil temos as figuras dos preto-velhos, dos índios (caboclos), das crianças e dos Exus, mas dependendo da cultura onde se realiza a cerimônia Umbandista o simbolismo dessas figuras se altera para ter significado para seus participantes:

Um amigo umbandista que regressou recentemente do Japão [...] enquanto estava no extremo oriente, foi convidado pela espiritualidade para organizar

<sup>15</sup>Disponível em: <<http://www.fafich.ufmg.br/~memorandum/artigos02/bairrao01.htm>>. Acesso em: 13.Jul. 2012.

<sup>16</sup>Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/25639419/A-umbanda-sem-mistificacao>>. Acesso em: 14. Jul. 2012.

uma gira de Umbanda. Ele narra que, ao invés de preto-velhos, manifestaram-se no trabalho velhos monges budistas. E, ao invés dos famosos caboclos (índios), foi surpreendido pela incorporação de samurais. (MARQUES, 2012).

O símbolo assim é codificado de forma social e cultural e comumente está ligado a um arquétipo que se manifesta de forma universal e atemporal. Na experiência relatada por Marques, podemos perceber que o arquétipo/modelo do ancião (sabedoria) e do adulto (coragem) é o mesmo no Japão e no Brasil, mas muda-se o símbolo, sendo as figuras do preto-velho e do caboclo trocadas no Japão pelas imagens do monge budista e do samurai para remeter ao cenário sociocultural daquele país.

#### 1.4 O Magismo

Tudo que se refere ao magismo<sup>17</sup> e mágica<sup>18</sup> nos incita à curiosidade: não é a toa que esse tema fascina os homens desde os primórdios da sua existência. O magismo na Umbanda agrega uma compreensão mais detalhada neste caso, já que a mágica desta religião esta diretamente ligada à incorporação de espíritos, às mirongas(magias) e ao trabalho das chamadas entidades enquanto incorporada ou não.

A incorporação foi uma das primeiras sensações que tive ao iniciar meu trabalho como médium, que na Umbanda é considerada um ato de humildade e amor. Ela acontece quando um *médium*<sup>19</sup> dá passagem ao *guia espiritual*. Em ambos terreiros existem regras restritas aos quais os médiuns de incorporação são obrigados a seguir para sua própria segurança e também dos terreiros, pois segundo os Pais de Santos toda casa espírita é alvo de ataques espirituais com o objetivo de alterar a energia das correntes, que é foco mental dos médiuns no momento do trabalho, todos devem estar vibrando no mesmo pensamento: paz, amor e caridade.

Quando ingressei na Umbanda foi me passado que eu não deveria tentar a incorporação fora do terreiro porque um médium que incorpora fora desse espaço de oração e trabalho corre o risco de sofrer um ataque de entidades maléficas que podem

---

<sup>17</sup>Como o presente relato é mais uma de minhas experiências como médium de dois terreiros de Umbanda, a maneira que descrevo esta vivência se baseia nas minhas interpretações pessoais desse trabalho.

<sup>18</sup> O termo magia vem do latim *magia* e do grego *magike* e se refere especificamente à prática de feitiçaria dos magoi (magos), sacerdotes medas e persas que viveram muitos séculos antes de Cristo e eram considerados exímios “fazedores de milagres” e senhores de uma ciência oculta (BINI p 17).

<sup>19</sup>Todo indivíduo que sente a presença e influência dos espíritos.

promover o desequilíbrio do médium ou até iniciar uma obsessão a ele. A incorporação é um ato de concentração que o médium desenvolve provavelmente a vida inteira, mas que se resume exclusivamente ao terreiro, constituindo de um ato sagrado.

Para um médium incorporar deve estar em um ambiente previamente preparado e os terreiros possuem magias para essa finalidade, uma vez que elas são colocadas em lugares estratégicos para que o ambiente fique livre de qualquer influência espiritual negativa. O ritual de abertura é extremamente importante para os médiuns se focalizarem nas faixas vibratórias que serão trabalhadas. No meu caso, como médium iniciante, as sensações eram uma mistura de medo e curiosidade. Devo dizer que o que mais impede uma incorporação natural é o medo que o médium sente e como ser humano, senti receio de perder o controle e não voltar às minhas funções normais caso o espírito não fosse embora, mas felizmente isso não acontece. O que foi me passado é que a entidade não toma o corpo do médium, ela apenas “encosta” e se liga aos *chakras*<sup>20</sup> da pessoa e assim executa seu trabalho (era como se colocassem as mãos no meu ombro). Com o tempo esse receio passou e comecei a sentir e reconhecer a energia de cada entidade, mas ainda não atendia ninguém, apenas “firmava”<sup>21</sup>.

Alguns médiuns não se lembram de nada depois de incorporar, são conhecidos como médiuns inconscientes; outros se lembram, são os médiuns conscientes. Eu sou médium consciente e me recorro de muita coisa depois da incorporação. Entretanto com o tempo essas memórias desaparecem, algo comum que segundo as teorias umbandistas ocorre por causa do “carma”<sup>22</sup> do médium que precisa escutar as lições dadas a outrem pelos espíritos para assim também usar este conhecimento em sua jornada como ser humano.

Pode-se também confundir a incorporação com mistificação, que só acontece quando se instaura a “ vaidade ” e o médium se coloca na frente da entidade e é ele, e não a entidade, que trabalha. Pessoalmente assisti muitas incorporações onde o médium mistificava e nesses momentos geralmente o Pai de Santo retira este médium da

---

<sup>20</sup>Chakras são centros de energia situados na metade do corpo. Há sete deles, que governam nossas propriedades psicológicas. Os chakras situados na parte mais inferior de nosso corpo são nosso lado instintivo, os mais elevados no nosso lado mental.  
Acesso: <<http://www.eclecticenergies.com/portugues/chakras/introducao.php>> Acesso em: 01.Fev.2013.

<sup>21</sup> O termo firmar significa “concentrar em alguém ou algo”.

<sup>22</sup>Dessa forma o Carma está intimamente ligado ao livre-arbítrio, pois se somos livres para agirmos, bem ou mal, teremos que arcar com as consequências de nossos atos. O Carma pode ser individual, familiar ou coletivo, e é a forma pelo qual o espírito escolhe, antes de reencarnar, as provas por que há de passar na Terra com o intuito de elevar-se espiritualmente, reparando as faltas cometidas contra si e contra seu próximo. Acesso: <<http://umbandaestudo.blogspot.com.br/2009/05/lei-do-carma.html>> Acesso em: 01.Fev.2013.

corrente para que ele reinicie o trabalho de firmamento na entidade. No meu caso, sempre pedia ao Pai da casa para observar se estava tudo certo, pois estes possuem a mediunidade de vidência mais apurada e poderiam me alertar quanto a isso.

Foi na linha dos Preto-Velhos que aconteceu minha primeira incorporação, no Terreiro João Grande. Costuma-se “puxar<sup>23</sup>” as entidades dos iniciantes para ajudá-los a incorporar e com frequência se tornam capazes de incorporar sozinhos. No início tive que passar por isso e devo dizer que não foi uma experiência agradável, mas depois não tive essa necessidade porque entendi que para incorporação fluir basta fazer uma prévia e breve meditação, ou seja, “não pensar em nada” com intuito de dissipar a confusão de pensamentos, o medo e a ansiedade que tanto atrapalham a conexão com os espíritos, visto que a incorporação é um elo mental.



**Figura 13.** Terreiro Pai Xangô altar(2011).

Na maioria dos terreiros as primeiras entidades a se manifestar são os Preto-Velhos, entidades que pertencem à “direita”. Na Umbanda se trabalham energias através das polaridades “direita” e “esquerda”, que são linhas de atuação: a direita onde se manifestam preto-velhos, caboclos, crianças e ciganos e na esquerda as pombas-gira e exus - dependendo da necessidade trabalha-se uma das duas. Em meu entendimento como médium comparo essa classificação como símbolo Yin/Yang que é composto por duas partes iguais, mas com características diferentes dadas pela cor.

No terreiro João Grande fazíamos trabalhos semanais com as entidades da direita e uma vez no mês trabalhava-se a esquerda. Durante os trabalhos de esquerda, não era

---

<sup>23</sup> Induzir a incorporação.

raro apresentarem-se outras entidades como malandros<sup>24</sup> e baianos<sup>25</sup>. Esses espíritos não são exclusivos da linha da esquerda e manifestam na direita também. Cheguei a conhecer o meu baiano, mas ele se manifestou apenas no terreiro Pai Xangô.

