

Giovanna Belico Cária Guimarães

O Boneco – Personagem:
Caracterização do personagem de animação *Stop-motion*

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Mestrado em Artes
2012

Giovanna Belico Cária Guimarães

O Boneco – Personagem:
Caracterização do personagem de animação *Stop-motion*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientador: Maurício Silva Gino

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes /UFMG
2012

Ficha catalográfica (modelo)

Guimarães, Giovanna Belico Cária, 1975.
O Boneco-Personagem: caracterização do personagem de
animação *stop-motion* / Giovanna Belico Cária Guimarães. –
2012
102 f.: il. –

Orientador: Maurício Silva Gino

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal
de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título
de Mestre em Artes.

1. Boneco – Personagem - *stop-motion* - Arte – Cinema de
Animação 2. Escultura - Teatro I. Gino, Maurício Silva, 1966 -
III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas
Artes IV. Título.

CDD:

CDU: código p/BIB/EBA

AGRADECIMENTOS

Ao professor Francisco Marinho, com quem iniciei esse projeto.
Ao professor Maurício Gino, pela orientação e apoio ao longo de todo o processo, sobretudo durante as (tantas) crises.
Ao professor José Américo (*in memoriam*) que contribuiu com suas sugestões e apontamentos.
Aos professores Heitor Capuzzo e Ana Lúcia Andrade, que me contagiaram com o encanto pelo cinema e pelo *stop-motion*.
A todo o apoio recebido da Escola de Belas Artes, da UFMG e da CAPES, fundamental para a conclusão desse projeto. Em especial à dona Zina e ao professor Maurílio.

Aos tantos obstáculos, que me estimularam a seguir em frente e me esforçar para superá-los.

RESUMO

Esse estudo procura analisar a caracterização e o desenvolvimento de personagens tridimensionais – bonecos - dentro do cinema de animação em *stop-motion*. Ele se insere num momento histórico de valorização dessa técnica de animação, seja na indústria cinematográfica comercial, ou mesmo nos roteiros e produções autorais de curtas-metragens presentes em festivais ou nas produções das escolas de animação, como da Escola de Belas Artes da UFMG. Tal estudo pretende contribuir para o estudo da criação de personagens e o desenvolvimento de bonecos para animação *stop-motion*, servindo de referência para alunos e interessados no cinema de animação como um todo e, sobretudo, no cinema de animação tridimensional e em *stop-motion*. Para tanto, analisa a evolução histórica das produções em *stop-motion*, a caracterização física e gestual dos bonecos-personagens, verificando como autores consagrados constroem e desenvolvem seus personagens de modo eficiente em suas obras, expressando ideias e conceitos através do uso dos signos e da escolha de técnicas e elementos físicos direcionados em acordo com roteiros e representações. O boneco-personagem aparece, conseqüentemente, como uma construção física, gestual e simbólica, metáfora humana em que imagem e gesto representam, evocam e transmitem experiências.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. O DESENVOLVIMENTO DO <i>STOP-MOTION</i> E DOS PERSONAGENS ARTICULADOS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO	10
1.1. Primórdios do Cinema.....	11
1.2. Primeiros filmes em <i>stop-motion</i>	14
1.3. Desenvolvimento do <i>stop-motion</i> nos efeitos visuais.....	18
1.4. Crise e retorno	20
2. A REPRESENTAÇÃO HUMANA ATRAVÉS DOS BONECOS.....	27
2.1. Introdução	28
2.2. A linguagem simbólica	28
2.3. O Teatro de Marionetes e os bonecos de manipulação direta.....	32
2.4. Aspecto simbólico dos bonecos.....	37
2.5. D.I.M.	39
3. A CARACTERIZAÇÃO DO BONECO COMO PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO <i>STOP-MOTION</i>.....	50
3.1. Introdução	51
3.2. Caracterização Física dos bonecos de <i>stop-motion</i>	54
3.1.1. Desenho e Forma	54
3.1.2. Estrutura de sustentação interna	61
3.1.3. Materiais	67
3.1.4. Cor	92
3.1.5. Vestes e ornamentos	95
3.2. Caracterização cinética dos bonecos de <i>stop-motion</i>	101
3.2.1. Atuação e Animação do Boneco-personagem.....	106
3.2.2. <i>Timing</i>	112
3.2.3. Pausas.....	120
3.2.4. Poses Fortes.....	123
3.2.5. Linha de movimento.....	128
4. ANÁLISE DE FILME	131
4.1. Introdução.....	132
4.2. Lúmen	133
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	141

6. ANEXO - EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO E PERSONAGEM	148
7. REFERÊNCIAS.....	155
6.1. REFERÊNCIAS.....	156
6.2. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	160

INTRODUÇÃO

A animação se antecipou ao cinema de captação direta, tendo surgido anteriormente à projeção dos Irmãos Lumière (1895), marco do nascimento do cinema. Este nasce como fascínio tecnológico e captação e reprodução da realidade, enquanto o cinema de animação nasce como encanto pela imagem sintética, recriada pela mão humana. Ao longo dos anos, foram se aprimorando e estruturando suas metodologias. Dentro dessa evolução, a técnica do *stop-motion* se desenvolveu, com filmes datados desde os primórdios da animação, passando por grandes diretores e estúdios, a popularização de seu uso como efeitos especiais e visuais no cinema de captação direta, um período de menor valorização no Ocidente e a recente redescoberta da técnica. Ao longo deste percurso, os personagens tridimensionais evoluíram de meros objetos ou bonecos rudimentares a bonecos tecnicamente bem desenvolvidos e refinados.

No entanto, e apesar das origens do cinema de animação, pouca pesquisa se encontra sobre a sua caracterização enquanto forma de expressão. Igualmente, poucos estudos se encontram sobre o personagem voltado para o cinema de *stop-motion*, exceto pelos manuais de construção de bonecos. Encontramos estudos sobre o cinema de captação direta, sobre seus elementos narrativos e construção conceitual e estudos sobre a criação do personagem de animação bidimensional, mas pouco se encontra sobre a criação e desenvolvimento do personagem tridimensional, destinada a filmes de *stop-motion* com narrativa simbólica / poética.

O presente trabalho busca analisar como se dá a caracterização do cinema de animação, privilegiando a técnica de *stop-motion*, como forma de expressão artística, e a construção, caracterização e desenvolvimento de personagens tridimensionais, destinados a esta técnica de animação, dentro de uma seleção de filmes, privilegiando o curta-metragem de caráter experimental e de narrativa caracteristicamente simbólica/ poética, embora também se utilize de exemplos de longa-metragens de caráter comercial.

A trajetória histórica do cinema de animação, situando o cenário da técnica do *stop-motion*, é abordada no capítulo 1 – Desenvolvimento do *Stop-motion* e dos Personagens Articulados no Cinema de Animação – apontando, também, o desenvolvimento dos personagens e bonecos ao longo das produções.

Para compreender o valor simbólico que pode estar associado aos bonecos, favorecendo o desenvolvimento de personagens, passamos ao capítulo II – Representação Humana através dos Bonecos - onde estabelecemos uma correlação entre o boneco do *stop-motion* e os títeres do teatro de marionetes, forma de expressão que sempre esteve associada à produção de conceitos e signos representados pelos bonecos, manipulados por atores para audiências públicas. Esses bonecos também se correlacionam com a produção de objetos e figuras ritualísticos, criação simbólica do homem, estando presentes desde os primórdios da humanidade e destinados a representar desejos e solicitações aos deuses e expressar experiências. Assim, os bonecos poderiam, igualmente, ser analisados como figuras simbólicas, representações de conceitos, destinados a transmitir experiências, metáforas do humano.

