

O GESTO DO ANIMADOR MOUSTAPHA ALASSANE E O CINEMA MOUSTAPHA ALASSANE'S ANIMATOR GESTURE AND THE CINEMA

Cristina Ferreira¹

Lisabete Coradini²

RESUMO

Uma reflexão sobre as principais fases da obra de Moustapha Alassane como realizador do cinema de animação, a partir da abordagem poética de Marina Estela Graça (2006), que discute o filme animado analisando a relação entre o autor e as possibilidades do discurso. O animador parte do desvelamento do dispositivo para imprimir seu traço autoral em desenhos animados como “Bon Voyage, Sim” (1966) e “Adieu Sim” (2001). Em seguida, materializa e compõe o movimento das marionetes que criou com as próprias mãos em “Samba, Le Grand” (1977) e Kokoa (2001).

PALAVRAS-CHAVE

cinema de animação - corporeidade - bricolagem

ABSTRACT

A think about the steps of work the filmmaker Moustapha Alassane in the animation movies, from the poetic approach of Marina Estela Graça (2006), that discusses the animation art exploring the relationship between the author and the possibilities of discourse. Of the rupture of the apparatus, the filmmaker printed your make in animation movies as “Bon Voyage, Sim” (1966) and “Adieu Sim” (2001). After materializes and gives body and movement on to puppets created with his own hands in “Samba, Le Grand” (1977) and “Kokoa” (2001).

KEYWORDS

animation cinema - corporality - bricolage

Tudo começou pela magia de projetar imagens de animais sobre uma tela translúcida. Moustapha Alassane era um garoto da cidade de N’Dougou no Níger que, até então, não

1 Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFRN. cris29ferreira@gmail.com. NATAL, Brasil.

2 Professora Associada do Departamento de Antropologia da UFRN. llisabetecoradini@hotmail.com. NATAL, Brasil.

conhecia o cinema nem o avião. Partilhou com amigos de infância suas sombras chinesas¹. Uma fonte de luz iluminava o interior de uma caixa e por meio dela, projetava cenas numa superfície refletora externa. Desenhava seus personagens e criava pequenos modelos que manipulava com as mãos, por dentro da caixa. Descobriu que sua invenção poderia se transformar em espetáculo para as pessoas de sua vila. Juntou-se a um colega de escola para aprimorar o invento, pois desejava acrescentar-lhe cores.

No curta-metragem "Níger, Un Sogno Africano" de Paolo Quaregna² a cena inicial é uma panorâmica da paisagem de savana com cabanas e um rebanho bovino em contraste com uma imensa antena parabólica. Ouvimos uma voz masculina em *off* que pergunta por Moustapha Alassane, em Tahoua, no Níger. O plano seguinte nos mostra o homem respondendo a uma ligação telefônica. A abertura do filme nos apresenta um autor do cinema de animação africano sobre cuja relação entre o gesto manual e as possibilidades do discurso no âmbito desse gênero fílmico tratarei aqui. A cidade de Tahoua fica no interior do estado africano do Níger e é lá que vive atualmente esse realizador, que é também exibidor de filmes. Alassane já circulou por cerca de um ano pelo interior de seu país em um micro-ônibus equipado com um projetor exibindo filmes pelos locais onde passava. Além de filmes de animação, é autor de documentários, curtas-metragens e de dois longas ficcionais.

Um inventor obstinado que se aproxima da prática poética da animação (GRAÇA, 2006) por sua busca incessante pela origem da magia das projeções de imagens que transmutou em processo autoral de manipulação e exploração da magia do movimento. O pequeno desenhista já deslocava seus personagens do plano do papel para o espaço, ao manipulá-los com os mãos e acrescentar-lhes movimentos. As mãos do menino que se colocavam entre a tela e uma fonte luminosa promoviam a continuidade das imagens, animava-as.

