

O ANIMADOR, AQUELE QUE NÃO ESQUECEU A INFÂNCIA: uma perspectiva sobre *animismo* e *ludens* no teatro de animação

THE ANIMATOR, THAT ONE WHO HAS NOT FORGOTTEN CHILDHOOD: a perspective about *animism* and *ludens* in animation theater

EL ANIMADOR, AQUEL QUE NO OLVIDÓ LA INFANCIA: una perspectiva sobre el *animismo* y *ludens* en el teatro de animación

Fábio Henrique Nunes Medeiros¹

Resumo

Esta abordagem é de caráter fenomenológico, fundamentada na perspectiva do pensamento de Merleau-Ponty (2011), no qual se observa as essências, buscando desvelá-las no fenômeno, procedimento que admite a subjetividade do observador, sujeito sensível, na produção do conhecimento. O texto tem como abordagem o cruzamento entre os conceitos de *Animismo* (HELD, 1980) e *Ludens* (HUIZINGA, 2007) com relação ao animador do teatro de animação.

Palavras-chave: *Animismo*, Infância, *Ludens*, Teatro de Animação.

Abstract

This approach has a phenomenological character, based on the perspective of Merleau-Ponty (2011), in which one the essences can be observed, seeking to unveil them in the phenomenon, a procedure that admits the subjectivity of the observer, sensitive subject, on the knowledge production. The text approaches the intersection between the concepts of Animism (HELD, 1980) and Ludens (HUIZINGA, 2007) with respect to the animation theater's animator.

Keywords: Animation Theater, *Animism*, Childhood, *Ludens*.

Resumo

Este abordaje es de carácter fenomenológico, fundamentado en la perspectiva del pensamiento de Merleau-Ponty (2011), en el cual se observa las esencias, buscando descubrir el fenómeno, procedimiento que admite la subjetividad del observador, sujeto sensible, en la producción del conocimiento. El texto tiene como finalidad el cruzamiento entre los conceptos de Animismo (HELD, 1980) y Ludens (HUIZINGA, 2007) con relación al animador del teatro de animación.

Palabras-clave: Animismo, Infancia, Ludens, Teatro de Animación.

¹ Doutor em Artes pela Universidade de São Paulo (USP), com pesquisa interdisciplinar em teatro e cinema, sendo parte da pesquisa desenvolvida na Alemanha (Berlin, Potsdam e Tübingen), na França (Paris e Charleville-Mézières) e na República Tcheca (Praga); Mestre em Teatro pela Universidade de Santa Catarina (UDESC), com pesquisa interdisciplinar em teatro e artes visuais; Especialista em História da Arte Brasileira pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP); Graduado em Letras pela Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE).

Teatro de animação, bonecos e brinquedos, contos de fadas, fábulas, contação de histórias, cinema de animação etc. são recorrentemente relacionados ao universo infantil. Isso se dá por que todas estas formas de expressão têm na mão direita o fantástico e na mão esquerda o jogo (ludens), dois elementos que recorrentemente são expurgados da vida adulta, devido a uma questão simples: sem ser reducionista, o imaginário e o lúdico não combinam com a lógica da “máquina produtiva” que o homem se submeteu a ser dentro deste sistema. Não existe teatro de animação sem o elemento fantástico, não se pode dar a vida a um ser inanimado, isso é um jogo, uma verdade lúdica. Só por isso o teatro de animação já é fantástico por natureza.

Fazer a desassociação do boneco como uma arte restrita para crianças é uma luta constante, especialmente para grupos que encenam, por exemplo, teatro de bonecos para adultos. Tanto é que o problema reaparece em curadorias de festivais, em salas de teatro e na própria recepção com o público, muitas vezes surpreendido. Contudo, não é diferente do que acontece em espetáculos de contação de histórias ou no cinema de animação, por exemplo.

A expressão *arte da animação*² abarca duas linguagens artísticas: a do teatro de animação (ou formas animadas) e a do cinema de animação. Contudo, por uma questão metodológica, este texto focalizará na primeira, mesmo reconhecendo os imbricamentos entre estas duas linguagens, devido a elas terem nas suas matrizes a *anima* (alma, o que anima, dá vida, existência, princípio vital, pensamento, sentimento etc.).