O boneco personagem, portanto, não é um mero objeto tridimensional articulado. Tampouco, uma cópia humana, pois, como personagem, é uma caricatura, uma síntese elaborada de acordo com as instâncias humanas que deve representar. Como forma de representação, o boneco personagem também é uma construção, envolvendo várias instâncias de criação que são analisadas no capítulo III – Caracterização do Boneco como Personagem de Animação *Stop-Motion*. Estas seriam: a construção física, com a criação e definição de sua imagem, e a construção cinética, com a elaboração do movimento e atuação do personagem, além de uma construção simbólica que permeia a ambas. Privilegiando a técnica de *stop-motion* na animação de personagens e buscando a construção eficiente de personagens tridimensionais, analisamos como se daria a caracterização e o desenvolvimento dos bonecos. Para analisar, tanto a construção física quanto cinética do personagem, verificamos como diversos filmes e animadores trabalham a caracterização física (desenho, forma, estruturas de sustentação, materiais, cores, trajes, adereços) e gestual (movimentação, uso de elementos do teatro e cinema, atuação e animação, *timing*, pausas, poses e linha de movimento), bem como os simbolismos presentes em imagens e gestos.

Como forma de recorte, dentro de um universo vasto e diferenciado, analisamos uma obra do cinema de animação *stop-motion* em curta-metragem: *Lúmen* (Wiliam Salvador, Brasil, 2007), produção realizada dentro da Escola de Belas Artes da UFMG. Destacamos este filme em virtude da exploração do elemento simbólico e da construção do boneco-personagem dentro do roteiro e narrativa.

Realizado dentro de um curso de graduação e vencedor do Granimado 2007, foi desenvolvido com um mínimo de recursos, condição comum a muitos animadores e estudantes brasileiros. Verificamos como o diretor, explorando a linguagem simbólica, desenvolveu o roteiro em função da caracterização física do personagem principal.

Como anexo e relato de experimentação, comentamos o processo de desenvolvimento dos conceitos no roteiro *Janelas*, mostrando que o desenvolvimento do personagem, aqui especificamente o boneco-personagem do filme animado em *stop-motion*, envolve pesquisa, elaboração e escolhas conscientes, direcionadas à eficiente expressão do personagem em sua história e técnica.

1. DESENVOLVIMENTO DO *STOP-MOTION* E DOS PERSONAGENS ARTICULADOS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO



¹ Figura 001 - Wladyslaw Starewicz com sua filme no set de produção.
Fonte: <http://www.listal.com/viewimage/1475641>, visitado a 10/11/2012.

1. DESENVOLVIMENTO DO *STOP-MOTION* E DOS PERSONAGENS ARTICULADOS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

1.1. Primórdios do Cinema

Aos 28 de dezembro de 1895, ocorria a primeira projeção pública e paga do cinematógrafo, aparelho patenteado pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, realizada no *Grand Café* de Paris. Apesar de outras projeções terem ocorrido à mesma época e até em datas anteriores², a realização dos irmãos Lumière ficou registrada historicamente como o “nascimento” do cinema.

Três anos antes, outro fato viria a marcar a história do registro das imagens em movimento. À época, eram comuns as exibições dos chamados Brinquedos Ópticos³, dispositivos que apresentavam sequências de desenhos representando pessoas e animais executando movimentos repetitivos, montadas dentro de estruturas giratórias. Aos 28 de outubro de 1892, Émile Reynaud apresentava, no *Musée Grévin*, em Paris, a primeira projeção do Teatro Óptico, um avanço em relação aos brinquedos ópticos porque permitia sequências de cenas não repetitivas, projetadas sobre uma tela, contando histórias através de imagens animadas e permitindo a substituição do repetir pelo descrever no registro de imagens sequenciais. Essa primeira exibição do Teatro Óptico ficou registrada como o nascimento de uma nova possibilidade artística: a animação.

Posteriormente, o cinema de animação se desenvolveu. É notório, entre os primeiros registros, o filme *Humorous Phases of Funny Faces* (EUA, 1906), de James Stuart Blackton (1875-1941), 1906. Nesses primeiros filmes animados, o desenhista / animador exibiu sua habilidade técnica, desenhando ao vivo para os

² A invenção e construção de aparatos tecnológicos com a finalidade de registrar imagens em movimento de fato não começaram com os Lumière, havendo outros aparelhos, menos eficientes que o cinematógrafo, criados e exibidos anteriormente. Os próprios Lumière realizaram uma primeira exibição do cinematógrafo em 28 de setembro de 1895, na sala *Eden*, na cidade de La Ciotat, no sudeste da França. A primeira projeção pública para um público pagante foi realizada pouco antes dos Lumière, pelos irmãos alemães Emil e Max Skladanowsky a 01 de novembro de 1895, em Berlim, usando o invento do *bioskop*. Antes desses, igualmente, outras exibições tiveram lugar, realizadas por inventores e estudiosos com seus aparelhos (MANNONI, 2003, pg 444).

³ Um entretenimento que fascinava o público em exibições e feiras populares, os Brinquedos Ópticos consistiam numa série de máquinas simples, como a Lanterna Mágica, o Taumatrópio, Fenaquistiscópio, Zootrópio e Praxinoscópio, dentre muitos outros.

espectadores, ao mesmo tempo em que introduzia o atrativo do movimento: na captação quadro a quadro, seu desenho “ganhava vida própria”.

Nesses primórdios, ainda não havia uma estruturação da produção de filmes e estava surgindo uma linguagem própria do cinema. Predominavam registros de cenas cotidianas ou cenas cômicas. Uma temática diferente pode ser encontrada em *A Execução de Mary, Rainha da Escócia* (*The execution of Mary, Queen of Scots*), realizado por Alfred Clark, da Cia de Thomas Edison (1847-1931), em 1895. Para representar o ato da decapitação, os realizadores se utilizaram de um recurso simples: a câmera foi parada imediatamente antes da lâmina atingir o pescoço da Rainha Mary, interpretada por Robert Thomae, secretário e tesoureiro da Kinetoscope Company, que foi substituído por um boneco e a filmagem prosseguiu, mostrando uma cabeça falsa rolando da guilhotina. O truque não foi percebido por uma plateia assustada, que interpretou aquilo como a cena real de uma mulher sendo morta. Charles Musser⁴, autor do livro *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*, define que este foi um uso da técnica chamada reposição por *stop-motion* (*stop-motion replacement*), ou seja: o truque de parar e, posteriormente, dar continuidade a uma filmagem, trocando objetos ou pessoas ou suas posições durante a pausa e gerando uma ilusão no registro em filme.

Na história do cinema, é controverso falar em pioneirismos, uma vez que muitos experimentos dos primórdios do cinema podem ter se perdido e jamais serão noticiados ou creditados. Mas esse filme ficou registrado como um dos pioneiros do uso da trucagem e da técnica de *reposição por stop-motion* - termo cujo emprego tem suas complicações, sendo mais adequado *replacement*, uma vez que o termo *stop-motion* passou a se referir diretamente à técnica de animação, diferindo-se da trucagem. Não podemos, ainda, falar de animação em *stop-motion*, uma vez que não houve a recriação de um movimento através da manipulação de algum objeto quadro a quadro, apenas o recurso de parar a câmera e continuar a filmagem após uma substituição, ou seja, a trucagem de câmera. O autor Alberto Lucena Júnior (2002) vai usar o termo substituição por parada da ação, para se referir a esse processo de manipulação do tempo para ludibriar a plateia, e o aponta como primeiro passo para a verdadeira técnica da animação.