Como disse Lapierre (MORIN, 1997), a invenção do cinema é fruto de uma série de trabalhos científicos e do gosto dos homens pelos espetáculos de luz e sombra. Mesmo antes de conhecer uma projeção cinematográfica, o jovem Alassane se viu fascinado pelo brinquedo que havia criado. Ao tratar da invenção do cinematógrafo, como aparelho, Edgar Morin chama atenção para o fato de que inventores, *bricoleurs* e sonhadores parecem vir todos de uma mesma família, pois há sempre um mistério que permeia o aparecimento de grandes invenções, que nunca nascem isoladas, surgem ao mesmo tempo em várias partes do globo, como se tivessem sido geradas a partir de um mesmo gênio

subterrâneo (MORIN, 1997). A origem dos espetáculos que se baseiam nas projeções de sombras perde-se no tempo e no espaço. Assim como outros *bricoleurs* que se espalham pelo mundo afora, Moustapha projetava sombras que hoje integram o primeiro episódio de sua aventura pelo universo das imagens animadas.

Mãos que contavam histórias projetando sombras em movimentos contínuos e ritmados, passam a se interessar pela decomposição e recomposição do movimento. A opção por fazer filmes de animação agregando um mínimo de recursos técnicos era um dos desafios assumidos por Norman McLaren³ em seu processo criativo. No período que deu início à produção independente de desenhos animados o realizador do Níger foi convidado a estagiar no National Film Board (NFB), sob a supervisão de McLaren. Após sua passagem pelo instituto canadense, Moustapha retornou ao Níger produziu duas primeiras películas independentes: “La Mort de Gandji” (1965) e “Bon voyage, Sim” (1966)⁴. *O sapo foi o animal escolhido como principal protagonista de seus filmes animados. Dos desenhos gerados pela mão habilidosa de Alassane, os sapos ganharam movimento e vida na tela. Esses anfíbios foram personificados e em suas animações surgem como reis e seus súditos; chefes de estado, oficiais e cidadãos comuns que povoam lugares imaginários.*

OS TRAÇOS DO ANIMADOR

O sapo presidente de uma república de anfíbios personificados pelo traço do animador recebe um convite das mãos de um sapo ciclista mensageiro. O Presidente Sim, logo em seguida, decola em seu avião em direção a outro país. Em suas primeiras películas animadas, Alassane cria seus personagens e cenários com simples traços pretos em um fundo claro. Com os desenhos animados em preto e branco inaugura oficialmente sua carreira de animador pioneiro entre os cineastas africanos, poucos anos após o Níger se tornar um estado nação ao declarar independência política do estado francês, no começo da década de 1960.

A relação do autor com o filme animado, pressupõe uma experiência de duração que começa pela própria execução do processo criativo e pela elaboração das condições que levam a experiência. O filme emerge então como duração concreta para seu autor, “de acordo com o modo pelo qual vai se construindo materialmente, pelo progressivo pôr em sucessão das imagens, ao mesmo tempo que, enquanto criador, nele se vai inscrevendo fisiologicamente, por meio do gesto” (GRAÇA, 2006, p. 126). Em um segundo momento, o autor torna-se um espectador especial porque guarda consigo a memória do processo.

O fotograma no cinema de animação é a unidade mínima e manipulável. O realizador conforma sequencialmente os fotogramas como se estivesse compondo uma partitura de imagens na película, no caso dos desenhos animados em que este suporte é usado. É nesse sentido que a pesquisadora Marina Estela (2006) afirma que:

o filme animado pressupõe a existência de dois tipos de manipulação de relação descontinuidade/continuidade fílmica: uma que sequencializa e justapõe segmentos de discurso, habitualmente denominados planos; outra, que lhe é própria, e que sequencializa e justapõe fragmentos mínimos de filme, habitualmente denominados fotogramas ou imagens. Ambas são procedimentos materiais que asseguram a ilusão de continuidade: a primeira é absolutamente perceptível ao espectador; a segunda não (GRAÇA, 2006, p. 127).