Depois dos pontos cantados e da defumação do ambiente<sup>26</sup> os médiuns começam a incorporar. As sensações na hora da incorporação são uma maneira de reconhecer a energia/vibração da entidade que geralmente inicia-se no chakra básico. A impressão é de uma força puxando seu corpo para baixo, e logo entramos na postura do preto-velho, com as costas curvadas e as pernas trêmulas. Certa vez senti que não enxergava de um olho e mais tarde a entidade me falou que era cega de um olho e do outro não enxergava muito bem, por isso quando incorporada a minha visão fica embaçada. Durante a incorporação não vejo as coisas pelos olhos do corpo físico e sim pela energia que o consulente emite e caso haja obsessores, anjos ou entidades, consigo vê-las perfeitamente. Portanto, na minha experiência, eu enxergo o que a entidade vê, mas o que eu sinto é independente. Raramente essa forma de mediunidade aconteceu comigo sem estar incorporada.



**Figura 14.**Terreiro João Grande: Altar para Seu Zé Pelintra(festa da esquerda).

Os preto-velhos costumam apresentar-se como Tio, Tia, Avó, Avô, Mãe e Pai. A minha entidade apresentou-se como Vó Sabina e sua nação é D'Angola, na linha de Ogum (essa apresentação se assemelha com a que acontecia nos tempos de escravidão). Pode-se se levar anos para uma entidade apresentar-se e quando isso acontece ela pode

<sup>24</sup> Entidade ligada ao arquétipo do malandro brasileiro, a entidade mais conhecida é Zé Pelintra.

<sup>25</sup> Quanto aos Baianos da Umbanda, o arquétipo e o do tradicional “pai e mãe de santo da Bahia” (SARACENI 2012, p 105).

<sup>26</sup> Ritual onde se envolve todos que esteja no terreiro, durante os trabalhos, com fumaça do defumador.

usar o nome geral; um exemplo: Vó Sabina se designava Vó Preta porque segundo ela o “cavalo<sup>27</sup>” ainda não estava maduro pra saber o nome dela(acredito que isso aconteça devido à ansiedade do médium com relação aos nomes das entidades) e um ano mais tarde ela apresentou-se como Vó Sabina.

As posturas de incorporação são a prova física da presença da entidade. Os velhos trabalham sentados e geralmente os “cambonos<sup>28</sup>” lhes entregam suas bengalas confeccionadas com pedaços de madeiras e uma tigela d’água com ervas como manjeriço, hortelã e alecrim. Esporadicamente Vó Sabina fumava um cigarro de palha; fiquei aflita com tal ato, pois nunca fumei, mas encerrado o trabalho percebi que o cheiro característico de cigarro não estavam em mim nem em minhas roupas.



**Figura 15.** Terreiro Pai Xangô: Médium incorporado com Preto Velho(2011).

Vó Sabina em sua incorporação sempre procurou ser gentil para comigo, pois muitas vezes a senti como uma energia muito forte e pesada, de uma forma positiva,

---

<sup>27</sup> Termo usado pelas entidades para médium

<sup>28</sup> Trabalhadores que auxiliam os guias incorporados acendem charutos, providenciam materiais, anotam procedimentos para os consulentes, organizam a assistência e assim por diante.  
Disponível: <<http://pt.scribd.com/doc/55583111/2/A-UMBANDA-E-O-TRANSE-MEDIUNICO>> Acesso em: 30.Jan.2013.

como se estivesse carregando uma pedra muito grande, semelhante à Atlas, o deus grego que carrega o mundo nas costas. Com o tempo entendi que o Preto Velho “carrega” todas as nossas aflições quando se despede (que nos parece do tamanho do mundo, mas que para os velhos são apenas tolas preocupações).

#### 1.4.1As mirongas de Vovó Sabina

*Minha cachimba tem mironga!  
Minha cachimba tem dendê!  
Quem duvida da minha cachimba,  
que venha vê, que venha vê!  
Adorei as Almas!<sup>29</sup>*

Mirongas é como chamamos a magia do preto-velho e sua ação é para a cura das almas dos aflitos. As benzeduras<sup>30</sup> são constantes nos trabalhos dos velhos, às vezes com apenas uma folha de arruda colocada atrás de umas das orelhas do consulente já promove a calma.



**Figura 16.** Detalhe altar – Terreiro Pai Xangô(2011).

A linha das almas, faixa energética a qual os pretos velhos pertencem, trabalha muito com os anjos, sejam eles anjos da guarda ou Arcanjos. Era comum Vó Sabina aconselhar o consulente a acender velas para o anjo de guarda da pessoa ou de outras

<sup>29</sup> Disponível em:<<http://www.youtube.com/watch?v=VqL0g8mOxP8>>Acesso em: 30.Jan.2013.

<sup>30</sup> Rezas.

peças as quais o consulente estava ligado. Mel, açúcar, rosas brancas, alecrim e velas brancas são receitas mágicas para o alívio da pessoa aflita.



**Figura 17.** Congá (altar) - Terreiro Pai Xangô(2011).

Uma magia muito usada por Vó Sabina para fortalecer o anjo de guarda da pessoa necessitava de um pires branco, uma rosa branca, uma vela e um punhado de hortelã. No pires se colocava a vela, as pétalas da rosa branca e as folhas de hortelã espalhadas em volta da vela. Por fim se acende a vela e se mentaliza seu pedido para o anjo de guarda. Os consulentes que voltavam sempre confirmavam a eficiência dessa magia. Mentalizar a entidade também é um tipo de magismo que acho muito interessante e uso quando preciso de aconselhamento.



**Figura 18.** Imagem de Preta-Velha – Terreiro Pai Xangô(2011).

O Preto-Velho, como já mencionado, é o arquétipo da sabedoria na imagem característica do ancião. O idoso, em muitas das histórias descritas pela humanidade, remete à imagem daquele que detém todo conhecimento humano, contido ou não nos livros, e que o ensina para o herói a fim de que o mesmo consiga terminar sua jornada, assim como Christopher Volgen apresentou em seu livro “A jornada do escritor “com o nome de “mentor”.

Um arquétipo que frequentemente encontramos nos sonhos, mitos e histórias é o *Mentor*— em geral, uma figura positiva que ajuda ou treina o herói. (p.62)

Assim os Velhos da Umbanda nos acolhem como mentores na jornada da vida, eles não nos facilitam nada, mas sempre teremos uma voz amiga para escutar e nos aconselhar nas horas de aflição.

#### 1.4.2 A Magia dos Ciganos

*Vinha caminhando a pé,  
Só para ver se encontrava minha cigana de fé.  
Ela parou e leu minha mão,  
E me disse a pura verdade e eu só queria saber  
Aonde mora minha cigana de fé!<sup>31</sup>*

Os ciganos da Umbanda são entidades que têm uma estreita ligação com a força da prosperidade, mas sua energia está ligada ao desapego, ao ardor pela dança e à magia. Trabalhar com entidades ciganas significa vivenciar todo esse ânimo e paixão. Os ciganos são conhecidos dentro da linha de atuação do Terreiro João Grande como filhos do vento, devido à maneira peculiar de trabalho que realizam em que se usa a dança, a leitura de cartas ciganas e a quiromancia para revelar o passado, o presente e o que for permitido do futuro.

A incorporação de um(a) cigano(a) também exige posturas e saudações que revelam a sua linha de atuação. A minha entidade cigana se revelou em um final de trabalho de caboclo. Preparava-me para ir embora quando senti meu chakra do plexo solar (3º chakra) queimando. O Pai de Santo me disse para dar passagem para a entidade e logo comecei a dançar. Tive a sensação de possuir três cinturas que se movimentavam sincronizadas com os balanços dos quadris. De fato a incorporação de

<sup>31</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=R4BqbCskDKk>> Acesso em: 30.Jan.2013.

qualquer entidade é muito pessoal e se limita às percepções de cada médium e no meu caso, além de todas essas sensações, eu também me sentia mais alta e de alguma forma mais livre. Após a incorporação realmente parecia estar leve e sem preocupações ou apegos, mas esse bálsamo infelizmente não tem longa duração, pois como encarnada eu ainda não consigo me desapegar de algumas coisas e a energia deixada pela cigana se extinguiu em algumas semanas.

Minha cigana se apresentou como Soraya; ela me parece mais velha e compenetrada. Em seu trabalho, Soraya usa lenço azul, cartas ciganas, incensos de jasmim e algumas vezes cristais e pedras de preferência azuis ou brancas. Ela atua na abertura de caminhos, cura de maneira geral e no desenvolvimento do chakra entre as sobrancelhas (o terceiro olho ou 6º chakra). É uma entidade que não fala muito, às vezes canta em uma língua irreconhecível, gosta de flores e vinho suave e sua dança é mais comedida e lenta, o que exige certa flexibilidade.

No terreiro João Grande tive a oportunidade de incorporá-la em uma festa e nesta ocasião ela me contou sua história: ela era a mais velha de sua caravana, responsável por escrever feitiços de cura, amor e prosperidade e para tanto se utilizava de taças, moedas, velas e ervas (elementos que fazem parte da cultura cigana). Ainda hoje Soraya me intui algumas magias dependendo da necessidade. Já realizei algumas e vi melhora significativa do problema.