Anima, do latim, significa alma, sopro, movimento, ar, respiração, que dá vida. Dessa palavra foram derivadas várias outras, como animal e animação. Nessa mistura etimológica, o sentido de animação se desdobrou em várias direções, umas mais filosóficas e outras mais operacionais. O *Animator*, na expressão latina, é aquele que cria, ou seja, poderíamos interpretar isso, de modo genérico, como o artista, embora a habilidade de criar não seja exclusividade sua. “Animação é a relação do movimento com energia [*anima*]. Animar um objeto (máscaras, bonecos, objetos naturais ou funcionais) é imprimir-lhe movimentos dotados de energia [...] Animar um objeto é carregá-lo de energia” (AMARAL, 1996, p. 286).

2 Essa abordagem se utiliza da expressão arte da animação referindo-se ao teatro de animação ou formas animadas e ao cinema de animação, não a animação no sentido de recreação, muito utilizada na educação física, uma vez que essa perspectiva se propõe a observar a linguagem.

O teatro de animação é uma denominação nova que contempla várias outras modalidades e técnicas dessa linguagem, que vai desde a animação com máscaras, sombras, bonecos e objetos do cotidiano até formas mais abstratas. É uma linguagem artística, enquanto sistema, que tem como célula primordial a *anima*, num sentido de um jogo de representação no qual o ator-animador³ simula dar vida e/ou alma a um objeto-ser inanimado, atribuindo-lhe a qualidade de animado. “O teatro de animação funda-se no tripé ator-manipulador, objeto [animado] e público” (COSTA, 2000, p. 250). O autor diz ainda que o deslocamento do personagem para o objeto, juntamente com a recepção, constitui seu cerne. Ou seja, o jogo.

O evento teatral está calcado na performance, no ritual, na comunhão de corpos, na presentificação - representação (no sentido de tornar presente). O valor simbólico dessa interação da presentificação teatral, entre ator e público, faz o teatro. A ilusão está na animação. Uma parte disso se explica pela própria etimologia da palavra ilusão, que, do latim, significa brincar, transpor. “A ilusão de vida é dada pela atenção, tensão e interação do ator” (AMARAL, 1996, p.254).

Os esforços do criador para dar vida à sua criatura são tão velhos que se perdem no tempo. Os totens pré-históricos não se movimentavam nem tinham articulação para simular o movimento, mas havia uma representação de vida, pois a eles se atribuía a representação de força, energia, poder de entidade, de *anima*. Da história bíblica da criação do homem, modelado do pó da terra e soprado vida em sua narina (Gênesis 2:7), passando pelo mito grego de Pigmaleão, o qual se apaixona por uma estátua esculpida por ele mesmo e pede para a deusa Afrodite que lhe dê vida.

Na perspectiva histórica, antes dos escritos hebraicos ou do Velho Testamento, a expressão *anima* já era utilizada pelos filósofos gregos, ou seja, não foi esse Deus único onipresente quem a soprou, seria mais provável o inverso. E mesmo antes de todos eles, filósofos e Deus, quando a palavra ainda não existia como a conhecemos, um atributo de *anima*, ou seja, de alma, era praticado, num sentido místico e abstrato, e especialmente metafísico. O homem, nesse contexto, estava se diferenciando dos

³ Além dessa denominação, referente ao animador do teatro, outras como ator-bonequeiro e ator-manipulador são bastante recorrentes. No entanto, considero, particularmente, que a expressão ator-manipulador está relacionada à manipulação direta, ou à vista do público, incorporada na cena contemporânea a partir da intertextualidade do tradicional teatro de bonecos japonês BUNRAKU. A expressão *bonequeiro* pressupõe o uso de bonecos, enquanto *animador* pode ser confundido com animador de cinema e ainda recreador. Desta forma, várias são as expressões utilizadas nessa abordagem. Todavia, quando for referir à arte da animação ou ao cinema de animação, de modo geral, será utilizado ANIMADOR.

animais por sua capacidade de pensar, e, assim, criando símbolos, sinais e códigos, representando seus credos e suprimindo suas necessidades concretas e abstratas.