⁴ HARRYHAUSEN, Ray & DALTON, Tony. *A Century of Stop-motion Animation: From Méliès to Aardman*. Watson-Guption Publications USA, 2008, p. 38.

O tridimensionalismo adentraria a animação ocidental em 1897, através de uma experiência feita pelo francês Georges Méliès (1861-1938).

Um dos presentes durante uma exibição do cinematógrafo, Méliès se viu encantado pela invenção. Enquanto os Lumière viam o cinematógrafo como um aparato científico de reprodução do movimento - sucesso temporário de feiras, destinado a ser esquecido após o esmorecimento do caráter de novidade - Méliès vislumbrou um promissor recurso para o entretenimento e para dar forma a narrativas cheias de fantasia e efeitos visuais.

Sem se conformar com o papel de espectador, Méliès adquiriu um aparelho semelhante ao dos Lumière e deu início a uma produção que se estendeu de 1896 até 1913. Não se atendo somente ao registro de cenas cotidianas, ele desenvolveu um cinema criativo e inovador. É pouco provável, como aponta Harryhausen,⁵ que ele tenha sequer tomado conhecimento do truque usado por Edison em *The execution of Mary, Queen of Scots*, sendo creditado como criador da trucagem e dos *trick films*⁶. Eram recursos simples, porém - para uma mente criativa - repletos de possibilidades expressivas. Méliès explorou os *trick films*, levando às telas sua bagagem artística: o teatro e a prestidigitação, tornando-se o criador do cinema de ficção e dos efeitos especiais.

Em 1897, um ano após seu primeiro filme conhecido, *Um Jogo de Cartas* (*Une partie de cartes*, 1896), Méliès criou um curto filme de divulgação (cujo nome é desconhecido), em que blocos de madeira com as letras do alfabeto se ordenam formando um nome. Citado como o primeiro registro conhecido de manipulação de objetos através da animação em *stop-motion*, este filme é provavelmente uma das primeiras experiências do uso da animação com a finalidade da propaganda, mas não é creditado como o real início da arte do *stop-motion* pela ausência de uma história a ser contada⁷. No entanto, aqui já se verifica o uso da técnica, ainda que de forma rudimentar.

⁵ Ibid, p. 38.

⁶ Ibid. p. 38.

⁷ Ibid. p. 38.

1.2. Primeiros filmes em Stop-motion

Em 1899, um personagem humanizado foi criado para uma produção em *stop-motion*, de Arthur Melbourne-Cooper (1874-1961). *Matches: An Appeal*, como pode ser visto nas figuras a seguir (Figuras 002 e 003), apresenta um “boneco” extremamente simples, feito de palitos de fósforo. Este personagem se apresenta fazendo apelos em favor do exército britânico que, então, lutava na África do Sul,⁸ sendo considerado o primeiro registro da animação na propaganda e com um apelo ideológico.



Figuras 002 e 003 – Imagens de *Matches: An Appeal*, 1899.
Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Em 1908, é realizado *The Humpty Dumpty Circus*, de James Stuart Blackton e Albert E. Smith (1875-1958), explorando a trucagem de câmera com objetos inanimados. No caso, figuraram os bonecos do *Humpty Dumpty Circus*, um brinquedo popular na época (Figuras 004 e 005), composto por miniaturas em madeira de elementos típicos do circo: palhaços, malabaristas, domadores e animais, com estruturas articuladas que permitiam a movimentação de pernas e cabeças. Blackton usou os bonecos de sua filha, gerando um filme em que brinquedos se tornavam personagens “vivos”. Tal experimento figura, hoje, como o primeiro filme registrado a contar uma história através de animação em *stop-motion*⁹.

⁸Fonte: <http://www.imdb.com/name/nm0177862/> visitado a 27 / 04 / 2011.

⁹ HARRYHAUSEN, Ray & DALTON, Tony. *A Century of Stop-motion Animation: From Méliès to Aardman*. Watson-Guption Publications USA, 2008, p. 39.



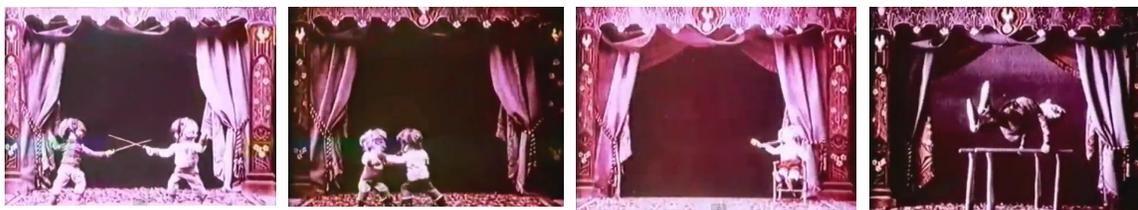
Figura 004 - Cartaz publicitário do *Humpty Dumpty Circus* do início do séc. XX .

Figura 005 – Um *Humpty-Dumpty Circus* com seus elementos.

Fonte: http://www.oldwoodtoys.com/identification_guide.htm visitado a 27/04/2011.

Os bonecos do *Humpty Dumpty Circus* usados por Smith se tornaram os primeiros personagens registrados em *stop-motion* de que se tem conhecimento. Mas se tratavam de brinquedos comuns, construídos para os jogos das crianças, aproveitados pelo autor pela característica de movimento articulado que apresentavam e não tendo sido projetados e construídos para fins de registro em filme. À medida que outros filmes foram realizados, introduziu-se o uso de bonecos criados para as produções.

Em 1902, o espanhol Segundo de Chomón (1871-1929) iniciou uma produção - que se estendeu até 1917 - com a obra *Choque de Trenes*, em que ainda não explorava as trucagens ou recursos de animação. Trabalhando para a produtora Pathé, posteriormente ele explorou o *stop-motion* em efeitos visuais para filmes e em animações, tendo desenvolvido, para estas últimas, personagens articulados. Em 1906, realizou *Le Théâtre de Petit Bob*, (*Bob's Electric Theater*), em que um garoto mostra aos amigos um teatro com bonecos animados que atuam em quatro cenas (como se pode ver nas Figuras 006, 007, 008 e 009): uma luta de esgrima, uma luta de boxe, uma tentativa de fumar um cachimbo e exercícios de ginástica em barras paralelas. A animação nessa obra mostra um maior desenvolvimento técnico em relação às produções de Méliès. De fato, Chomón desenvolveu um cinema puramente de trucagens e firmou as bases do *stop-motion*, um dos pontos centrais de sua produção.

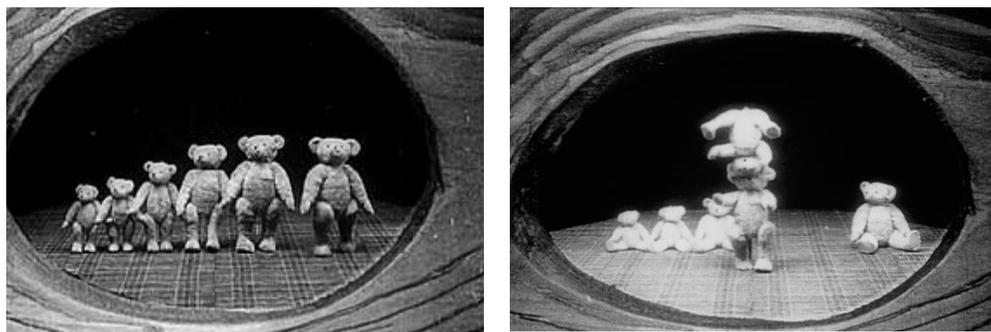


Figuras 006, 007, 008 e 009 – Imagens de *Le Théâtre de Petit Bob*, 1906.
Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Naquela época, o cinema já mostrava um avanço em relação ao registro de cenas cotidianas que figuravam nos primeiros filmes. Porém, a linguagem e a narrativa ainda não estavam devidamente estruturadas. Elementos constituintes do cinema e do teatro, como cenografia, iluminação e construção de personagens ainda não recebiam cuidadosa elaboração e careciam de desenvolvimento.