**Figura 19.** Altar para Santa Sara Festa Cigana, Terreiro João Grande (2009).

Em outro momento tive uma incorporação espontânea de outra entidade cigana que se denomina Diana. Essa entidade possui uma energia dinâmica e rápida, parece ser

bem mais nova que Soraya e trabalha com um elemento ímpar: o éter. Não é comum na Umbanda receber duas entidades da mesma linha, mas no meu caso tivemos uma exceção porque Diana não parece ser muito paciente e reivindicava seu direito de trabalhar. Diana parece pertencer a uma derivação de entidade cigana que é chamada na hierarquia umbandista de “ciganinha”. Trata-se de ciganas meninas que tem fome de trabalho, cuja energia intensa exige muito do médium quando dança. Sua área de atuação é exclusivamente financeira, onde ela trabalha abertura de caminhos, prosperidade e sorte. Sua cor é o amarelo ouro, que também é a cor de suas vestes e seu lenço, e em seu trabalho ela utiliza os *Snujs*<sup>32</sup> para fazer limpezas espirituais.

Muito do que foi me passado no terreiro acerca dos ciganos é que são povos guerreiros que possuem muita paixão e muita orgulho de ser o que são. Não se apegam a coisas que não podem carregar no coração e por isso são nômades e falam um idioma próprio que nem sempre entendemos. Os consulentes geralmente ficam impressionados com as entidades ciganas por seu trabalho envolver magias de amor e dinheiro e quando as festas ciganas acontecem é muito comum os terreiros ficarem cheios.



**Figura 20.** Mediuns, Terreiros João Grande, festa de ciganos(2009).

---

<sup>32</sup>Os snujs são címbalos de metal, usados um par em cada mão. Um deles se prende ao dedo médio e o outro ao dedão por meio de um elástico. Disponível em:<<http://www.centraldancadoventre.com.br/modalidades/58-danca-com-snujs>>. Acesso em: 30.Jan.2013.

Penso que os ciganos nos proporcionam uma visão destituída de apego ao outro ou a coisas materiais; sua liberdade, sua beleza se mostram na maneira de viver. Como diz Soraya: “Deixe de dar valor ao que você guarda no bolso e valorize o que você tem de bom em seu coração que as outras coisas virão!”.

### **1.4.3 Os encantamentos do Sr.Omulú Rei e Dona Rosa dos Ventos**

A linha da “esquerda”, mais do que as outras, está envolta em muito mistério. Tentei compreender o que representa as entidades dessa faixa vibratória porque sua força é frequentemente confundida pelos consulentes e alguns médiuns. Exu e pombas-gira na Umbanda não são representações do demônio, as “damas” como são chamadas no terreiro Pai Xangô não são prostitutas, suas imagens moldadas pelo imaginário popular nos fazem associá-las aos ditos demônios que falam outras religiões.

Nas primeiras incorporações na esquerda passei por vários problemas devido às crenças que criei sobre esses espíritos. Os Exus são entidades que trabalham com uma energia mais densa, fazem desmanche de trabalhos no submundo do astral, lugar onde espíritos de luz não tem acesso se não pelo intermédio destes. Minha primeira experiência foi com o Exu que se dizia o meu guia dentro da minha espiritualidade apresentou-se com vários nomes antes de dizer o verdadeiro, mas não foi esse detalhe que dificultou nosso trabalho.

No meu íntimo eu não aceitava ser subjugada por uma entidade masculina com esse tipo de força, temia não me sentir bem com isso, esse medo era reflexo do meu orgulho em admitir que um homem tomasse as rédeas de meus atos, mesmo que fosse por poucas horas. O resultado foi frustrante para ambas as partes; na primeira tentativa eu travei sua passagem e um acidente aconteceu, eu sofri um impacto que me jogou na parede. Os “cambonos” não conseguiram me segurar, cheguei a me machucar e muito chateada me recolhi para outro cômodo do terreiro. Passei meses sem participar dos trabalhos de esquerda, foi quando tive um aviso em meus sonhos: a espiritualidade iria me preparar para que pudesse receber o Sr.Omulú, mas para que isso acontecesse antes eu iria trabalhar com o Sr Sete Covas.

Este Exu não deixava de ter a mesma densidade de energia que Seu Omulú, mas ele se prendia ao chakras dos médiuns mais devagar que Seu Omulú, deixando o médium mais confortável na incorporação. Trabalhei com Seu Sete Covas por alguns meses e para minha surpresa ele não se parecia nenhum pouco com as imagens que

tinha visto dele; pelo contrário, ele se mostrava como um senhor garboso e muito elegante, de terno gravata e chapéu côco, barba extremamente bem feita e um tipo de uma bengala nas mão. Muito educado, me lembrava de desembargadores do séc. XVIII. Aos seus pés sempre havia um nuvem que o acompanhava por onde fosse. Também notei alguns crânios envoltos nesta nevoa, mas em momento nenhum tive medo.

Despedi-me de Seu Sete Covas e toda sua elegância deu lugar a força de um rei, Seu Omulú Rei, meu guia espiritual. Nessa incorporação senti muito calor, meu corpo suave muito. Como sou mulher eu nunca havia sentido o que realmente representava a virilidade de um homem, essa energia é tão forte que quando incorporada por esse Exu não tenho forças para fazê-lo ir embora, pela primeira vez pude senti a alegria de uma entidade em seu trabalho. Seu Omulú Rei estava feliz e lá no fundo eu sentia que entre nos havia uma aliança de muitos tempos, mais adiante descobri que já durava vários séculos.



**Figura 21.** Terreiro João Grande: Consultantes esperam o início do trabalho de esquerda (2009).

Exus trabalham com a essência do álcool e com a fumaça do fumo. Seu Omulú aprecia uísque e charutos e seus gostos também se chocaram com meu estilo de vida – que não inclui álcool ou qualquer tipo de cigarro. Mas não tive escolha e cedi para que a entidade pudesse fazer seu trabalho. Não me arrependo porque minha rotina continuava normal; após a incorporação não havia sinais nem de álcool nem de fumo. Como médium consciente quando a entidade fuma, fumamos junto com ela, mas a energia não fica em nós, os exus levam com eles quando vão embora.

Seu Omulú se apresenta para mim com uma roupa que eu associo a um anjo com quatro asas. Ele usa tal aparência para se comunicar comigo em meus sonhos; seus cabelos são extremamente claros e longos, sua pele é alva como a neve. Acredito que seja para facilitar a comunicação entre nós. Ele a denominou “veste sensível”, mas existe outra roupa que Seu Omulú classificou como “veste de batalha” que realmente veste uma armadura e um capuz que lembra muito um cavaleiro da idade média. Essa face ele mostra para os obsessores e demônios nos trabalhos de Umbanda.

No plano astral existem vários espíritos de grande estirpe espiritual que costumam mudar suas vestes astrais para a comunicação com encarnados ou até mesmo desencarnados, pois o alto grau de vibração às vezes não se faz notar por eles devido às condições de sua evolução. Em 2012 tive um sonho em que houve uma regressão espontânea: acredito que voltei ao início do século 19 em algum país da Europa. Nesse sonho eu realmente me vi passeando pelas ruas de uma linda cidade, minhas roupas eram de época e eu me chamava Catherine. Era fascinada por música e meu pai também era músico.

Nossa relação era muito próxima, mas infelizmente ele teve que me casar com um banqueiro para pagar suas dívidas porque ele tinha outros filhos. Com a morte de meu pai tinha que me casar, mas não aceitei e fugi para morar com um rapaz também músico de nome René. Vivi feliz por um tempo, mas meu noivo de nome Philipo veio cobrar sua dívida e por isso tentou me matar com três tiros em um sarau. Logo depois ele se matou com um tiro na cabeça e felizmente eu não morri, mas Philipo em espírito jurou vingança. Esse sonho que depois se tornou um prova física nos tempos de hoje, foi uma experiência a princípio ruim, mas muito reveladora principalmente sob os conceitos espirituais da Umbanda que diz que todas as entidades já foram encarnadas. Tive a certeza que meu pai naquela encarnação era Seu Omulú Rei. Apesar de não me lembrar do nome de meu pai na encarnação posterior, quando tive esse sonho vivido, tive a certeza dessa conexão.

Houve uma reestruturação no terreiro Pai Xangô em que todas as médiuns dariam preferência para a incorporação das “damas” - o que ocasionou um grande problema para mim, já que Seu Omulú como meu “guia de frente<sup>33</sup>” ficaria em segundo plano. Quando minha Dama me incorporou comecei a me sentir muito mal: dores de

---

<sup>33</sup>O guia é a entidade responsável pela faixa vibratória do médium; é aquele que comanda e autoriza o trabalho espiritual das outras entidades que, porventura, o médium incorporar, e pode ser um (a) caboclo (a) ou um (a) preto (a)-velho (a). Disponível em: <<http://portalesdoceu.blogspot.com.br/2010/04/os-guias-dos-mediuns.html>>. Acesso em: 30.Jan.2013.

cabeça e até um enjoo, além de um misto de choro e medo. Mesmo assim Dona Rosa dos Ventos trabalhava meio irritada, mas trabalhava. Até que após um trabalho de esquerda um choro compulsivo tomou conta de mim. Foi preciso que o Pai de Santo me levasse na “cafua”<sup>34</sup> e pedisse para que desse passagem para Seu Omulú.