O início da arte está associado ao início da linguagem e, consecutivamente, ao da escrita (uma das formas manifesta de linguagem). Numa bela passagem de H. W. JANSON e Anthony F. JANSON, no livro *Iniciação à História da Arte*, eles escreveram sobre arte “primitiva” dizendo:

Para a mente primitiva, todas as coisas são animadas por espíritos poderosos - os homens, os animais, as plantas, a terra, os rios e lagos, a chuva, o Sol e a Lua. Todos esses espíritos tinham que ser apaziguados, e cabia à arte propiciar-lhes as moradias adequadas, ‘aprisionando-os’ dessa forma. (JANSON & JANSON, 1996, p.18)

Dessa rica passagem, podemos decompor algumas características de suma importância para entendimento da estrutura ancestral do pensamento humano e de como era atribuído sentido às coisas: a recodificação da natureza pela imaginação, alimentando-a e fertilizando-a de símbolos; o simbólico ou o extra-físico como um bem de valor essencial; tudo tinha *anima* e isso era superior a eles, atribuindo-se à arte função mediadora, elo entre visível e invisível. Buscavam naturalmente nas coisas que lhes rodeavam ampliar-lhes a dimensão de mito, de jogo. Sendo assim, é possível considerar o homem primitivo como animista. Este termo foi usado pelo antropólogo inglês Edward Burnett Tylor, no livro *Primitive Culture*, nos seus estudos sobre a evolução cultural do homem, “para indicar a crença difundida entre os povos primitivos de que as coisas naturais são todas animadas; daí a tendência a explicar os acontecimentos pela ação de forças ou princípios animados. No animismo assim entendido Tylor vê a forma primitiva da metafísica e da religião” (ABBAGNANO, 2000, p. 61).

Para Newton Cunha (2003, p.18), o animismo “como figura de retórica [é] personificação e prosopopeia.” E também, se referindo ao conceito de Tylor, “refere-se à tendência das culturas primitivas de atribuir alma ou vida própria aos fenômenos e objetos naturais, explicando assim causas e origens” (CUNHA, 2003, p.18). Conforme Cunha, citando Tylor, “o animismo estaria na base das concepções religiosas e metafísicas do ser humano. O animismo vincula-se, portanto, à possibilidade da magia, ou seja, da intercessão humana nas manifestações naturais” (CUNHA, 2003, p.18). Cunha ainda vai além e se refere à prosopopeia e à personificação, assim sendo, se aproxima da representação dramática, do jogo, do simbólico, embora, no contexto “primitivo” isso se instaurava de forma natural e não consciente.

A professora de psicologia da infância, Jacqueline Held, se refere ao animismo dizendo que é uma etapa do desenvolvimento psíquico humano. [A criança] “dá vida ao que toca” (HELD, 1980, p.39), “sem problema e sem admiração, a criança encontra o sol, a lua e as estrelas, a chuva, a neve, a flor e a sombra de flor. Ela lhes fala, escuta suas respostas e caminha com eles” (HELD, 1980, p.42). Para a autora, o fantástico “reúne na criança toda visão animista do mundo” (HELD, 1980, p.44).

Jacqueline Held se propõe em suas perspectivas, basicamente, a abordar elementos do desenvolvimento humano a partir dos sonhos e do pensamento, bem como a relação entre real e imaginação, instalando-se para tal, na infância. Isso porque o antropomorfismo e o zoomorfismo são comuns ao desenvolvimento humano, sendo mais perceptíveis nessa fase, em que o *ludens* é a base da percepção.

Assim, nos é significativamente relevante ter a criança como objeto de observação, uma vez que mencioná-la e também aludir ao animador é percorrer a trajetória do pensamento humano de forma viva, especialmente pelos aspectos, da percepção lúdica, da linguagem e da imaginação. Elementos que constelam a animação. Para Held (1980) a criança passa por uma longa fase de brincar simbólico e prolonga uma visão animista do mundo.

É da natureza humana a capacidade de animar. Para Amaral (1996) é na infância que esse desejo surge e é visível, quando a criança se relaciona igualmente com os animais e objetos. É da natureza da criança o animismo, atribuindo vida às coisas que as rodeiam. Transforma objetos e se relaciona com a natureza, cria uma realidade imaginária sem estabelecer fronteira com o real. Sendo inerente à condição humana a capacidade de animar, e isso ocorre de forma mais natural possível.

Nem por um segundo o espectador adulto acreditaria na vida própria do objeto. No entanto, todos nós recalamos no mais recôndito de nós mesmos um velho fundo de animismo que vem dos confins dos tempos, daquela época em que as árvores, os astros, os animais tinham alma, em que espíritos viviam sob as águas de um lago. Esse animismo mora em nós no início da infância; depois o rejeitamos em parte, desde a adolescência. (GENTY, 2008, p.135)

O animismo é uma espécie de prolongamento do mundo, de insatisfação ou de insuficiência e mesmo de extensão da percepção, num nível abstrato. Nesse sentido, “cada um de nós retira do real seu próprio universo” (HELD, 1980, p.26).