Na processo de criação da viagem do Sapo Sim, Alassane elaborou um curta metragem a partir de uma sequência de quarenta e cinco planos e no interior da maior parte dos planos há uma sequência de pequenos fragmentos que surgem na tela para o espectador como movimentos, seja dos personagens, seja do cenário e nos asseguram a ilusão de continuidade e a percepção de que os personagens se movem, mesmo que os movimentos criados não sejam absolutamente precisos. É interessante observar que realizadores que declaram estar em busca de criar movimentos cada vez mais precisos em seus filmes, afirmam que o animador deve ter consciência das forças que fazem variar o movimento dos corpos para que as ações que apresentam nas telas sejam mais críveis garantindo uma *ilusão de realidade* (GRAÇA, 2006). A pesquisadora Marina Graça (2006) discorda desse posicionamento, afirmando que vê como condição necessária a presença fisiológica do sujeito que anima dando origem ao discurso fílmico de todo o cinema de animação.

Se uns, enquanto autores - autônomos no processo poético -, como Norman e Len Lye procuravam delimitar e questionar as relações entre possibilidades expressivas do dispositivo fílmico em seu conjunto e a realidade que pressentem e os afeta, os autores de animação dos estúdios Disney (ainda) buscam claramente a excelência técnica, exibindo competência e perícia num certo modo de codificação fílmica que (ainda) tem motivações de espetacularidade e entretenimento imediatos (GRAÇA, 2006, p. 132).

Em suas primeiras investidas em compor desenhos animados, Moustapha dá continuidade ao processo de desvelamento da engrenagem fílmica, iniciado na infância, com intenção de compreendê-la, e para manipulá-la (GRAÇA, 2006). Parte para a elaboração de um filme animado utilizando como suporte uma superfície plana, operando a caneta sobre a transparência e sobrepondo imagens para compor o movimento dos personagens que posteriormente serão vistos na tela pelos espectadores. A produção de “Bon Voya-

ge, Sim” ocorreu após o período em que Moustapha esteve em contato com o mestre Norman McLaren no NFB do Canadá. A escolha pelo uso do mínimo de recursos técnicos foi adotada na execução da película pelo realizador nigerino atuando em consonância com a concepção *mclareana* de animar. Como declarou o animador Pierre Hébert (GRANÇA, 2006), McLaren estruturou os estúdios que coordenou no NFB como uma “comunidade de criadores” que se caracterizava pela diversidade de escolhas técnicas e pela ênfase nos métodos artesanais do fazer animado.

Na construção da narrativa satírica da viagem de um sapo chefe de estado a outro país, é a memória cinestésica de Alassane que opera quando, por exemplo, constitui os movimentos de homens com os quais conviveu, seja como cidadão ou como espectador de cenas cotidianas da vida política de seu país. Traduz sua observação do gestual característico dos chefes militares, oficiais das guardas e músicos integrantes das bandas marciais para os sapos personagens de seu filme. Alguns movimentos típicos como o sinal de continência dos personagens soldados para os oficiais superiores marcam vários trechos da narrativa, quando o Presidente Sim dá ordens a um subordinado; ou o momento em que o sapo Sim se prepara para entrar no carro oficial em direção ao aeroporto marcado pelo toque de uma trombeta e, em seguida, pelo sinal de ordem de um oficial da guarda para apresentação de armas. Moustapha constrói um caricatura fiel da vida política dos estados africanos no período pós-independência por meio dos movimentos que imprime em seus personagens. É no plano em que um grupo está reunido em torno de uma grande mesa que um dos personagens se levanta e discursa para os demais. Na sequência, após o discurso e os aplausos de todos que estão dispostos em torno da mesa, um segundo se levanta e faz uso da palavra. O ritmo inscrito nos movimentos criados para essa cena nasce da percepção que o realizador tinha do espaço e do tempo em que uma ação como esta acontecia no cotidiano. A maneira de dispor os personagens no cenário é um detalhe no elementar desenho do espaço onde a ação ocorre. A representação gráfica da grande mesa ocupando quase todo o ambiente e os dois enormes lustres com pendentes também revelam a expressão de elementos que foram previamente incorporados pelo animador.

