



Rudolph Laban

A fração do ritmo: o estudo do movimento e sua aplicação no cinema de animação¹

Henrique Moraes Köpke²
Mestrando IAD/UFJF

Garimpar, por definição, é a ação de explorar minérios como cobalto, zinco, ouro e diamante. Em seu processo de exploração, o garimpeiro utiliza sua paciência e perseverança para procurar indícios e pistas que o levem, de fato, ao tesouro. Existem terrenos que possuem condições geográficas e climáticas favoráveis à exploração; outros, porém, apresentam acessos mais difíceis. Assim, as relações que o garimpeiro precisa estabelecer entre as informações técnicas, as pistas e indícios que coletou e o conhecimento do terreno, definirão onde deverá se concentrar e investigar profundamente a fim de encontrar o que procura.

Analogicamente, a pesquisa acadêmica propõe as mesmas aventuras e desventuras. O pesquisador precisa garimpar as informações dispersas em uma vastidão de livros, teses e dissertações. A pesquisa interdisciplinar, por conjurar a abordagem de várias áreas do saber, trabalha com uma gama maior de informação, criando caminhos que podem desembocar em abismos ou locais de difícil acesso. Perseverança e paciência se aplicam, da mesma forma, no trabalho do pesquisador.

A pesquisa bibliográfica que visa relacionar a teoria da Corêutica, desenvolvida por Rudolph Laban³ e as técnicas de animação clássica, tem percorrido caminhos tortuosos para encontrar textos que façam menção aos dois campos do saber. É fato que eles existem, levando

¹ Bolsa de Iniciação à Docência – CAPES

² hmkopke@hotmail.com

³ Rudolph von Laban (1879-1958) coreógrafo e bailarino esloveno. Importante teórico da dança do século XX propunha a utilização do movimento de maneira mais espontânea e sempre como resultado consciente da união corpo-espírito.

em conta o universo da produção acadêmica atualmente, mas por enquanto o foco das buscas, está se concentrando nas definições e qualidades de movimento.

Os livros *O domínio do movimento* e *Choreotics* de Rudolph Laban questionam a possibilidade de criar partituras do movimento que possibilitem a sua reprodução. Toda a gama de movimentos humanos segue determinados padrões e as “repetições regulares de seqüência de esforço formam frases rítmicas que são repetidas com exatidão” (LABAN, 1978, p.48). Assim como dois músicos que residem em diferentes localidades do planeta conseguem ler e executar uma peça musical a partir da leitura da mesma partitura, dois dançarinos/atores poderiam executar a mesma sorte de movimentos baseados em uma mesma partitura de movimento. De fato, Laban cria um método próprio conhecido por *Cinesigraphic* (Labanotação), propiciando a escrita do movimento através de códigos. Para tanto, também criou um dicionário para que o dançarino/ator pudesse executar os movimentos sem intermédio ou orientação de um coreógrafo.

Laban ao apresentar seu método de notação, propõe a observação de quatro pontos constituintes do movimento: Corpo, Esforço, Planos e Espaço. Estes são os princípios básicos representados pelos símbolos da Labanotação, com os quais se criam as partituras de seqüências de movimentos. Dentro da categoria ‘esforço’, Laban emprega a relação Corpo-Tempo-Espaço situando os possíveis movimentos como: Lutantes (firme, súbito, direto, controlado) ou Complacentes (suave, sustentado, flexível, livre). Em linhas gerais, as possíveis interações entre as qualidades de esforço e suas interações com os Planos e com o Espaço, podem ser definidas, simbolizadas, padronizadas e, portanto, passíveis de serem registradas através da Labanotação.

“A despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem no ‘movimento’ sua essência” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.28). Cinema, em grego *kinema*, significa movimento. Animação vem do latim *animare*, que significa dar alma ao que não a tem. O cinema de animação, portanto, seria a arte de dar vida ao inanimado através do movimento. Entender as possibilidades de representação das diferentes qualidades de movimentação no cinema de animação é o tema principal do livro *The Animator’s Survival Kit* de Richard Williams, no qual o autor busca criar uma espécie

de ‘manual’ demonstrando passo a passo, inúmeras seqüências de movimentos que podem ser copiadas ou servirem de inspiração para os animadores.

Da mesma forma que o dançarino/ator realiza sua arte criando e/ou apenas executando movimentos, o mesmo ocorre com o animador. De maneira análoga, a intenção que Rudolph Laban teve ao criar um sistema de escrita do movimento, pode ser encontrada no conjunto de desenhos, esquemas e dicas que Richard Williams (2001) cria para divulgar as diversas formas de movimento na animação. Toda a relação entre Corpo-Tempo-Espaço, amplamente discutida e analisada pela Cinesigrafia de Laban, é também, abordada de forma bem abrangente no universo da animação, porém, utilizando-se outros termos e métodos de relacionar os mesmo elementos constituintes do movimento. Richard Williams relaciona, portanto, Corpo, Esforço, Planos e Espaço utilizando os doze princípios básicos da animação: *timing, anticipation, staging, overlapping/walking through, squash/stretch, slow in/out, arcs, exaggeration, secondary action, solid drawing e appeal*.

Na ausência de um aprofundamento sobre a aplicação da Cinesigrafia no cinema de animação, cabe ao autor, em seus estudos atuais, realizar as primeiras indagações, procurar pelas respostas mais primárias. Acredita-se que o animador possa reproduzir um movimento sem conhecê-lo ou observá-lo anteriormente, utilizando-se apenas do método Cinesigráfico. Para que isso ocorra, será preciso adaptar, e talvez ampliar, a Labanotação para o universo da Animação, criando uma ‘Animanotação’. Esta pesquisa não pretende criar métodos que visem padronizar o trabalho criativo dos animadores, porém, a possibilidade de criar um sistema de notação para os movimentos animados surge como iniciativa para que o animador, ao estudar os movimentos, não articule sua criatividade de forma obtusa, ao contrário, que através de um sistema de notação, ele possa entender as possibilidades de criação do movimento, conceitualizando-as e dinamizando o seu lento processo de produção, característico do cinema de animação.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **De Anima**. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2006.

BENDAZZI, Gianalberto. **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation**. Bloomington: Indiana UP, 1994.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

FERNANDES, Ciane. **O corpo em movimento. O sistema Laban/Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas**. 2ª Edição. São Paulo: Annablume, 2006.

GELEWSKI, Rolf. **Ver, ouvir, movimentar-se: dois métodos e reflexões referentes à improvisação na dança, com um apêndice**. São Paulo: Nís Editora, 1973.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

HEWITT, Paul G. **Física conceitual**. São Paulo: Ed. Bookman, 2002.

KANDINSKY, Wassily. **Point and line to plane**. New York: Dover Publications Inc., 1979.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus Editorial, 1978.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da História**. Senac. São Paulo, 2002.

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

RENGEL, Lenira. **Dicionário Laban**. São Paulo: Ed. Annablume, 2003.

SOLOMON, Charles. **The art of the animated image: an anthology**. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

STANISLAVSKI, Konstantin. **A criação de um papel**. Rio de Janeiro: Editora Record Ltda., 2007.

_____. **A preparação do ator**. Rio de Janeiro: Editora Record Ltda., 2008.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

WIEL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. **O corpo fala: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1996.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. New York: Faber & Faber, 2001.