A entidade estava furiosa reivindicava seu lugar de trabalho, então foi feito um acordo para um revezamento entre a Dama e o Exu; como se esperava, não tive mais problemas. As incorporações foram normais e passaram a ser prazerosas também. Seu Omulú como meu guia na esquerda representa a firmeza espiritual, a força masculina que coloca o médium de pé, fazendo-o resistente a ataques espirituais e prontos para a batalha. Relaciono seu trabalho com a carta de tarô *a Justiça*: sempre forte e imponente, sua espada nunca falha. O ditado “a justiça tarda, mas não falha” para os encarnados que têm pressa em tudo; a justiça é falha, mas o tempo também faz parte desta justiça, pois sua comunhão demanda amadurecimento tanto físico como espiritual.

#### **1.4.4 Rosa dos ventos, cigana, feiticeira e rainha**

No terreiro Pai Xangô as Damas possuem festas específicas, pombas-gira gostam de dançar, beber champanhe e “fumar cigarrilhas”<sup>35</sup>, leques e lenços são seus instrumentos de trabalho, rosas vermelhas enfeitam seus cabelos e seus pontos. Para os trabalhos com as Damas fazíamos um “alguidar”<sup>36</sup> com frutas vermelhas, morangos, uvas, mangas e maçãs que ofereciam para os consulentes. Esses, porém, sempre ofereciam presentes à Senhora Rosa dos Ventos, que nunca exigiu nenhum retorno nem físico nem espiritual. Anéis, colares e brincos se acumulavam nos pontos de Dona Rosa que depois de encantá-los dava-os de presente para outros consulentes.

O champanhe era companheira constante de Dona Rosa; em cada trabalho eram consumidas no mínimo duas garrafas. Não negava velas vermelhas e pétalas de rosa também vermelhas sob seus pés, sua gargalhada era reconhecida por todos da casa, muito faceira, costuma flertar com outros exus da casa, sua dança era sensual diferente de Cigana Soraya ou Diana que são entidades de direita. Rosa possui palavreado pouco entendível, uma mistura de português e espanhol que deixam os cambonos um pouco

<sup>34</sup>Local reservado às oferendas dos Exus.

<sup>35</sup>Cigarrilha é uma versão mais curta e estreita do charuto.

<sup>36</sup>Vaso de barro ou de metal, baixo, em forma de tronco de cone invertido e com diversos usos domésticos <[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ofP\\_AHlg6cJ:www.dicionarioinformal.com.br/alguidar/+alguidar&cd=9&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ofP_AHlg6cJ:www.dicionarioinformal.com.br/alguidar/+alguidar&cd=9&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br)>. Acesso em: 30.Jan.2013.

confusos, mas nada que sua simpatia não resolva. Dona Rosa faz curas espirituais e abre caminhos no amor, “amarrações” não são permitidas em seus trabalhos, como ela disse: “Não amarre seu futuro ao de outrem, o destino é incerto para todos! Aqui tudo é passageiro!”

Partilho da filosofia que aprendi no terreiro Pai Xangô de que todas as pombas-gira foram mulheres fortes e poderosas em vidas passadas, sejam elas altas sacerdotisas, donas de engenho, grandes diplomatas e também feiticeiras. Não acredito que elas foram prostitutas, baseado na vibração que me envolvo quando incorporada por Rosa dos Ventos, energia simpática e densa, não descarto o fato das Damas serem grandes conhecedoras da energia e magia sexual, mas isso não faz delas prostitutas.



**Figura 22.** Terreiro João Grande: preparada para receber Rosa dos Ventos e Rosa dos Ventos dançando (2009).



**Figura 23.** Altar para as Pombas Giras: as imagens não são representação real dessas entidades, mas muitos consulentes gostam de homenageá-las desta forma.

Na incorporação de pombas-gira o chakra sexual geralmente é ativado, vibra em uma frequência acima do normal e isso confunde o médium fazendo sua libido subir temporariamente. Por isso uma das regras após trabalhos de esquerda era não manter nenhuma relação sexual pelo menos por um dia. Sempre segui esse preceito porque procuro seguir as regras e não confundir espiritual com material - algo muito comum entre os médiuns de Umbanda que causa “mistificações<sup>37</sup>”, um dos grandes problemas nos terreiros.

Rosa dos Ventos me disse que foi uma grande feiticeira, o tempo e lugar ela não revelou, mas disse que trabalhou até idade muito avançada. Um dia os discípulos do Papa a assassinaram porque havia grande procura pelos seus encantamentos e seus filhos juraram vingança. Entretanto em sonho pediu que perdoassem seus algozes, pois já estava escrito que seria daquela forma. Em sua adolescência prendia a atenção de todos os homens ricos da província, mas ela se casou com um humilde carpinteiro que a salvou de um eminente estupro. Teve nove filhos os quais iniciou nas práticas da magia. Seu companheiro encontra-se encarnado e ela o protege de alguma forma através de mim, por dizer que ele faz parte de minha linhagem espiritual, que infelizmente não sei quem é.

Hoje ela é rainha da sua faixa falange<sup>38</sup> pois comanda o elemento vento e o chama de “vento da justiça”. Por isso creio que ela esteja ligada a faixa vibratória de Ogum ou Oxóssi. Ela se apresenta para mim com uma moça de aproximadamente seus 27 anos, dona de um sorriso inconfundível. Antes da incorporação invade a minha visão lateral e percebo seu vestido vermelho e preto. Tem longos cabelos castanhos e quando incorporada sempre olha bem no fundo dos olhos de seus consulentes; a verdade nunca lhe escapa porque ela enxerga os pensamentos do consulente. Através da mediunidade presenciei as curas de Dona Rosa e também a gratidão das pessoas para com ela. Também escutei muitas broncas que se estenderam também a minha pessoa, por me deixar cair por motivos brandos.

---

<sup>37</sup>Mistificar, termo muito usado no Espiritismo e que na Umbanda tem sido citado com frequência. Seu significado tem a ver com abusar da credulidade, enganar, iludir, ludibriar. Na conversação mediúnica, corriqueiramente, na mesa espírita ou no terreiro, considera-se mistificador o médium que finge estar dando passagem a um espírito, fala e passa mensagens que são próprias. Disponível em: <<http://povodearuanda.wordpress.com/2010/07/04/mistificar/>>. Acesso em: 30.Jan.2013.

<sup>38</sup>Falange é um agrupamento de mais de 400 mil espíritos, que atuam em um determinado plano espiritual, ou seja, em uma determinada faixa de vibração. Existem entidades de Alta, Regular e Baixa, faixa vibratória, e por isso elas se dividem em vários grupos: Falangeiros de Orixá, Caboclos, Pretos Velhos, Exus, Pomba-Giras, Ibeijadas e demais entidades que atuam de formas diversas. Cada falange recebe o nome de seu chefe e cada espírito dentro desta falange, atende por este mesmo nome. Disponível: <<http://www.umbandaesoterica.com.br/aclEntid1.html>>. Acesso em: 30.Jan.2013.

Rosa diz trabalhar com as duas mãos: a mão que afaga e a que bate, dependendo da ocasião ela usa uma das duas. Dona Rosa dos ventos representa pra mim a descoberta da energia vital do sexo, da magia, da vontade e o magnetismo pessoal, em resumo “ser dona de si mesmo” viver o que tiver que viver sem arrependimentos, assumir os riscos. Em suas palavras: “tudo que tiver que doer, vai doer! Tudo que tiver de sangrar, vai sangrar! Cicatrizes vão ficar, mas você vai continuar...Amar, dançar, viver ou morrer só vai durar o que tiver que durar!” Rosa dos ventos é a portadora dos conhecimentos, o início da jornada mágica. Acredito que a magia está altamente ligada à criatividade, energia de impulsão mental que no astral se torna manipulável. No tarô temo a carta O mago<sup>39</sup> que simboliza essa energia,

#### 1.4.5 Obaluaê o Orixá a força da vida e da morte

Confesso que, como médium, não conseguia imaginar o que seriam os Orixás<sup>40</sup> e sempre os associei as personificações que o Candomblé prega. No meu caminho dentro da Umbanda só tive certeza do que era um Orixá com muito estudo e atenção pautada na filosofia umbandista. No Terreiro Pai Xangô os Orixás eram personificações da natureza. Neste terreiro eu pude conhecer como se concebe a atuação dessa faixa vibratória, pois muitos consulentes eram tratados diretamente com os Orixás. Omolú/Obaluaê é o Orixá da vida e da morte. Seu plano de atuação são os cemitérios de onde leva e traz as doenças.