Neste filme, o autor também representa alguns movimentos que seu corpo habitualmente realiza por meio do próprio desenho animado quando surge na tela um personagem sapo pedalando sua bicicleta⁵, na primeira cena do filme e, no momento em que o sapo Presidente Sim está prestes a inaugurar o prédio da universidade que levará seu

nome, surge um sapo cineasta registrando toda a cena do evento de inauguração. Um personagem cineasta em cena sugere a presença do autor no próprio ato de animar operando a câmera cinematográfica. O trecho do movimento animado em que a câmera surge é acompanhado pelo som característico produzido pelas engrenagens dos equipamentos que eram utilizados nesta época.

O curta dá mais ênfase às imagens visuais animadas do que às falas dos personagens, que são curtas e pouco compreensíveis. O som das vozes que ouvimos é distorcido e este é mais um recurso utilizado pelo animador para composição da narrativa irônica sobre o comportamento dos chefes militares e da imprensa local - rádio e televisão - que foram suas referências para modular os movimentos e as ações dos personagens sapos na tela. A trilha sonora presente em toda animação é composta por músicas de fundo, que acompanham os movimentos dos personagens, por sons de uma banda marcial que surge representada em alguns planos e por sons que marcam o movimento de alguns objetos e meios de transporte, como a aeronave da “Air Afrique” que é graficamente apresentada no curta. Não há indicações na ficha técnica do filme dos responsáveis pela criação do som do filme.

No princípio desse filme animado, observamos na ficha técnica, que a concepção dos desenhos, da animação e realização são creditadas a Moustapha Alassane. O autor pertence a um grupo de autores de animação que se responsabiliza diretamente por todo o processo produtivo do filme, desde a ideia inicial, passando pela elaboração dos desenhos, até o acompanhamento da filmagem e da finalização. Uma maneira de fazer que contrasta cada vez mais com o modelo industrial adotado pelos grandes estúdios de cinema de animação (GRAÇA, 2006).

Uma nova versão do curta-metragem “Bon Voyage, Sim” foi realizada por Alassane em um pequeno estúdio parceiro, o “Ader Film”, sediado no Níger. As mudanças em relação ao primeiro filme foram a inserção das cores e de alguns recursos gráficos digitais. Os traços fundadores dos desenhos do filme original foram mantidos. Os cenários foram colorizados e alguns deles redesenhados, acrescentando novos detalhes. A produção foi concluída no ano de 2001, e recebeu um novo título: “Adieu Sim”. A assinatura da realização continua sendo de Alassane e a montagem foi realizada pela dupla de profissionais: Mahamadou Abdoulaye e Abdoul Razak. As cenas foram montadas seguindo a mesma sequência elaborada para a primeira produção. Apenas a cena final do filme foi acrescentada, e mostra a tentativa de retorno do sapo Presidente Sim a seu país. Nessa

cena, após avistar o território do avião, o Presidente Sim ordena ao piloto que faça uma manobra de retorno da aeronave em pleno voo e não aterrise, seguindo viagem. O título da nova versão “Adieu Sim” sugere a ocorrência de um golpe de estado no país imaginário dos sapos, o que justifica a mudança no nome do curta-metragem, em sua segunda versão. Em vários estados africanos, golpes de estado e as tomadas de poder por forças militares eram comuns em períodos que os chefes de estado se ausentavam para realizar missões diplomáticas, a exemplo da que é apresentada no filme animado de Moustapha. O programa utilizado para a digitalização e colorização dos desenhos nessa versão digital é limitado e produz um resultado final que dá ao filme um toque de produção artesanal, mantendo elementos do traço do animador. Outra leitura possível é a de que se trata de um filme experimental, se partimos do princípio que o próprio autor se permite experimentar a nova feitura de um mesmo filme utilizando um outro suporte técnico. Se no primeiro filme gerou o movimento a partir do desenho a mão com um instrumento (caneta) sobre uma superfície plana, na segunda versão, o autor experimentou operar novas ferramentas que lhes permitiram criar intervenções em partes do desenho e fazer uso de uma paleta de cores em substituição a monocromia anterior.