Poderíamos classificar isso como qualidade expressiva das coisas no mundo e que cabe à percepção humana penetrar nesses mundos. Conforme Rudolf Arnheim (1986, p.444), “uma rocha íngreme, um salgueiro, as cores de um pôr do sol [...],

uma simples linha ou cor ou a dança de uma forma abstrata na tela cinematográfica têm tanta expressão como o corpo humano.” Cabe a nós percebê-las. “O mundo é o que percebo” (MERLEAU-PONTY, 2009, p.20). E isso só é possível porque temos linguagem que é alma do sentido das coisas do mundo. Buscamos e achamos nome o tempo todo para representar as coisas no mundo, sejam elas, naturais ou manipuladas – interferidas pelo homem.

Se nos ativermos a observar a própria estrutura da linguagem, poderíamos chegar a dizer que na sua estrutura existem características da animação, especialmente pela ideia de que ela dá sentido para coisas, corporificação a ideias, e com isso as movimentam. Held (1980, p. 198) diz que a linguagem para a criança é recebida como plástica, multiforme, matéria maleável. “Material para formar, deformar, construir, reconstruir, indefinitivamente.” Essa colocação da autora nos remete à ideia de que uma linguagem em si já tem *anima*.

O metabolismo da linguagem age e reage aos processos de produção de sentido que vão se formulando a partir de recursos e meios utilizados para o que se quer e como expressar. Dessa forma, para pensar na animação enquanto linguagem, podemos sugerir alguns elementos sógnicos desse sistema, como: o **movimento** (que inclui o tempo-espaço) e a **personificação** (retórica e prosopopeia - analogias). Elementos que são próprios dos animadores e também da criança. O movimento sempre esteve associado à *anima*, e a personificação à ideia de dar linguagem, logos, pensamento, representação, mas também atitude, ação, instinto.

Entretanto, por personificação subentende-se dar personalidade, que é qualidade da consciência da pessoa, do humano, mas não entendamos exclusivamente dessa forma e sim como algo que atribui características de comportamento específico, no caso de personagem. Isto, de fato, concerne o sistema, seja ele complexo (humano) ou não, através de analogia. Alguns recursos de linguagem (enquanto sistemas de sinais), tais como analogia e metáfora, se aproximam veementemente da percepção animista. Isso pode ser percebido num “simples” jogo de criança, na sua complexa representação de mundo.

Conforme Held (1980), o homem é tocado primeiramente pela semelhança, por isso, estabelece-se um grau de parentesco com a vida animal. “Passada a idade de antropomorfismo exacerbado, de animismo primeiro que dá vida e linguagem à flor, à nuvem, ao vento, à chuva, ao sol e às estrelas, a afetividade humana parece se

fixar, sobretudo no reino animal” (HELD, 1980, p.121). Essa afirmação da psicóloga sobre o estudo das fases do desenvolvimento do pensamento humano nos reforça a concepção de associação por semelhança e também nos justifica a simpatia pela humanização dos animais. E isso vem do animismo passando pela mitologia, fábulas etc. Pensarmos a linguagem enquanto matéria, objeto e jogo, ajuda-nos a iluminar nosso objeto (animação), bem como percebê-lo como linguagem.

A linguagem se impõe à natureza das coisas. O poeta, seja qual suporte use, é um atravessador da linguagem - ponto mais alto de exercício estético. “É função da linguagem fazer as essências existirem [é] através da linguagem [que] as essências ainda repousam na vida antepredicativa da consciência” (MERLEAU-PONTY, 201, p.12).

A percepção vai iluminar a caverna. As cores e as linhas vão apenas representá-la. A expressão é habilidade da percepção humana, aqui particularmente definida “como maneira de comportamentos orgânicos ou inorgânicos revelados na aparência dinâmica de objetos ou acontecimentos perceptivos” (ARNHEIM, 1986, p.438), ou seja, a expressão é resultante, antes de qualquer coisa, daquilo que é sensível.

A percepção ou atividade animista e lúdica provavelmente teve, como pontos altos, a pré-história, a antiguidade, através da mitologia, e esta nova fase, a partir do século XIX até os dias atuais, principalmente pela virtualização. Na pré-história de forma mais instintiva e inconsciente; na Antiguidade, bons exemplos são a mitologia e as fábulas, bem como os rituais; e, atualmente, o inverso, no que se refere à questão instintiva, não que perdemos nosso lado instintivo, mas estamos num nível de consciência capaz de estabelecer distanciamentos e camadas de percepção, no que diz respeito à animação. “No mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: O direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas, têm suas raízes no solo primeiro do jogo” (HUIZINGA, 2007, p.7).