Ainda em 1902, Thomas Edison lançou *Fun in a Bakery Shop*. Nessa obra, um padeiro atira massa de pão crua contra um rato. Sem conseguir atingir o alvo, acaba deixando a massa colada na parede. Então, põe-se a brincar, modelando rostos. Não se trata de um filme de animação, pois as modificações na massa não são realizadas quadro a quadro, nem o rosto se torna um personagem que ganha vida e interage com o ator. Mas é o primeiro registro de uma massa específica para modelagem sendo manipulada na filmagem, explorando as características do material de acordo com seu potencial expressivo – no caso reproduzir a variabilidade e diversidade das expressões humanas. O material escolhido, seu uso e sua plasticidade estavam de acordo com a finalidade do personagem.

Em 1907, Edwin Porter lançou *The Teddy Bears*, utilizando ursinhos de pelúcia, articulados, como personagens, um novo exemplo das experimentações com brinquedos que emulavam vida, “atuando” para as câmeras (Figuras 010 e 011).



Figuras 010 e 011 – *The Teddy Bears*, 1907.
Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Em 1910, o russo Ladislaz Starewicz (1882-1965) lançou *Lacanus Cervus* (Lituânia, 1910), seu primeiro filme, referido também como a primeira animação *stop-motion* russa¹⁰. Em cena, escaravelhos da espécie que intitula o filme lutam. Starewicz usou insetos embalsamados como personagens. Seu trabalho chamou a atenção pelo cuidado tanto com a narrativa e história, quanto com a credibilidade dos personagens. A partir da experiência com os insetos, Starewicz empreendeu uma pesquisa de materiais e recursos funcionais na sustentação e movimentação de bonecos especialmente criados para serem movimentados e registrados quadro a quadro, tornando-se pioneiro no desenvolvimento de personagens tridimensionais para animação. O refinamento de seus personagens impressiona até os dias de hoje, seja pelo detalhamento das figuras ou pelo movimento de efeito naturalista e expressivo dos mesmos. Entre suas obras, podemos destacar, além do já referido *Lacanus Cervus* (*Lacanus Cervus*, 1910), *The Beautiful Lekanida* (*The Beautiful Lekanida*, 1912), e *A Vingança do Cameramen*, (*Mest kinematograficheskogo operatora*, 1912), ainda utilizando-se de insetos como personagens. Já com bonecos estruturados, temos a obra *O Mascote* (*Fétiche Mascotte*, 1934), representado abaixo na Figura 012, e *O Conto da Raposa* (*Le Roman de Renard*, 1937), Figura 013.



Figura 012 – Cena de *Fétiche Mascotte*, 1934.

Figura 013 – Cena de *Le Roman de Renard*, 1937 com bonecos criados para o filme

Fonte: <http://www.movingimagesource.us/articles/the-puppet-chemist-20090803>, visitado a 20/05/2012.

¹⁰ RIBEIRO, Thiago Franco; CAPUZZO, Heitor. *Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história*. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2009.

1.3. Desenvolvimento do stop-motion nos efeitos visuais

No Ocidente, no início da década de 1920, o cinema de animação em curta-metragem já se encontrava estabelecido como forma de entretenimento. Com as exigências de uma produção industrial, surgiu a necessidade de aceleração do processo de produção com a finalidade de adaptação às exigências do mercado. Técnica com captação tridimensional, a produção em *stop-motion* não acompanhou a aceleração e a adequação ao modo industrial com a mesma rapidez da animação bidimensional.

Em consequência, a produção em *stop-motion* sofreu uma queda, embora a técnica permanecesse se desenvolvendo como importante recurso nos efeitos visuais do cinema *live-action*, sobretudo dentro da temática da fantasia.

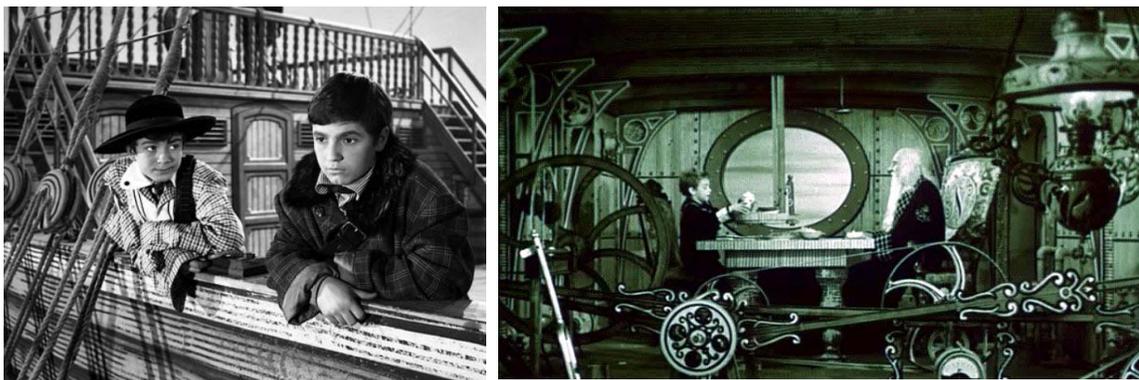
Nomes dos efeitos visuais se tornaram conhecidos. Willis O'Brien (1886-1962) foi responsável por filmes como *Lost Worlds* (*Lost Worlds*, 1925), *King Kong* (*King Kong*, 1933) e *Mighty Joe Young* (*Mighty Joe Young*, 1949). O'Brien desenvolveu bonecos verossímeis e planejados para suportar o desgaste do movimento nas filmagens, com esqueletos articulados construídos em materiais resistentes e leves, como o alumínio. Em seus filmes, contracenavam atores reais e bonecos em cenários fabulosos, levando às telas aventuras com dinossauros e monstros que convenciam e assustavam as plateias.

Ray Harryhausen (1920-) iniciou sua carreira trabalhando com O'Brien e tornou-se referência em efeitos especiais, aprimorando as técnicas utilizadas por O'Brien. Seus bonecos atingiram verossimilhança e sofisticação capazes de orgulhar seu mestre O'Brien. Produziu e dirigiu os efeitos especiais de vários filmes dentro do gênero fantasia, como a série retratando as viagens do personagem Sinbad, o marujo (*Simbad e a Princesa - The 7th Voyage of Sinbad*, Nathan Juran, EUA, 1958; *A Nova Viagem de Sinbad - The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, EUA, 1974; *Simbad contra o Olho do Tigre - Sinbad and the Eye of the Tiger*, Sam Wanamaker, EUA, 1977), *Fúria de Titãs* (*Clash of Titans*, Desmond Davis, EUA, 1981) dentre outros, além de produções em animação *stop-motion*, como as fábulas *Rapunzel* (*Rapunzel*, Ray Harryhausen, EUA, 1951) e *João e Maria* (*Hansel and Gretel*, Ray Harryhausen, EUA, 1951).