É por meio de sua experiência cinestésica vital que o autor de uma animação exprime o potencial artístico de sua obra. O ato de *animar* se faz a partir da forma como percebe seu próprio movimento corporal, dos seres e objetos do mundo, os incorpora e traduz. O corpo se transmuta em gesto no filme de animação. Parte das impressões que são registradas em seu corpo ao longo da vida servem para expressar o que Leslie Bishko nomeia de um *sentir entre os fotogramas*. “A sensação intuitiva entre os fotogramas é modo qualitativo do animador de relacionar-se com o processo, por meio da utilização de mídias e ferramentas” (BISHKO, 1994, *apud* GRAÇA, 2006, p.97).

Em suas primeiras experiências de realizar filmes animados, Alassane expressa *a arte dos movimentos que são desenhados*, e não *a arte dos desenhos que se movem*, como já dizia Norman McLaren (GRAÇA, 2006). No momento que se segue, veremos como o ávido realizador ultrapassou a superfície plana, suas mãos extrapolaram a prancheta de desenho para experimentar a arte dos movimentos no plano tridimensional. Em 1977, o animador criou suas primeiras personagens marionetes para o curta-metragem “Samba, Le Grand”⁶.

IMAGENS ANIMADAS E TRADIÇÃO ORAL

No curta-metragem de animação “Samba, Le Grand”, Moustapha se inspira em uma narrativa oral africana. Conta a história de um jovem, que deixa seu reino acompanhado pelo amigo *griot* - Kouyatê - e encontra em seu percurso a cidade de Faraka onde vivia uma princesa que acabara de assumir o trono. O antigo rei fora derrotado e perdera parte de seu território. Para que a princesa voltasse a sorrir, o jovem precisou reconquistar os territórios perdidos e derrotar uma serpente. Porém, só após sua própria morte, o sorriso voltou a face da princesa, que arrependida ordenou a construção de uma pirâmide tão alta quanto a valentia do jovem guerreiro morto. Ela então subiu até o topo do monumento e também morreu ao cair. No final do filme o narrador anuncia que os griots passaram a contar a história de *Sambaganá* e *Analia Toubani*, difundindo-a por todos os lugares.

Os bonecos que representam os personagens do conto de tradição oral foram construídos manualmente por Alassane. O processo utilizado para criá-los foi a bricolagem, o animador compôs suas peças a partir de materiais que foi acumulando e guardando em sua oficina caseira, para que um dia pudesse dar-lhes utilidade. Pedacos de tecido, pequenos objetos, embalagens vazias de produtos que iriam para o lixo, foram reaproveitados e dispostos em uma nova configuração. Os bonecos personagens foram cuidadosamente concebidos pelas mãos do animador. Moustapha atua como um *bricoleur*

A poesia da *bricolage* lhe advém, também e sobretudo, do fato de que não limita a cumprir ou executar ações, o *bricoleur* não fala apenas com as coisas, como já demonstramos, mas fala também através das coisas: narrando, através das escolhas que faz entre possíveis limitados, o caráter e a vida de seu autor. Sem jamais completar seu projeto, o *bricoleur* coloca nele sempre alguma coisa de si (LÉVY-STRAUSS, 1997, p. 37).

Para Marina Graça (2006), o filme animado é o processo pelo qual o autor constrói uma presença, mesmo que transitória, a partir da corporificação do dispositivo cinematográfico. Stop motion é a técnica de animação que utiliza objetos ou marionetes que fotografados em posições distintas, são posteriormente associados em série simulando o movimento. É com suas próprias mãos que o animador manipula os objetos ou bonecos no stop motion. No processo criativo de Alassane, além de se responsabilizar pela manipulação dos bonecos durante a filmagem, ele também assume o papel de criá-los fisicamente. Para esse autor a duração concreta de realização do filme começa pela criação e materialização dos personagens em modelos tridimensionais, procedimento

que já implica as mãos, o gesto e o corpo do animador para dar forma aos mesmos. Em um segundo momento, suas mãos manipulam os personagens criados modelando os instantes que serão posteriormente vistos animados na tela, o autor enquanto criador, no dispositivo “vai se inscrevendo fisiologicamente, por meio do gesto”(GRAÇA, 2006, p. 126) e dos movimentos de seu corpo.