Homo Ludens é uma definição e um conceito desenvolvido pelo filósofo Johan Huizinga para, entre outras coisas, expressar que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2007, p.1).

O jogo acompanha a humanidade nas suas práticas, mas não se restringe a ela, pois, conforme o autor, animais também brincam e o jogo está numa esfera que ultrapassa nosso entendimento. Conforme Huizinga (2007), a psicologia e a fisiologia procuram definir a natureza e os sentidos do jogo, como descarga da energia vital,

satisfação do “instinto de imitação”, “necessidade” de distensão, preparação para atividade adulta, exercício de autocontrole, impulso para exercer certa faculdade, desejo de dominar e competir, entre outras. Parece-me que algo que pode situar uma pré-definição de jogo está ligado ao instinto e ao prazer.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constata-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas (HUIZINGA, 2007, p.7).

A comunicação é um jogo de ideias entre no mínimo dois: aquele que expressa e aquele que recebe. Assim como a linguagem, o mito transforma o mundo e a percepção. Na mitologia, por exemplo, “há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (HUIZINGA, 2007, p.7).

O jogo está no cerne da percepção, evidente na criança, bem como é a raiz do fantástico. Para Held (1980), está em todas as formas de jogo. No jogo com as palavras, ritmos, sons e sentidos, podemos fazer as coisas existirem. “Uma criança percebe antes de pensar, que comece a colocar seus sonhos nas coisas, seus pensamentos nos outros, formando com eles um bloco de vida comum, onde as perspectivas de cada um ainda não se distinguem” (MERLEAU-PONTY, 2009, p.20).

Para se perceber a animação é necessário estabelecer um jogo, seja ele mais lúdico, quando se refere ao teatro de animação, que não deixa de ser técnica, ou técnico mecânico, de ilusão ótica, no que se refere à animação cinematográfica, mas também lúdico. Por mais real que seja o movimento no teatro de animação, o crivo do jogo é fundamental, pois interlocutores não estão sendo enganados, mas imersos na esfera que abarca essa relação, inerente à linguagem teatral, digamos que clássica, uma vez que isso não se aplica à performance, por exemplo, que mistura ator/espectador, real/ficção etc.

O fascínio do homem pelos simulacros e, especialmente, pela “reprodução” de vida, como vimos, é algo antigo. Para se conseguir tal façanha, historicamente, se recorreu a processos de mecanismos, sendo um bom exemplo os autômatos, popularizados no século XVIII. Amaral (1996) aponta que há diferenças substanciais na relação entre os bonecos de crianças e os autômatos, pois estes engendram uma mecânica. “Em geral a criança não está tão ligada a mecanismos pois está mais

próxima da poesia do que de complicados aparelhos, não tem necessidade de recorrer a mecanismos para criar ilusão de vida” (AMARAL, 1996, p. 284), o que é inerente a sua própria natureza.

O diretor de teatro Philippe Genty (2008) considera que o seu teatro é para ser percebido pelos sentidos e a magia e a ilusão devem se fazer presentes “para fissurar o racional e se insinuar no universo do subconsciente [...] Para mim, o palco do teatro é o lugar do nosso inconsciente” (GENTY, 2008, p.134).

No teatro, de modo geral, o jogo é vital, mas no teatro de animação o jogo está em duas camadas, uma a ser teatro e outra na esfera do fantástico. Entre jogo, imaginação e animação existem fronteiras embaraçadas, uma vez que o instinto é uma substância do jogo e da imaginação, bem como o jogo é princípio da imaginação, da animação e de si.

A imaginação é o fio da alma, lhe dá vida. Nessa afirmação está imbuído, logicamente, o pensamento/linguagem. “A imaginação precisa de um animismo dialético, vivido ao encontrar no objeto respostas às violências intencionais” (BACHELARD, 1991:18). Poderíamos, de modo geral, dizer que imaginação é a capacidade de criar imagens e dar ações para elas, percepção, sentido, bem como, vê-las, seja no campo físico ou psíquico.

O imaginário é um jogo de linguagem, no qual unidades de significação festejam. No processo de aquisição da linguagem na infância, por exemplo, a linguagem é um brinquedo simbólico, por meio do qual “tudo pode” e se faz, num exercício puro de fluxo de imagens-objetos. “A imaginação é tanto o instrumento da criação quanto da experiência interior, donde a necessidade de reconhecer que o imaginário é o motor do real, o que o movimenta” (HELD, 1980, p.18).