De origem húngara, George Pal (1908-1980) imigrou para os Estados Unidos fugindo da Gestapo. Trabalhou em efeitos visuais de filmes, como *A Guerra dos*

Mundos (*War of Worlds*, Byron Haskin, 1953) e se tornou conhecido pela série *Puppetoons*, na qual empregou uma metodologia que permitiu padronizar e acelerar a produção em *stop-motion*: utilizava bonecos com várias cabeças intercambiáveis, possibilitando expressões faciais múltiplas nos personagens. Pal ainda desenvolveu *x-sheets*¹¹ detalhadas, que permitiam o controle, pelo diretor, do trabalho do animador com os movimentos dos personagens.

Um diretor de produção diferenciada é Karel Zeman (1910-1989), da República Tcheca. Com animações refinadas como *Inspiração* (*Inspirace*, 1948), em que usa delicados bonecos feitos de cristal tcheco, esse autor também tem uma produção em *live-action* na qual utiliza *stop-motion* e outras técnicas artísticas na produção de efeitos visuais. Nesta produção, uma característica almejada é a verossimilhança, fundamental para a manutenção da ilusão do cinema. Nas produções puramente em animação, porém, o realizador tem diante de si um universo próprio da linguagem da animação e não necessita se prender ao naturalismo. No caso específico do *stop-motion*, o efeito almejado, mais que verossimilhança, é gerar no espectador uma ilusão tal que o faça se esquecer de que se trata de um boneco, e acredite ver um personagem vivo, ativo em seu universo.



Figuras 014 e 015 – Cenas de *O Dirigível Roubado*, 1967, mostrando o uso de texturas bidimensionais e hachuras nos cenários.

Fonte: Imagens captadas a partir do DVD *O Dirigível Roubado*, 2007, Track Media.

Sem se limitar à verossimilhança, Karel Zeman muitas vezes expõe a artificialidade do filme – com cenários bidimensionais, realizados em gravuras ou com colagens, como nos filmes *Uma Invenção Diabólica* (*Vynález zkázy*, 1958) ou *O*

¹¹ *X-sheets* são fichas de filmagem onde o diretor ou animador principal registra os frames da animação e as poses do personagem. Essas fichas servem de registro e também de guia para os assistentes que participam da produção e realizam a animação.

Dirigível Roubado (Ukradená vzducholod, 1967). Karel Zeman criou, com essas técnicas, uma plasticidade e visualidade bem distintas e poéticas em seus filmes, (como pode ser visualizado nas Figuras 014 e 015).

Outro nome de destaque na produção em stop-motion do Leste Europeu, ainda na República Tcheca, é Jiri Trnka (1912-1969). Construtor de marionetes desde a infância, ilustrador renomado e grande animador, Trnka é apontado como um dos maiores animadores na história do *stop-motion*. Seus bonecos, quase sempre construídos em madeira, não possuem variação de expressão facial, nem sincronia labial, mas são carismáticos e expressivos, animados de forma eficiente. Entre suas obras, podemos citar *O Imperador e o Rouxinol (Cisaruv Slavik, 1949)*, *Velhas Lendas Tchecas (Staré Povesti Ceské, 1953)* e *A Mão (Ruka, 1965)* sua última obra, de forte questionamento político.

No National Film Board of Canada, o animador alemão, imigrado para o Canadá, Co Hoedeman, se tornou conhecido pela maestria na técnica do *stop-motion* aliada a inovações, podendo-se citar, entre diversas obras, *Tchou-Tchou (Tchou-Tchou, 1972)* e *O Castelo de Areia (The Sand Castle, 1977)*, seu curta-metragem vencedor do Oscar.

1.4. Crise e retorno

Entre as décadas de 1960 e 1980, alguns avanços técnicos permitiram o refinamento dos efeitos especiais criados com o uso do *stop-motion*, como o *Motion Control* e o *Go Motion*¹², que possibilitavam uma captação de imagens mais dinâmica e uma movimentação mais verossímil. Isso pode ser verificado no filme *O Dragão e o Feiticeiro (Dragonslayer, Matthew Robbins, EUA, 1981)*.

Apesar de produções como essas ou como o já citado *Fúria de Titãs (Clash of Titans, Desmond Davis, EUA, 1981)*, animado por Harryhausen, da década de 1970 em diante, o uso do *stop-motion* sofreu uma queda, à medida que novas tecnologias foram surgindo e sendo incorporadas ao cinema. Sobretudo, nas últimas décadas, em que o avanço tecnológico ocorreu em velocidade e formou uma nova geração de

¹² O *Motion Control* se refere a uma técnica de controle da câmera, em que esta se desloca pelo cenário, sustentada por estruturas e controlada através do computador, permitindo movimentos de câmera pelo set. O *Go Motion* se refere à técnica de imprimir um borrão (*blur*) à imagem captada, simulando o desfoque causado pelo movimento (como ocorre na captação do cinema *live-action*), com a finalidade de gerar imagens mais convincentes.

público. A velocidade de reprodução e disseminação de imagens se tornou uma marca dos tempos recentes. Com a maior possibilidade de acesso às imagens, a arte de encantar e ludibriar através das ilusões projetadas nas telas do cinema precisou, também, se submeter a um refinamento técnico, procurando se adequar às exigências do mercado e da alta definição.

Com o desenvolvimento da computação gráfica, as chamadas técnicas digitais, como a animação 3D digital, passaram a dominar os efeitos visuais e, pouco a pouco, diminuiu o uso dos bonecos animados. O uso dos computadores, dos *softwares* gráficos e de recursos de criação de personagens e ambientes virtuais representou uma grande mudança na indústria do cinema, reduzindo o número de figurantes, a necessidade de construção e compra de materiais e, portanto, favorecendo a redução de gastos e aceleração do processo. Além disso, a verossimilhança alcançada pelos efeitos digitais é atrativa e convincente para a plateia e desejada pelos padrões do cinema industrial.

Chegou-se a preconizar a “morte” do *stop-motion* – ou mesmo da animação 2D tradicional (feita a partir de desenho sobre papel). Entretanto, a partir da década de 1990, o *stop-motion* viveu um revigoreamento. Recursos digitais foram incorporados à técnica, favorecendo a produção e adaptando-a às novas exigências de mercado. De fato, o aparecimento e desenvolvimento de novas tecnologias não justifica a substituição de um meio por outro – toda uma forma de expressão humana não necessita desaparecer apenas porque os dispositivos de suporte se alteraram ou entraram em crise. Antes, as mudanças podem e devem acompanhar a comunicação, permitindo, inclusive, o aperfeiçoamento. As tecnologias digitais e o uso do computador, portanto, também trouxeram facilidades à realização do cinema de animação em *stop-motion*. Um exemplo é *O Estranho mundo de Jack (Nightmare Before Christmas, 1993)*, com direção do animador Henry Selick (1952-), que se destacou em seu ano de lançamento, “resgatando” a técnica, em meio ao sucesso da Pixar que surgia e se notabilizava com animações realizadas em 3D digital.

Outro exemplo é o filme *Coraline (Coraline, EUA, 2009)*, dirigido pelo mesmo diretor. Em *Coraline*, as técnicas tradicionais do *stop-motion* e os novos recursos digitais são utilizados em função do resultado, o filme. De um lado, artistas criam personagens em técnicas e materiais tradicionais de modelagem e constroem cenários detalhados, miniaturas e máquinas (como as flores do jardim da casa de

Coraline, construídas a mão com mecanismo para gerar o movimento do desabrochar).