Através do banho de pipoca, “comida”<sup>41</sup> desse Orixá, o Pai de Santo conduz a limpeza nos consulentes que geralmente estão acometidos de alguma enfermidade. Nós médiuns fazemos certas oferendas para nossos “pais ou mães de cabeça”<sup>42</sup>, que no meu

<sup>39</sup> Significado: concentração e destreza intelectual inspirada, conhecimento que da assas. BANZAHAF E THELER(2006) PAG. 90.

<sup>40</sup> “Na Umbanda, os orixás representam as energias universais. São sete vibrações energéticas que recebem diferentes denominações, como Yemanjá, Oxalá, entre outras. Mas não existe um espírito chamado Yemanjá. Esse é o nome da energia. O trabalhador espiritual da Umbanda, e não importa se ele está usando a postura de preto-velho, índio, criança ou exu, utilizará a energia que o consulente necessita naquele momento. Se ele precisa da energia Yemanjá, é essa energia que eu vou usar, pois ela possui a vibração necessária para o problema dele, mas eu não invoco um espírito que tenha esse nome. Enquanto conceber-nos um espírito como Yemanjá, estaremos criando idolatria. Por isso, Oxalá é uma energia e não Deus ou Jesus. Mas existe uma falange de espíritos que trabalha com essa faixa de energia. Ela é a energia mais pura dentro da Umbanda.” Acesso: <[http://pt.scribd.com/doc/24571893/Historia-Oral-Imaginario-e-Transcendentalismo-mitocritica-dos-ensinamentos-do-espírito-Pai-Joaquim-de-Aruanda?in\\_collection=2505503](http://pt.scribd.com/doc/24571893/Historia-Oral-Imaginario-e-Transcendentalismo-mitocritica-dos-ensinamentos-do-espírito-Pai-Joaquim-de-Aruanda?in_collection=2505503)> pag. 61. Acesso em: 01.Fev.2013.

<sup>41</sup> Oferenda para o Orixá.

<sup>42</sup> A palavra Orixá significa “Senhor da Cabeça” e como tal o “Santo” principal a que esta ligada espiritualmente qualquer pessoa humana (Diamantino et al 2010, p.76).

caso era para Obaluaê e Iemanjá. Sempre oferecia pipoca feita no dendê, uma vela “cruzada branca e preta<sup>43</sup>” para Obaluaê e um peixe de água salgada para Iemanjá. Esse ritual era feito sob os toques dos atabaques com o canto referente a cada um dos Orixás descritos acima. Tal procedimento simboliza a renovação de nossas energias fluídicas para pedir alguma graça e reforçar a nossa fé e muitos ficavam emocionados ao final do ritual.

Em um momento de crise tive que fazer um “assentamento<sup>44</sup>” para Obaluaê. Esse ritual (dizia o Pai de Santo) era para acalmar o Orixá, pois minhas crises de pânico começaram a ficar mais recorrentes e para isso Obaluaê deveria ser agradado. Foi encomendado a mim comprar uma mini urna pintada nas cores preta e branca, uma vela com as mesmas cores e um cristal branco. Os pontos de Obaluaê foram cantados e o Pai de Santo colocou o cristal dentro da urna com água de cheiro ao mesmo tempo em que uma rede branca foi colocada em cima de mim, que estava ajoelhada em frente ao altar. A urna foi colocada em minha cabeça, no local do chakra. Imediatamente a realidade ficou mais lenta, as pessoas me chamavam, mas eu não conseguia reagir. O tempo parou e uma força incontrolável parecia me nutrir, semelhante à força do arrancar de uma raiz grande ou retirada de grande pedra do chão, exatamente o ato dessa força, era a energia de Obaluaê.

Fui levada para um local mais privado do terreiro onde me sentaram em um banco ainda com a rede, a urna com cristal e a vela. Estava consciente e olhando para o escuro ou para o nada, assim posso dizer, quando vi de longe o próprio Obaluaê, que dançava para mim, mas mantinha uma distância de uns vinte metros. A essa altura eu não me assustava mais com episódios de vidência, já os considerava natural, mas essa sensação de estar parada no tempo se estendeu durante a noite inteira e só fiquei totalmente consciente no outro dia. Depois, quando já estava melhor, falei para o sacerdote que minha iniciação ainda estava longe, pois o Orixá estava distante de mim, o que se constatou pela minha vidência.

Obaluaê tem sido uma grande incógnita na minha experiência como médium e isso me levou a procurar o significado dos Orixás dentro da Umbanda. No terreiro Pai Xangô, semelhante ao Candomblé, os Orixás são considerados os verdadeiros deuses,

---

<sup>43</sup> Vela de duas cores.

<sup>44</sup> Assentamento é o local onde são colocados alguns elementos com poderes mágicos, com a finalidade de criar um ponto de proteção, defesa, descarga e irradiação.

Disponível: <<http://www.tucabocloubirajara.com/o-que-e-um-assentamento-e-para-que-serve/>> Acesso em: 30/01/2013.

pois as raízes do Pai de Santo que havia sido iniciado no candomblé mantinham-se firmes na administração do terreiro. Mas para mim, após ler bastante, os Orixás são faixas vibratórias em que as entidades trabalham. A umbanda é uma religião que trabalha quase que especificamente com a incorporação e isso só ocorre através dos espíritos.

Quando um médium de umbanda incorpora Orixás, na verdade ele está incorporando um espírito que se chama “falangeiro<sup>45</sup>”, de grande estirpe espiritual, que traz consigo a energia das linhas. Os falangeiros não costumam falar, apenas usam gestos ou algum som característico dessa linha. Por exemplo, o cântico Iemanjá se parece com os sons que os golfinhos e baleias emitem. Na minha visão é espiritualmente impossível incorporar um Orixá, pois ele não é uma entidade.



**Figura 24.** Representação de Obaluaê.

Uma das grandes diferenças entre Candomblé e Umbanda, para mim, está exatamente no fato que a Umbanda utilizar-se de incorporações de espíritos (entidades e falangeiros dos Orixás<sup>46</sup>) e no candomblé se incorpora apenas os Orixás considerados

<sup>45</sup> É aquele que mais se aproxima do Orixá. Como na Umbanda não temos manifestações dos Orixás, o FALANGEIRO vem como um mensageiro do ORIXÁ, sabemos que o mesmo não é ORIXÁ, mas está num grau superior as Entidades. Disponível: <<http://www.umbandaonline.blogspot.com.br/2008/05/o-que-um-falangeiro.html>>. Acesso em: 01.Fev.2013.

<sup>46</sup> Como já mencionado anteriormente, o ritual umbandista não está centrado nos orixás, como acontece no Candomblé, mas sim nos guias espirituais, que incorporam nos médiuns para ajudar a assistência através de passes, consultas, banhos de ervas, chás e outros procedimentos mágicos. A incorporação de

deuses. Não pretendo deixar aqui minhas predileções religiosas, mas sim o meu entendimento de duas religiões as quais assumem filosofias e rumos diferentes, sendo a umbanda exclusivamente cristã, diferente do candomblé.

Como nunca incorporei de fato um falangeiro de Orixá (apenas cheguei perto) sinto que a faixa vibratória desse Orixá ainda tem muito a me ensinar e nunca tive pretensões, em ambos os terreiros, de ser uma iniciada; ao contrário, sempre quis aprender mais sobre os fenômenos e a magia umbandista. Pela minha visão, Obaluaê se assemelha a Cronos, o rei do tempo. No tarô, penso que ele esteja relacionado à carta “O Eremita<sup>47</sup>”, aquele que se abstém dos apegos e se entrega para solidão justamente para podermos ligar com a inconstância de nossa jornada.

#### **1.4.6 Iemanjá: a mãe da água**

Iemanjá, o Orixá mais conhecido, sincretizado na figura de Nossa Senhora das Candeias e também denominada como Rainha do mar, é associada às sereias e em seus pontos contados sempre existem referências ao seu canto e sua beleza. Todos os filhos e filhas dos Orixás possuem particularidades essenciais presentes na representação arquetípica trazida por cada Orixá. Eu, como filha de Iemanjá, tenho um lado maternal que é difícil negar. Já do meu pai Obaluaê<sup>48</sup> acabei herdando o orgulho, uma de suas características mais marcantes.

---

orixás em giras de Umbanda é evento raro, sempre visto como uma grande benção e, geralmente o médium escolhido pelo orixá é o próprio Pai ou Mãe-de-santo do terreiro, indicando o grau de importância do fenômeno. Disponível: <<http://pt.scribd.com/doc/55583111/2/A-UMBANDA-E-O-TRANSE-MEDIUNICO>>. Acesso em: 30.Jan.2013.

<sup>47</sup> Simbolismo da carta: voltar-se para dentro de si, recolhimento interior, concentração n que é essencial, força e coragem. Maturidade, sabedoria e iluminação. BANZAHAF E THELER (2006), p. 106.