O olho vivo da imaginação vê além da percepção comum. Nessa perspectiva o que é mais oportuno ao nosso argumento é a ideia de desvio da percepção normal, uma pista que conduz para observar que o fantástico é elemento de extensão da percepção, matéria insólita (no sentido de extraordinário). “O fantástico poderia, então, definir-se como originário de *superdomesticação* do real, ou, de qualquer maneira, de *superdomesticação* da natureza” (HELD, 1980, p.60).

Assim como o imaginário é um exercício de linguagem por excelência, ele tem características instintivas, podendo superar a “lógica” comum, e, talvez, a sua maior forma de manifestar-se seja a arte. Entre o animado e o inanimado ocorre um fluxo de

forças (pensamento e instinto), e, no sentido instintivo, justifica-se que da palavra *anima* tenha se derivado a palavra animal. Na introdução do livro *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*, de Rudolf Arnheim, ele diz: “O delicado equilíbrio de todas as potencialidades de uma pessoa [...] é perturbado não apenas quando o intelecto se choca com a intuição, mas igualmente quando a sensação expulsa a razão” (1986). Isso porque o imaginário acelera o fluxo de imagens/pensamento e guerrilha com a imagem/instinto, a base do processo criativo.

São inesgotáveis as relações simbólicas, isso porque elas são o fruto da linguagem, recurso da natureza humana para se apoderar do mundo e dos novos mundos gerados por si para habitar. As artes são os mundos. “O intermundo [é] onde se cruzam nossos olhares e se confrontam nossas percepções: não há mundo bruto, há somente um mundo elaborado, não há intermundo mas apenas uma significação [de] ‘mundo’” (MERLEAU-PONTY, 2009, p.55), a que damos para ele.

Parece que o mistério da *anima* está no homem, no símbolo, no jogo, na imaginação, na linguagem, na representação e, especialmente, na percepção, propulsora de tudo isso. Só a percepção é capaz de elaborar e materializar uma poética.

Todo desenvolvimento da percepção resulta em vários segmentos de linguagens, entre eles o da animação, do desejo de inúmeros criadores para dar vida, ou impressão de vida às suas criaturas, sejam elas pinturas, desenhos, esculturas, silhuetas, bonecos, seres verbais, entre tantas outras que a imaginação persegue.

O animador, seja o da pré-história ou da atualidade, pensa com os desejos, movimenta os sonhos e transcreve a imaginação. Não negligencia o onírico nem esqueceu sua infância, pois é de lá que brotam suas criaturas, da sua capacidade animista e lúdica. Ele tem poder, pelo jogo de representação, de expandir sua vida para a voz, objeto, movimento, para a máquina, acetato, folha, desenho, entre tantos outros suportes. Acredito que o animador persegue seu desejo de superar a invisibilidade, assumindo um papel de Deus, soprando e sugando vida de suas criaturas. Ele é testemunho dos sonhos e para quem não existe apenas um mundo.

Assim, concluo este texto como comecei, com a epígrafe de Manuel de Barros: “Quando eu crescer eu vou ficar criança”, ou seja, não esquecer a infância é um princípio elementar do animador.

Bibliografia

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 4ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

AMARAL, A. Maria. **Teatro de formas animadas**. 3ªed. São Paulo: EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **O Ator e Seus Duplos - Máscaras, Bonecos, Objetos**. São Paulo: Editora Senac e EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

_____. **Teatro de animação**. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial.1997.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. 4ª Ed. São Paulo: Pioneiro e Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

BACHELARD. Gaston. **A Terra e os Devaneios da Vontade**. Trad. Paulo Neves da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

COSTA, Felisberto Sabino, **A poética do ser e não ser - Procedimentos Dramatúrgicos do Teatro de Animação**. 2000. 264 p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2000.

CUNHA, Newton. **Dicionário SESC: a linguagem da cultura**. São Paulo: Perspectiva: SESC São Paulo, 2003.

Dicionário de símbolos. 21ªed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

GENTY, Philippe. Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação. *In: Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*. Jaraguá do Sul/SC, n. 4, v. 5, 2008. p. 131-149.

HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica**. São Paulo: Summus, 1980.

HUIZINGA. Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JANSON, H W; JANSON, A. F. **Iniciação à História de Arte**. 2ª ed. Trad. Jefferson L. Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

SARAIVA, F. R. S. (Org.) **Novíssimo Dicionário latino-português** - 10ª ed. Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 1993.