Por outro, os recursos digitais e a animação 3D foram usados para a criação de efeitos visuais, como névoa, além da composição e edição de cenas. Recursos interessantes utilizados no filme foram os *softwares* e impressoras 3D para dar nova roupagem à técnica do *replacement*¹³(substituição). As variações de bocas e rostos utilizadas para criação das expressões faciais e alterações labiais do *lip-sync* foram modeladas digitalmente em um software 3D e impressas em impressora 3D. As peças geradas são usadas para o *replacement*, como se fossem as cabeças e bocas modeladas a mão; porém, este recurso permite economia de materiais e de tempo da equipe. O mesmo foi usado em outras sequências de animação, como na cena em que Coraline está na banheira e liga o chuveiro: as gotas e jatos de água que caem foram igualmente criadas e modeladas através dos *softwares* e impressora 3D. Podemos dizer que esse filme representou uma renovação da técnica do *stop-motion*, integrando-a com o avanço tecnológico e fortalecendo-a na atual produção mundial.

No Leste Europeu, a produção em *stop-motion* não sofreu tanta instabilidade em relação ao Ocidente, mas, a partir da década de 1980, com a queda dos regimes totalitários, abertura de alguns países e sua reformulação política e econômica, alguns realizadores passaram a viver uma nova realidade: a redução do subsídio governamental. Artistas e estúdios tiveram de se adaptar ao modelo capitalista e ao mercado para manter-se em produção. Infelizmente, alguns realizadores tiveram significativa redução ou paralização de seu trabalho. Apesar das dificuldades, a abertura desses países trouxe vantagens, como redução da censura governamental e divulgação dos trabalhos desses autores através de exposições em diversos países e venda da produção em DVD.

Um nome forte da produção em *stop-motion* na República Tcheca é o do artista Jan Svankmajer (1934-), com uma obra influenciada pelo movimento Surrealista e pela diversidade de técnicas e materiais. Favorecido pela Primavera de Praga (movimento de libertação política que teve lugar na década de 1960, mas que manteve o subsídio governamental aos artistas) Svankmajer apresenta uma

¹³ Técnica comumente usada na animação *stop-motion*, em que se capta o frame e se substitui (*replace* em inglês) um objeto por outro, criando a ilusão de movimento ou transformação. É muito usada para emular as expressões fisionômicas, substituindo-se a cabeça do personagem – ou parte dela – por outras com as variações da expressão.

produção com um caráter de questionamento político e social marcante. Entre suas obras, podemos citar *Dimensões do Diálogo* (*Možnosti dialogu*, 1982), *Darkness, Light, Darkness* (*Tma, světlo, tma*, 1989) e *Alice* (*Něco z Alenky*, 1988).

Também na República Tcheca, citamos Jiri Barta (1948-) que utiliza recorrentemente a madeira em seus trabalhos. Com uma produção menor que seus colegas, após as mudanças políticas da Tchecoslováquia, a produção desse realizador praticamente parou, embora ainda esteja tentando realizar novos filmes. Entre suas obras, citamos *A Ballad about Green Wood* (*Balada o zeleném drevu*, 1983) e *The Club of the Laid Off* (*Klub odlozenych*, 1989).

Um nome recente no cenário do leste europeu é o de Marek Skrobecki (1951-). Entre suas obras, podemos citar *DIM.* (*DIM.*, 1982), *Ichthys* (*Ichthys*, 2005) e o recente *Danny Boy* (*Danny Boy*, 2010).

No Ocidente, outros destaques na atualidade são: os animadores americanos Henry Selick (*James e o pêssego gigante*, *James and the Giant Peach*, EUA, 1996 e *O Estranho mundo de Jack*, *A Nightmare Before Christmas*, EUA, 1993), Tim Burton (1958-), responsável por filmes como *Vincent* (*Vincent*, 1982) e *A Noiva Cadáver*, co-dirigido com Mike Johnson (*Corpse Bride*, EUA, 2005), PES (nome artístico de Adam Pesapane), autor de uma série de curta-metragens de animação de objetos que se tornou conhecido através da divulgação de vídeos na internet, como *Roof Sex* (2001) e *Western Spaghetti* (2008), além de diversos comerciais para a TV.

Na Inglaterra, temos o estúdio inglês Aardman, bastante conhecido e responsável por séries de sucesso, como *Morph*, *Wallace & Gromit* e *Shaun the Sheep*, além do longa-metragem *A Fuga das Galinhas* (*Chickens's Run*, Inglaterra, 2000); Barry Purves, com trabalhos fortemente influenciados pelo teatro, como *Next: The Infinite Variety Show* (1989), *Screen Play* (1992), *Rigoletto* (1993), *Achilles* (1995), dentre outros; os irmãos Quay (1947-), que têm um trabalho bastante singular e autoral, calcado numa estética sombria e influenciada pelo Surrealismo, como aquela desenvolvida pelo animador tcheco Jan Svankmajer, e a diretora Suzie Templeton, com um trabalho que também mostra influência dos filmes do Leste Europeu, como *The Dog* (2001) e *Stanley* (1999), além de *Pedro e o Lobo* (*Peter and the Wolf*, 2006), vencedor do Oscar de melhor curta-metragem em animação em 2007.

Em Portugal, temos o animador José Miguel Ribeiro, que produziu *A Suspeita* (1999), um curta-metragem de suspense realizado em *stop-motion*, considerada uma das animações mais premiadas no país.

No Japão, destaca-se o nome de Kawamoto Kihachirō (1925-2010), animador que teve formação com o mestre Jiri Trnka, além de forte influência do *Bunraku*, e produziu diversos filmes, entre eles *The Demon (Oni, 1972)*, *Dōjōji Temple (Dōjōji, 1976)*, *House of Flame (Kataku, 1979)* e *The Book of the Dead (Shisha no Sho, Kawamoto Kihachirō, Japão, 2005)*, além da adaptação de *A Bela Adormecida (Ibara Hime Mara Wa Nemuri Hime, 1990)*.

Na Austrália, temos o trabalho de Christopher Kezelous, que criou *Zero* (2010) e *The Maker* (2012).

Na América Latina, destacam-se os nomes de René Castilho, que produziu *Até os Ossos (Hasta los Huesos, 2001)*, um curta-metragem baseado na Festa dos Mortos mexicana, além de Luis Tellez e Karla Castañeda, apontados como os maiores animadores em *stop-motion* no México. Tendo trabalhado em *Até os Ossos (Hasta los Huesos, 2001)*, atualmente a dupla vem trabalhando na Espanha, nos projetos de um curta-metragem, *La Noria (La Noria, 2012)*, e um longa-metragem, *Insomnia*. Na Argentina, destaca-se Juan Pablo Zaramella (1972-), animador sempre presente em festivais, como o Anima Mundi, autor de vários filmes, entre eles *Viagem à Marte (Viaje à Marte, 2004)*, *Na Ópera (Em la Opera, 2011)* e *Luminaris (Luminaris, 2011)*, realizado em *Pixilation* e nomeado ao Oscar de melhor curta-metragem em animação em 2012.

Em termos de Brasil, o *stop-motion* tem produção, sobretudo na área da propaganda e marketing, além de curtas-metragens. Dentro da área publicitária, a animação brasileira é bastante desenvolvida e reconhecida, inclusive, fora do país, contando com vários estúdios e animadores. Vale apontar o trabalho de Marcello Giovanni Tassara, que criou uma campanha para a Fiat Lux, usando caixas de fósforo como cenário e palitos como personagens, na forma de um quartel e seus soldados (*Fiat Lux, Brasil, 1960*), premiado como Melhor Filme Publicitário do ano. Outros que podemos citar são Fábio Yamaji, autor de inúmeros trabalhos, ou o estúdio Animatório, de São Paulo, que, além dos trabalhos comerciais, também desenvolve uma produção própria, contando com os curtas-metragens *Adiantum Pedatum* e *Neomorphus*, ambos realizados em *stop-motion* como parte da série *Praepostere*.