<sup>48</sup> Quando trato os Orixás como “pai” ou “mãe”, estou me referindo a suas vibrações de origem. Os Orixás são faixas vibratórias e o que incorporados na Umbanda é um falangeiro e não a personificação do Orixá, como acontece com as demais entidades.



**Figura 25.** Representação de Iemanjá.

Além de ter nascido com as características da faixa vibratória de Iemanjá, existem outros símbolos sustentados por essa Deusa que tenho afinidade - como a “lua” e o “mar”, itens extremamente citados em seus pontos cantados. Memorizei muitos dos inúmeros pontos de Iemanjá e os mais importantes para mim foram os que me fizeram sentir uma conexão com energia deste Orixá. Eventualmente me pegava emocionada ao escutar estes pontos:

*“Pisei na pedra fina, fiz a mãe d’agua chorar!<sup>49</sup>Pisei na pedra fina, fiz a mãe d’agua chorar! Iemanjá é ela quem balança o mar!” (2x)*

Na minha interpretação, “pedra fina” é a areia da praia; estas primeiras frases falam do adeus do filho ao mar, causando a tristeza de Iemanjá. Na última frase temos a confirmação sobre o retorno do filho porque parece haver um reencontro com a Deusa expresso na certeza de que Iemanjá sempre estará no mar, pois é ela quem conduz as ondas (balanço). Assim, mesmo que o filho se vá, ela estará esperando por ele. Minha conexão com esse ponto cantado se dá pelo sentimento de saudade, até mesmo porque nasci em um estado sem mar, permanecendo a vontade de sempre revê-lo.

*Mae d’agua rainha das ondas sereia do mar<sup>50</sup>  
mãe d’agua seu canto e bonito quando tem luar (x2)  
como e lindo o canto de iemanjá  
faz até o pescador chorar*

<sup>49</sup> Ponto exclusivo do terreiro Pai Xangô, usados apelos terreiros desta nação.

<sup>50</sup>Disponível: <<http://www.youtube.com/watch?v=DMfjIpRSoiQ>> Acesso em: 01.Fev.2013

*quem escuta a mae d'agua cantar*

*vai com ela pro fundo do mar!*

*Vai com ela pro fundo do mar!*

*Iemanjá!*

*Ieee iemanjá!*

*Rainha das ondas sereia do mar!*

*Rainha das ondas sereia do mar! (x2)*

No terreiro pai Xangô, este ponto era contado para casos de desobcessão, nos quais o sacerdote incorporava o falangeiro de Iemanjá para a limpeza dos consulentes.

Presenciei várias incorporações deste natureza e todas as vezes o médium sonorizava um canto agudo e triste. Ao final dos trabalhos com os Orixás, percebia-se que o médium estava extremamente cansado, pois me parece que na incorporação dos falangeiros, o médium vivencia uma energia mais concentrada do que energia das demais entidades.

Todas essas vivencias interferiram de uma maneira muito peculiar no desenvolvimento da minha poética, precisei acessar todas essas memórias para chegar a esse grau de envolvimento com esse projeto, desde a concepção do roteiro, construção dos personagens, escolha de ator, lugar e outros detalhes que mais adiante deixei mais claro.

## CAPÍTULO II – HISTÓRIA, TÉCNICA , LINGUAGEM E FILMES HÍBRIDOS

### 2.1 Cinema e a animação: princípios semelhantes e destinos diferentes

Neste capítulo me concentrarei nos artistas que uniram seus trabalhos aos aparelhos cinematográficos. São muitos, mas dentre tantos escolhemos os pioneiros da animação e suas contribuições técnicas/tecnológicas que contribuíram para que animação tenha sua linguagem própria. Os artistas/animadores são parte importante para o desenvolvimento de nosso pensamento sobre inserções animadas dentro dos filmes *live-action*<sup>51</sup>.

Mover e movimentar-se fazem parte de nossa natureza humana. Desde bebês já possuímos habilidade de nos locomover e torna-se cada vez mais ampla com passar dos anos. A humanidade não se limitou a observar, passamos a registrar o movimento, por dezenas de décadas buscamos a melhor maneira de apresentar esse registro. O misticismo levou o homem pré-histórico a registrar sua crença nas paredes das cavernas. Milhares de anos a frente, o homem que agora se denominava artista, como Leonardo da Vinci (1452-1519) com seu *Homem Vitruviano*<sup>52</sup> e Marcel Duchamp (19012-1916) em *nu descendo a escada*<sup>53</sup>, estudou o movimento em suas pinturas.

Para o desenho e a pintura, a natureza já oferecia os materiais básicos necessários à produção visual. A animação, entretanto, como ilusão do movimento através de rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para ser viabilizada enquanto arte – o que só vai acontecer no início do século XX. (LUCENA, 2002, p. 29).

Das telas dos pintores para as telas do teatro de sombras chinês (Fig. 01), o uso das silhuetas de desenho para contar histórias é milenar na China e se preserva até hoje. Esse conceito foi usado nos projetores conhecidos como lanternas mágicas (Fig. 02): elas mantinham uma sucessão de imagens, mas ainda eram estáticas aos olhos da plateia. Surgem então as primeiras invenções: aparelhos ou aparatos que partem do princípio científico de várias imagens projetadas sucessivamente em velocidade rápida que o olho humano vê apenas como uma imagem com movimentos.

<sup>51</sup> Termo utilizado para diferenciar filmes de animação de filmes convencionais quando existem ambos em uma mesma produção.

<sup>52</sup><[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Da\\_Vinci\\_Vitruve\\_Luc\\_Viatour.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg)>. Acesso: 30.Jan.2013

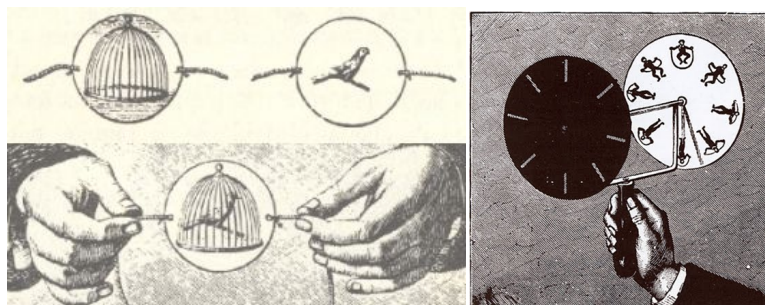
<sup>53</sup><<http://museuhoje.com/app/v1/images/stories/duchamp%20-%20nu%20descendo%20a%20escada.jpg>>. Acesso em: 30.Jan.2013

O espetáculo cinematográfico propõem imagens projetadas sobre um tela, dotadas de um movimento aparente; ora, fontes dessas imagens em movimento esta nas imagens fixas, impressas na película que passa no projetor e são projetadas uma após a outra. Há um paradoxo aí, pois não é fácil compreender, como uma sucessão de imagens fixas projetadas uma após a outra pode dar a impressão de uma imagem única e dotada de movimento. Foi muitas vezes dito que esse fenômeno era decorrente de uma propriedade das zonas mais exteriores de nosso aparelho receptivo (no caso, “a persistência retiniana”) (AUMOUT, 2003, p. 93).



**Figura 26 e 27.** Sombras Chinesas e Lanterna Mágica.

O Taumatrópio (1824 e 1827) consiste em um disco de papel em que há um desenho de cada lado, eles são colados em um cordão. Ao girá-lo a ilusão do movimento acontece (Fig.03). Seguindo a mesma linha de ação, temos o efeito de ilusão de movimento: o Fenaquistiscópio (1828 e 1832) é composto por dois discos de papéis, um com desenhos e outro com aberturas por onde se observa o movimento dos desenhos (Fig.04). O estroboscópio utiliza o mesmo princípio cíclico, mas com o auxílio de um espelho. Em 1834 o Zootroscópio com um movimento circular horizontal comporta no seu interior 24 imagens, o que nos lembra 24 frames por segundo que os animadores adotam como parâmetro para a realização do movimento (Fig. 05).



**Figura 28 e 29.** O Taumatrópio e Fenaquistiscópio.



**Figura 30 e 31.** Estroboscópio e Zootrocópio.

A partir de um experimento para o estudo da fisiologia animal, Edward J. Muybridge, fotógrafo inglês, inventou o Zoopraxiscópio: um aparelho composto de 24 máquinas fotográficas colocadas em intervalos ao longo de uma pista de corrida, onde o cavalo rompe os fios desencadeando disparos sucessivos, registrando o movimento do animal em fotogramas. Esse é o mesmo princípio do cinestocópio e cinematógrafo, grandes responsáveis pela evolução da imagem estática para imagens em movimento. Assim nascia o cinema.