Quando o mestre Hampaté Bâ (2003) fala das particularidades da memória africana, afirma que um dos seus méritos é o de reconstituir um acontecimento ou narrativa como um todo. A arte do contador de histórias não está em recontar apenas, mas em trazer para o presente um evento e envolver o grupo que escuta na construção da história. A memória é cuidadosa ao registrar a cena em sua totalidade, como se tivesse já assistido as cenas em um filme. Quando o contador de histórias assume a palavra, os personagens serão descritos em mínimos detalhes, inclusive das roupas que estavam vestindo, como forma de dar vida à narrativa. Ao recriar o conto de tradição oral animando-o, Alassane transpõe esses detalhes para a concepção dos bonecos personagens e para os movimentos que cria para cada um deles ao longo do filme. Memória imagética e oral operam junto com a memória cinestésica que será a que implicará o gestual do animador no processo produtivo de materialização do movimento do filme.

No curta “Samba, Le Grand”, o aparecimento do personagem de Kouyaté, o *griot* é usado para pontuar alguns momentos da narrativa. O narrador do filme interrompe seu discurso quando Dieli Kouyaté começa a cantar durante a trama. A experiência de duração, que o autor do filme assume “pela manipulação da relação de descontinuidade/continuidade formal entre as imagens” (GRAÇA, 2006, p. 135), nesse filme é interceptada pela figura do músico *griot* que surge em momentos cruciais de constituição da narrativa. A expressão corporal traduzida do corpo do animador para o boneco *griot* ao colocá-lo em movimento é um traço particular dessa obra e nos faz invocar uma leitura específica da ênfase que Alassane dá a corporeidade em seu processo criativo.

O RETORNO DOS SAPOS

“Kokoa” (2001) é um filme que Moustapha realizou usando a técnica do stop motion, assim como o curta “Samba, Le Grand”. Para produzir esta animação ele criou mais uma série de bonecos articulados só que, dessa vez, foram de figuras de animais. Os sapos e outros animais personagens extrapolam a superfície plana, e são recriados pelas mãos do animador como esculturas tridimensionais. Vemos uma metamorfose do sapo que,

até então, era desenhado e se movimentava, a partir do gesto de animar os desenhos, para bonecos articuláveis que podem ser manipulados pelas mãos do animador.

O único cenário do filme é uma arena para lutas rodeada por uma arquibancada. A narrativa é sobre uma luta em que alguns protagonistas e a plateia é composta de sapos, camaleões, pássaros e até um caranguejo. São os sapos que assistem a luta protagonizada por um pássaro e um camaleão que muda de cor a cada posição que assume durante o combate, cujo juiz é um caranguejo.

A primeira cena do filme é uma performance percussiva do personagem sapo Tounkia acompanhado de dois sapos percussionistas. Os sapos que participarão da luta aguardam o anúncio do sapo locutor convocando-os a lutar. O locutor apresenta Tounkia, o percussionista que irá entreter a plateia antes que as disputas entre os lutadores tenha início. O tocador de tambor Tounkia e seus dois assistentes fazem vários movimentos e demonstram muita habilidade no toque dos instrumentos. As evoluções dos bonecos personagens se aproximam muito das execuções feitas por percussionistas africanos. Moustapha traz novamente para sua expressão animada a memória cinestésica dos movimentos dos percussionistas com quais teve contato ao longo da vida, em seu cotidiano. A fala do animador Len Lye citada por Graça (2006) é esclarecedora dessa apropriação:

O perigo de pensar em coisas físicas em termos de forma em vez de em movimento é que uma forma pode ser perfeitamente mais harmoniosa, mais coerente com outras formas do que sua individualidade histórica justifique: existe uma tentação literária em dar demasiado significado, em ler sinais de verdade onde há somente sinais de vida. Mas, se pensarmos em coisas físicas em termos de movimento, evitamos a confusão entre “vida” e “verdade”. O movimento é estritamente a linguagem da vida. Ele exprime nada menos que as conotações iniciais, vivas, da vida. É a linguagem primeira (LYE citado por GRAÇA, 2006, p. 138).