Outros profissionais que trabalham com a técnica do *stop-motion*, desenvolvendo curta-metragens, são o animador Marcos Magalhães, que, entre diversas obras, desenvolveu *Animando* (*Animando*, Brasil, 1982), onde mostra diversas técnicas sendo usadas para dar vida a um personagem, passando pelo *pixilation*, 2D tradicional, animação de recortes, de areia e de pintura, além do *stop-motion*. Cao Hamburger criou *Frankenstein Punk* (*Frankenstein Punk*, co-dirigido com Eliana Fonseca, Brasil, 1986) e *A Garota das Telas* (*A Garota das telas*, Brasil, 1988). Quiá Rodrigues, que trabalhou como assistente de Marcos Magalhães e desenvolveu bonecos para vários programas de televisão destinados ao público infantil, como *TV Colosso* e *Bambulúá*, teve em *De Janela para o Cinema* (*De Janela para o Cinema*, 1999), em que homenageia o cinema, seu primeiro trabalho autoral, valendo citar também *Cabeça de Papelão* (*Cabeça de Papelão*, 2011). Daniel Erthel, em co-direção com Maria Leite, dirigiu e desenvolveu *Casa de Máquinas* (*Casa de Máquinas*, Brasil, 2007). Casa de César Cabral dirigiu o documentário animado *Dossiê Rebordosa*, falando sobre a criação do cartunista Angeli (2008) e *Tempestade* (2010).

Destacamos ainda o nome de Luciano Amaral, animador do boneco *Freud*, da série *O que querem as Mulheres*, do programa Fantástico na Rede Globo de Televisão, além da produtora Animaking, de Florianópolis, que deverá lançar o primeiro longa-metragem em *stop-motion* da América Latina, “Minhocas”.

Finalmente, vale citar a produção *O vôo das gaivotas* (2011), realizada em parceria Brasil / Cuba. O curta-metragem que fala sobre a solidão na infância, foi realizado como um misto de técnicas 2D tradicional e 3D (*stop-motion*), sendo os animadores Daniel Erthel, de Belo Horizonte, e Bárbaro Ortiz, de Cuba, os responsáveis pela parte em *stop-motion*.

Na Escola de Belas Artes da UFMG, o *stop-motion* tem produção em curta-metragem desde as origens do curso de Habilitação em Cinema de Animação. Entre os filmes produzidos ao longo da história da Escola, podemos citar: *Zapping* (Marcelo Queiroz, 1997), *Precário Paraíso* (Luciana Fagundes, 2005), *Ará* (Sheila Neumayr e Juliana Xavier, 2007), *Lúmen* (Wiliam Salvador, 2007), *Quindins* (David Mussell & Giuliana Danza, 2009), *Passado Presente* (Filipe Carrijo & Fábio Belotte, 2009), *Luz Câmera Animação* (Giovanna Belico Cária Guimarães, 2012) e *Valquíria* (Luís Henrique Marques Gonçalves, 2012). Possivelmente, com a ampliação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) e disciplinas referentes à

técnica, o *stop-motion* se estabeleça como presença constante na formação acadêmica e produção dos alunos, tornando-se mais uma forma de expressão importante para ser experienciada pelos alunos.

Passaremos agora a falar sobre um dos pontos centrais no filme de stop-motion: o boneco, o personagem em torno do qual se desenvolve a narrativa, bem como suas representações e caracterizações.

2. A REPRESENTAÇÃO HUMANA ATRAVÉS DOS BONECOS



14

¹⁴ Figura 016 - O animador Barry Purves manipula o boneco de Tchaikovsky criado para o filme: *Tchaikovsky – An Elegy* (Inglaterra, 2011).
Fonte: imagem captada a partir de arquivo digital pessoal.

2. A REPRESENTAÇÃO HUMANA ATRAVÉS DOS BONECOS

2.1. Introdução

O Homem é um animal simbólico, tendo a produção de símbolos acompanhado a presença humana ao longo da História. Igualmente, é uma criatura social com uma necessidade inata de compartilhar experiências e histórias, motivando o registro de imagens e o fascínio pela imagem registrada.

A produção de imagens e objetos com um caráter simbólico ocorreu ao longo do desenvolvimento das civilizações humanas; muitas vezes associada à representação de desejos humanos ou como meio de expressar solicitações aos deuses.

Entre os objetos, encontravam-se figuras que representavam formas humanas ou animais, primeiros bonecos construídos pelo Homem. Figuras articuladas surgiram ainda na Antiguidade e, ao longo da História, desenvolveu-se o uso dos bonecos para entretenimento público e os teatros de marionetes. A figura do boneco, nessas apresentações públicas, podia se prestar à função de representação e simbolização.

Com o desenvolvimento do cinema e do cinema de animação, o *stop-motion* tornou-se também uma forma de entretenimento a se utilizar dos bonecos articulados, figuras centrais de histórias compartilhadas com o espectador através do registro em filme. Esses bonecos podem ser vistos como uma forma de representação do humano, sua caracterização permeada pelo uso da linguagem simbólica.

2.2. A linguagem simbólica

Para enriquecer a análise da caracterização de bonecos como personagens, representações humanas, é interessante observar a linguagem simbólica e a contribuição que esta pode trazer à criação e interpretação de imagens, buscando definir também uma conceituação adequada dos signos dentro deste estudo.

“O mundo do homem é o mundo do sentido. Tolera a ambiguidade, a contradição, a loucura ou a confusão, não a carência de sentido.”¹⁵ Para Octavio Paz (1982), toda a atividade humana pode ser traduzida na significação – na busca e na criação de signos.

“No sentido corrente, “signo” designa uma percepção que determina uma informação que concerne a alguma coisa que não é diretamente percebida ou perceptível”¹⁶. É aquilo que carrega uma aparência imediatamente apreensível aos sentidos, mas que mostra algo mais ao intelecto, ao espírito, expressando significados. Esses significados podem se tornar amplos, diretamente conectados ao inconsciente, não precisamente explicados, mas passíveis de interpretações¹⁷.

Símbolos e alegorias são signos que usam elementos concretos para expressar ideias abstratas, transformando ideias ou conceitos em imagens e gerando um processo significante.

Luciana Ferreira¹⁸(2005), em sua análise da linguagem simbólica nos filmes de animação, cita o trabalho de Umberto Eco que cunha o termo *modo simbólico*, permitindo uma compreensão do termo e sentido do símbolo na arte atual, em que elementos comuns são usados como símbolos num contexto poético, ou seja, símbolos particulares do autor. Fora do contexto, não remetem a nenhum código preestabelecido, suscitando diversos conteúdos - as *nebulosas de conteúdo*.

“uma série de propriedades que se referem a campos diversos e dificilmente estruturáveis de uma dada enciclopédia cultura: tanto que cada um pode reagir diante da expressão, preenchendo-a com propriedades que mais lhe agradam, sem que nenhuma regra semântica possa prescrever as modalidades da interpretação correta”.¹⁹

O modo simbólico pressupõe uma invenção e reconhecimento, em que o autor (emissor) inventa um símbolo particular, sem relação com nenhum código preestabelecido. Sem uma codificação, a interpretação fica por conta do

¹⁵ PAZ, Octavio. *O Arco e a Lira*; tradução de Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982, página 23.

¹⁶ AUMONT, Jacques; MARIÉS Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Lisboa: texto e Grafia, 2008. Pagina 233.