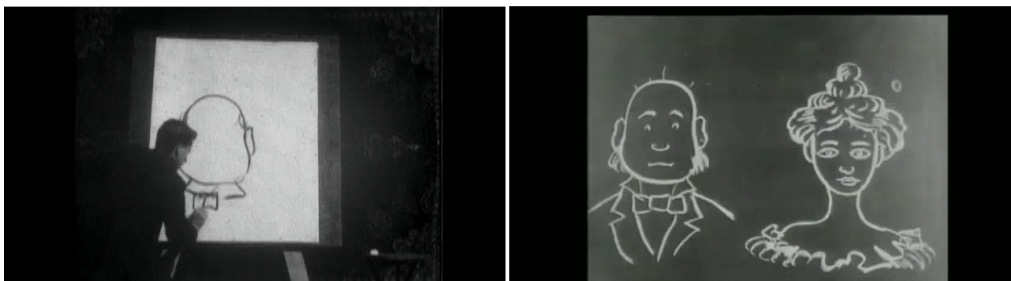
Mas foram os irmãos Lumière os primeiros a projetar filmes. Em dezembro de 1895, eles apresentaram a primeira exibição de fotografias animadas, com o seu cinematógrafo. Resultado direto do aperfeiçoamento do aparelho de Thomas Edison, era a culminação da série de contribuições anteriores. O cinematógrafo servia tanto para filmar quanto para projetar. A projeção da realidade com esse aparelho causou assombro. Era, sem dúvida, uma tremenda novidade e, mesmo apresentando filmes curtos, sem nenhum resquício artístico, como *A chegada de um trem a estação* ou *A saída dos operários de um fábrica*, o sucesso estava garantido (LUCENA, 2002, p. 40).

Neste momento o cinema e animação começam a ter suas diferenças, com a invenção do cinematógrafo. Essa tecnologia foi explorada por cientistas e artistas. Logo após os irmãos Lumière aperfeiçoarem o cinematógrafo e os artistas começarem a usar essa invenção em seus trabalhos.

## **2.2 Primeiros autores e suas contribuições**

James Stuart Blackton (1875-1941) era jornalista e em *The enchanted drawing* (1900) aparece desenhando em uma prancheta em que seu desenho cria vida. Sua inspiração foi George Méliès (1861-1938), um mágico que de posse de câmeras desenvolveu técnicas para imprimir a ilusão em seus filmes, o ato de desligar a câmera e

depois ligá-la<sup>54</sup> (LUCENA, 2002, p. 41). Méliès foi o primeiro a usar a técnica que mais tarde seria conhecida como *stop-motion*<sup>55</sup>. Blackton usava pranchetas e quadros negros como visto em *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), como suporte para animar seus desenhos.



**Figura 32 e 33.** *The Enchanted Drawing e Humorous Phases of Funny.*

Émile Cohl (1857-1938) era artista plástico e já reconhecido realizou a considerada primeira animação, *Fantasmagorie* (1908). Por sua técnica ser realmente feita frame a frame, desenhado com tinta *nanquim* e papel, o traço branco foi resultado da reversão fotográfica feito em laboratório. Cohl, segundo Lucena (2002, p. 50), foi o primeiro utilizar a *mesa de luz* - grande contribuição para a animação 2D que permitiu movimentos com mais fluidos.



**Figura 34 e 35 -** Frame de *Fantasmagorie* e Mesa de luz moderna.

Winsor McCay (1869-1934) foi um quadrinista consagrado por sua criação *Little Nemo* (1911) e com uma animação de mesmo nome conseguiu grande fluidez de movimentos, essa técnica se tornou imbatível durante décadas. Seu trabalho mais

<sup>54</sup> Segundo LUCENA, este ato ficou conhecido como substituição e parada por isso os filmes de Méliès ficou conhecido como *trickfilm* (filmes de efeitos) (pag. 41).

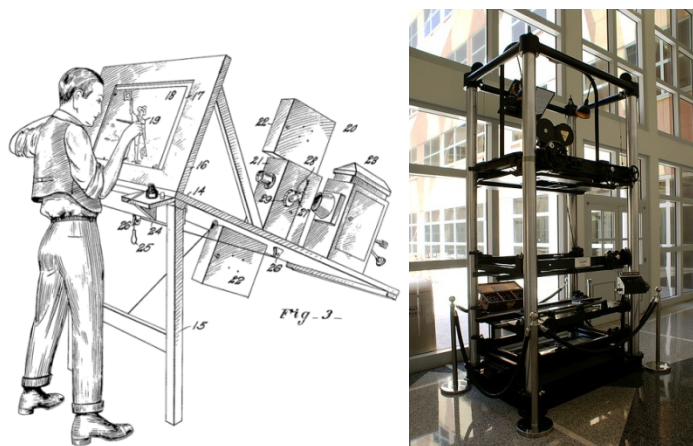
<sup>55</sup> Stop Motion é a técnica de animação na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos. <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/stop/princip1.htm>> Acesso em: 30.Jan.2013.

popular foi *Gertie, o dinossauro* (1914), um marco para animação com movimentos ainda mais fluídos. Em *Little Nemo*, McCay aparece utilizando um *mutoscópio*<sup>56</sup> para fazer uma prévia das animações - o que se chamamos hoje o teste do lápis<sup>57</sup>.



**Figura 36 e 37.** Frames das animações *The little Nemo* e *Gertie* e um Mutoscópio.

Max Fleischer (1883-1972) criou um conceito para simplificar o processo de animação, um aparelho chamado *Rotoscope*<sup>58</sup> com patente reconhecida em 1905. Esse aparato permitia desenhar os movimentos por cima do filme *live action*. Walt Disney (1901-1966) também apostou na inovação dos aparatos animados com a *câmera multiplanos*<sup>59</sup> que permitia à animação tradicional ter profundidade. Disney, assim como Fleischer, também montou seu estúdio onde produziu centenas de animações, muitas delas híbridas foco desta dissertação.



**Figura 38 e 39.** Rotoscópio e Câmera multiplanos.

<sup>56</sup>O mutoscópio antecedeu ao cinema. Era um conjunto de desenhos (ou fotografias) que quando passadas em sequência, davam a ilusão do movimento. Foram fabricados vários tipos, desde modelos maiores como pequenos. Eram na verdade desenhos animados.

<<http://ronaldofotografia.blogspot.com.br/2011/01/mutoscopio.html>> .Acesso em: 30.Jan.2013.

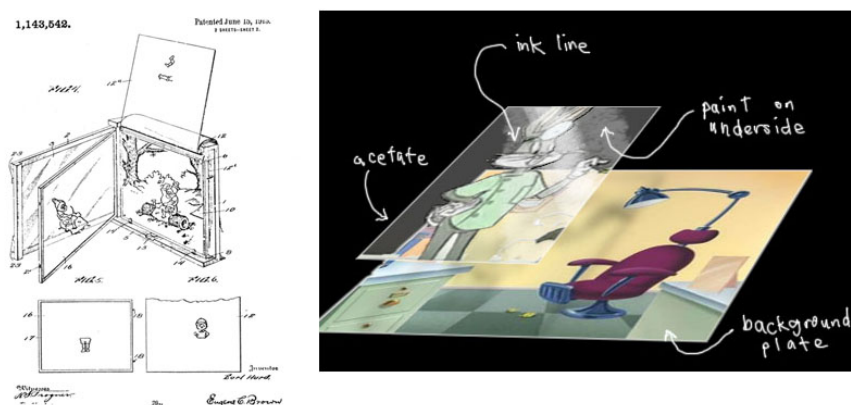
<sup>57</sup>teste do lápis.

<sup>58</sup> Segundo Lucena o *Rotoscope* era como um projetor de slides numa chapa de vidro onde o animador desenhava em um papel ou acetato quadro a quadro do filme. Pag 69.

<sup>59</sup> Camera multiplanos este aparato permitiu a ilusão de profundidade.

<<http://www.youtube.com/watch?v=XVetITeTcoY>>. Acesso em: 30.Jan.2013.

Em 1914 o animador Earl Hurd (1880-1940) criou o *acetato*<sup>60</sup>, umas das maiores ferramentas para a animação tradicional em que se trabalham os desenhos como se fossem camadas. Isso facilitou a animação porque houve a separação dos personagens e também de partes destes que se pretendia de animar (cabeça, tronco, membros, etc.), dos cenários. Isso gerou economia de tempo. Assim o trabalho solitário do animador foi dividido em setores e com a industrialização o panorama animado mudou, mais filmes foram inseridos no mercado.



**Figura 40 e 41.** Folhas de celuloides e sua aplicação.

### 2.3 Aparatos modernos: computadores e softwares

Os computadores são ferramentas universais e podem ser usados para construir animações. Grande parte dos animadores trabalha de alguma forma usando esse aparelho, seja para animar, colorir ou inserir efeitos especiais em suas obras. O computador agora nos abre imensa possibilidade de criação e produção. Com a era digital os *softwares*<sup>61</sup> para animação também se popularizaram e desde os mais simples como o *Windows Movie Maker* e *monkeyJam*, aos mais especializados em animação como *ToonBoom*, *TV Paint* e até os mais elaborados como *After Effects*, *Maya* e *3D Studio*. Com ações simples que consistem “em copiar e colar” ou apenas “importar”

<sup>60</sup> Segundo LUCENA, em 1914, as folhas de acetato são folhas de celuloide transparente, chamado no Brasil de acetato p. 68.