Na sequência da narrativa fílmica, o lutador Kordo é anunciado pelo locutor e entra na arena para se apresentar a plateia que assiste a luta. Tounkia o acompanha com a percussão dos tambores. O primeiro adversário de Kordo é Kunkuru, representado por uma tartaruga. O narrador convida outro personagem sapo para descrever as regras do regulamento. O personagem faz isso simulando os movimentos com o próprio corpo.

O filme “Kokoa” é um ponto alto da trajetória de Alassane como autor no cinema de animação, por ser o momento em que ele (re)apropria-se da sensibilidade e da instrumentalidade do suporte técnico.

Tanto Len Lye quanto Pierre Hébert nos levam a pensar que o filme animado de autor - a partir do corpo do autor - manifesta, em sua singularidade, explicitamente, a recusa em ser separado da vida enquanto energia vital, do mesmo modo que manifesta a recusa em ser retirado do dispositivo fílmico e da tecnologia em seu conjunto.

Para Marina Graça (2006), a imagem animada parte de uma forma de conceber o dispositivo cinematográfico como um sistema aberto e que apresenta possibilidades para seu manuseio. O filme animado realizado, por sua vez, passa a ser um posicionamento crítico em relação aos meios e modos de produção.

Por meio do exercício poético, o autor converte-se em corpo da obra e esta, por sua vez, converte-se em experiência de seu corpo sensível. Partindo da poética do espaço de Gaston Bachelard, Graça diz que a imagem poética se constitui como um ser novo de nossa linguagem, essa imagem leva a um devir de expressão, um devir de nosso ser. “A repetição em deriva do gesto, a metamorfose de uma imagem na seguinte, enquanto processo e figura do discurso, adquiririam um sentido novo: o de transfiguração, a transformação da figura do autor num outro de si mesmo” (GRAÇA, 2006, p.214)

Sendo assim, não se trata de uma intenção de representação e de auto-referência, a imagem animada corresponderia a uma vontade de ação, de conhecimento, de experimentação. Portanto, o filme animado permite para aquele que o faz, segundo Graça (2006), a reapropriação do tempo, do tempo abandonado à gestão da prótese tecnológica.

REFERÊNCIAS

BÂ, Amadou Hampatê. Amkoullel, o menino fula. São Paulo: Palas Athena, Casa das Áfricas, 2003.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética das imagens animadas*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

LEVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. Campinas: Papyrus Editora, 1997.

MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Ensaio de Antropologia. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

NOTAS

- 1 Sombras chinesas - Figuras desenhadas e recortadas que, a partir de uma fonte luminosa são projetadas em uma tela translúcida, prática que surgiu na China, por volta de 5000 aC. Também conhecido como teatro de sombra eram os espetáculos nos quais bonecos e pessoas movimentavam-se entre um foco de luz e uma tela onde as sombras eram projetadas em silhueta.

- 2 <http://www.youtube.com/watch?v=7jA1D2Obxjo>
- 3 Norman McLaren é considerado um mestre da experimentação no gênero do cinema de animação. Conforme apresenta a pesquisadora Marina Estela Graça (2006), o animador ficou conhecido mundialmente pelas inúmeras técnicas que divulgou, e que, se não foram criadas por ele, se responsabilizou por sua difusão.
- 4 Link do youtube para “Bon Voyage, Sim”, <http://www.youtube.com/watch?v=t2D2hC2CoQQ>
- 5 No documentário “Les Cow-boys sont noirs” de Serge Henri-Moati, realizado em 1966, no mesmo período em que Moustapha Alassane realizou “Le Retour de un Aventurier”, o realizador nigerino aparece em cena pedalando sua bicicleta pela vila e set de filmagem. Neste mesmo filme, há uma cena em que Moustapha aparece operando a câmera cinematográfica.
- 6 Os cenários do filme foram desenhados por Moustapha Alassane. A música foi feita pelo músico Dambele e a narração é do cineasta francês Jean Rouch. O filme foi realizado na Universidade de Niamey (IRSH) em 1977.

Artigo recebido: 01 de novembro de 2013

Artigo aceito: 23 de novembro de 2013