<sup>61</sup> Comumente chamados de programas de computador. Um programa (em inglês, software) é uma sequência de instruções específicas que descrevem uma tarefa a ser realizada por um computador, na manipulação, redirecionamento ou modificação de dados, de maneira lógica. <<http://www.ufpa.br/dicas/progra/protipos.htm>> .Acesso em: 30.Jan.2013.

*Windows Movie Maker* e *MonkeyJam* abrem oportunidades para o animador iniciante. Ambos podem ser adquiridos gratuitamente na internet.

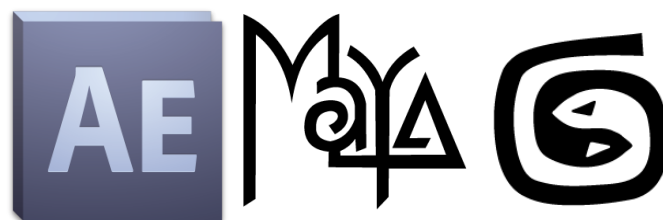


**Figura 42 e 43.** Logo do programa *Windows Movie Maker* e *MonkeyJam*.

Conhecido entre os animadores mais experientes, o *TVP* e o *ToonBoom* já possuem certa complexidade na sua manipulação, seus ambientes de trabalho são mais elaborados e é necessário conhecimento prévio para realizar qualquer animação. Esses programas são adquiridos diretamente com o fabricante mediante pagamento. Os softwares profissionais não trabalham apenas com animação, mas englobam edição e efeitos especiais; que a maioria das produções os utiliza de alguma forma.



**Figura 44 e 45.** Logos *TVPaint* e *ToonBoom*.



**Figura 46,47 e 48.** Logo de softwares mais complexos: *After Effects*, *Maya* e *3D Studio Max*.

Todos os programas citados acima, dependendo da intimidade do animador podem oferecer maior ou menor qualidade no desenvolvimento da animação. Assim como fizeram percussores do cinema/animação utilizando os aparatos de sua época, os animadores modernos podem e realmente criam técnicas pessoais para desenvolverem seus trabalhos.

## 2.4 Scanners, mesa digitalizadora e tablets

Para a captação de imagens preferencialmente 2D, temos os *scanners* para transferirmos essa imagem para ambiente digital. Existem outros para a digitalização de imagens em 3D a partir de um modelo feito em *Clay*<sup>62</sup>. Há também a mesa digital utilizada em grandes estúdios de animação, as *Wacom Cintiq*, que possuem telas grandes e possibilitam desenhar diretamente na tela. Para nos desenhistas e animadores esses aparelhos são essenciais para transferir material desenhado a mão para a tela do computador.



**Figura 49, 50 e 51.** *Scanner*, *scanner 3D* e mesa digitalizadora *Wacom Cintiq*.

Com a introdução do sistema *android*<sup>63</sup> vários aplicativos para desenho estão à disposição na internet para serem usado em *tablets*<sup>64</sup> e até mesmo em celulares - outro recurso para animar desenhos dentro de um ambiente digital. Temos os aplicativo *Anamtion Creator Express*<sup>65</sup> fácil de manipular com o mesmo princípio do *flipbook*<sup>66</sup>.

Existem centenas de softwares e aplicativos. Os que citamos aqui são de conhecimento da autora e pertencem à sua vivência e experimentação. Toda essa tecnologia está a disposição na internet. Não existem barreiras para criatividade.

<sup>62</sup>Clay: é uma argila sintética a base de petróleo e enxofre. Ao ser aquecida a uma temperatura de mais ou menos 60 graus Celsius fica maleável como uma pasta de amendoim, e endurecendo quando esfria. <<http://gustavoscattena.blogspot.com.br/2009/05/modelagem-clay.html>> Acesso em: 28.Fev.2013.

<sup>63</sup> Android, o sistema operacional para celulares e tablets. <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9010-android-o-sistema-operacional-movel-que-conquistou-o-mundo.htm#ixzz2JVNya23N>>. Acesso em: 28.Fev.2013.

<sup>64</sup> Os tablets são dispositivos portáteis que servem para:acessar a internet,acessar as redes sociais,visualizar e editar textos e planilhas,jogar,tirar fotos,assistir vídeos,ouvir músicas,ler livros digitais , etc. Read more:<<http://www.mochileirodigital.com.br/reviews/tablets/o-que-e-um-tablet/#ixzz2JVORfIBE>> .Acesso em: 28.Fev.2013.

<sup>65</sup> Maiores detalhes em: <<https://itunes.apple.com/us/app/animation-creator-express/id373460552?mt=8>> .Acesso em: 28.fev.2013.



**Figuras 52 e 53.** Tablet e tela do aplicativo *Anamtion Creator Express*.

## 2.5 Técnicas e princípios da animação

Existem várias técnicas de animação além do 2D, citada anteriormente. Temos o *Stop Motion* e o 3D, cada uma com suas particularidades de produção. Neste trabalho faremos uma prévia de todas essas técnicas, mas continuaremos com técnica 2D em foco no decorrer desse capítulo.

### 2.5.1 A técnica *stop motion*

A técnica *stop motion* consiste na “captação de imagens fotográficas de um objeto qualquer” (OLIVEIRA, 2010, p.54). Nessa técnica se pode usar uma grande variedade de materiais. Citaremos aqui apenas as mais comuns utilizadas por muitos animadores. Animação de tinta sobre vidro e animação de areia são animações em que se manipula a imagem no mesmo momento da captação e requer algum tipo de prática porque esses elementos, tinta e areia, necessitam de uma grande percepção para trabalhá-los. Usam-se frequentemente os dedos nesta técnica.



**Figura 54 e 55.** Técnica animação tinta sobre vidro e animação de areia.

O *light painting* é feito com caneta ótica de luz ou lanternas. O tempo da luz incidente é o que determina o registro da imagem. Já diferente do *Light painting*, a técnica *pixielation* usa pessoas como elementos para animação e se conseguem efeitos interessantes, como no exemplo da imagem, onde um garoto faz manobras com um skate humano.

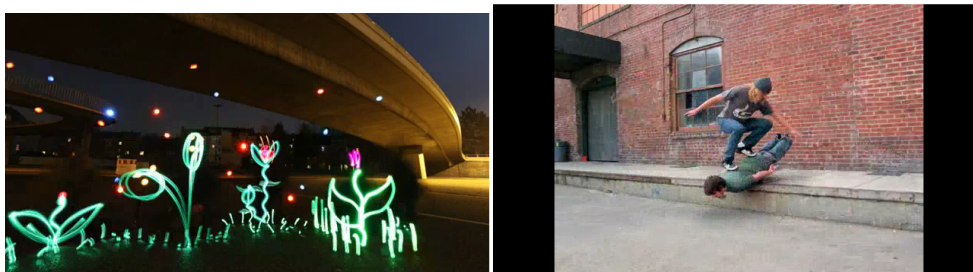


Figura 56 e 57. *Light painting* e *pixielation*.

No *time lapse* os frames são colocados em velocidade acima do normal, uma sequência que duraria muitos minutos no *time lapse* compreende alguns segundos. Já a *Claymation* é uma das técnicas mais populares entre os animadores; para a sua realização constroem-se bonecos com diversos materiais, inclusive arames usados na construção do esqueleto, e se molda o *clay*. Ainda na linha de construção de personagens temos a *animação de recortes*: nessa técnica os personagens são desenhados e depois recortados em varias posições. Existem outras técnicas como o *Flip book* e animação direta em película. São bem simples e dependem apenas da imaginação do animador, mas muito utilizadas nas práticas com crianças.

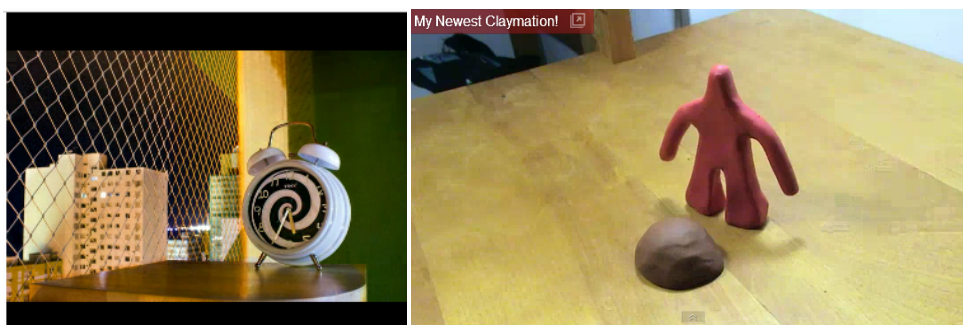


Figura 58 e 59. Animações *Time lapse* e *Claymation*.