¹⁷ JUNG, Carl Gustav. *O Homem e Seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 13ª edição, 1995.

¹⁸ FERREIRA, Luciana Fagundes Braga; NAZÁRIO, Luiz. *A narrativa cinematográfica alegórica / simbólica no cinema de animação*. 2007. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2005, página 16.

¹⁹ Ibid. p. 16.

leitor/espectador e sua compreensão das regras inventadas pelo autor, constantemente suscitando correlações. Diversas leituras são possíveis, sem que se possa fixar um significado e interpretação únicos.

Umberto Eco determina ainda que a alegoria trabalha com códigos conhecidos. Onde falta o conhecimento para interpretação da alegoria, ela se torna símbolo, ou modo simbólico. O autor ainda utiliza o termo *modo alegórico*: baseado nas interpretações mais consolidadas, fixando um sentido para o modo simbólico e regras de leitura que reduzem a amplitude das possibilidades interpretativas.

A visão de mundo do artista também pode ser traduzida em imagens através da metáfora²⁰. Metáforas foram objeto do estudo humano desde a Grécia Antiga, quando se estabeleceu o paradigma que definia a metáfora como figura de linguagem de função decorativa, utilizada na Literatura e, sobretudo, na Poesia, sem nenhum valor cognitivo e sem relação com a linguagem científica. Foi somente na década de 1970 que George Lakoff e Mark Johnson introduziram um novo paradigma, ao estabelecer a metáfora como função cognitiva, constitutiva da linguagem e do pensamento e presente em toda atividade humana. Assim elevada na nova visão científica, a metáfora tornou-se uma operação cognitiva fundamental que consiste em compreender e experienciar uma coisa em função de outra, envolvendo o desenvolvimento do raciocínio analógico e da capacidade interpretativa.

Fernando Deoud²¹, citando uma pesquisa de Efland (2002), afirma que metáfora e imaginação são fatores importantes no estudo da arte. Já para a filósofa norte-americana Langer (1971)²², a função de fazer símbolos é primária no ser humano, tanto quanto comer, olhar ou se mover. É um processo fundamental da mente, baseado no uso das metáforas e da imaginação na busca por significados.

No âmbito da arte, as metáforas se tornam onipresentes. Potencializadoras, são recursos que permitem ao artista expressar a subjetividade através de vivências, sonhos ou imaginação transformados em metáforas.

²⁰ A palavra metáfora vem do latim, *metaphora*, derivado do termo grego *de* igual grafia, que significa "eu transporto". O vocábulo alude à ânfora, um recipiente usado para guardar e transportar óleos e condimentos valiosos. A ampliação do sentido da palavra é mais que justificada, uma vez que as metáforas guardam informações valiosas e têm a capacidade de carregar as palavras do uso comum e ordinário para o extraordinário e o sagrado.

²¹ DEOD, Fernando; PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. *Arte: ambiência estética, imaginativa e metafórica*. 2005. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

²² *Ibid.* p. 32.

Na arte – e no cinema - as imagens não se resumem à mera representação da realidade: são signos. Cada imagem cumpre uma finalidade artística e dramática e pode se apresentar sob dois aspectos: o aspecto físico, externo, e o significado, que transcende a aparência, podendo indicar sentimentos, pensamentos, vivências e sensações não expressados explicitamente. A imagem é assimilada pela vivência do espectador, sujeita às suas memórias, emoções, conhecimentos e experiências, foco de suas interpretações, identificações e associações. Assim, a significação da imagem depende tanto do processo criativo do autor – que cria os signos - quando da imaginação e percepção do espectador - que atribui significados²³.

Essa concepção encontra respaldo em Umberto Eco. Em sua *Obra Aberta*, Eco (2005) propõe uma nova questão no estudo da obra de arte: a dialética entre a materialidade da obra e a sua abertura, ou seja: de um lado seu caráter físico; de outro, sua potência interpretativa. A obra de arte não seria mais fechada, definida, mas geradora de relações: menos resultado e mais processo. Não um evento, mas um campo de probabilidades e, sobretudo, de ambiguidade e multiplicidade interpretativa. Eco define que o público-leitor-espectador seria uma parte da obra de arte e a interpretação, parte da estratégia criativa.

O cinema, portanto, comunica signos que o espectador apreende imprimindo-lhes significados. Isso se dá de forma mais intensa se tomarmos em consideração o filme experimental, sem linguagem falada, baseado na pantomima, em que a expressão, liberta dos limites da linguagem verbal, se torna universal ou, por vezes, complexa.

Dessa forma, mesmo que se distancie do grupo, sociedade ou época em que a obra foi estabelecida, ainda assim, o leitor/espectador permanece como elemento ativo, formador de conteúdo e parte da obra. A força ampla dos signos permanece, apesar de eventuais limitações culturais. As implicações significantes ligadas a aspectos culturais podem permanecer desconhecidas ou vagas, mas o espectador pode intuir outros significados a partir das imagens vistas e das associações que constrói.

A imagem não esgota o símbolo, não expressa toda a ideia. Forma e conteúdo não abarcam completamente um ao outro. Como afirma Todorov (1977): *“Como a arte exprime o indizível, a sua interpretação é infinita”*²⁴.

²³ MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

²⁴ TODOROV, Tzvetan. *Teorias do Símbolo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

2.3. O Teatro de Marionetes e os bonecos de manipulação direta

A produção de objetos e imagens de caráter simbólico acompanhou a presença humana ao longo da História. Entre esses, logo surgiram objetos dotados de movimento, expressando o desejo humano não apenas de registrar imagens e experiências, como também de emular o movimento – representar a vida – em suas criações.

Figuras construídas pelas mãos humanas, com partes móveis, já são encontradas desde 2400 a.C., no Vale Indu, Paquistão, na forma de gado bovino com pernas articuladas, destinadas a serem usadas em rituais religiosos. No Antigo Egito, Hierógrafos registram estátuas que caminham, representações de deuses, sustentadas e manipuladas por pessoas. O historiador Heródoto também menciona, ainda no Antigo Egito, marionetes que representavam figuras masculinas, com pênis que se tornavam eretos e depois tombavam, apresentadas por mulheres. Essas marionetes figuravam em procissões a Osíris, deus da fertilidade, que morre e renasce nas histórias mitológicas. Na Grécia antiga, outros registros de figuras articuladas são encontradas, e cerca de 500 anos a.C. já ocorriam apresentações públicas de marionetes bem próximas às que conhecemos atualmente, manipuladas por atores.

As marionetes das apresentações públicas se desenvolveram, portanto, a partir desses objetos, figuras articuladas e movimentadas por pessoas, representações de deuses ou solicitações humanas, passando desta exposição ritualística a uma forma de entretenimento público – mas conservando um caráter representativo. A produção e construção dos bonecos destinados às apresentações desenvolveram-se ao longo da História, alcançando sofisticação técnica em sua elaboração e caracterização.

Criaram-se tradições de acordo com regiões ou países, e personagens típicos. Essas figuras se prestavam a mais do que entretenimento, representando conceitos, classes sociais ou figuras públicas, muitas vezes servindo a propósitos de questionamento, crítica social ou expurgo. As marionetes reproduziam contos populares, davam voz às populações e se prestavam à divulgação de ideias. Entre essas figuras, podemos citar como personagens simbólicos que se tornaram clássicos: o *Polichinelo*, da Itália, originário da *Comédia Dell'Arte*, de nariz longo, barrete no pescoço, constantemente corcunda e de barriga proeminente,

representando o anti-herói – e, às vezes, o bobo; o *Punch*, da Inglaterra, derivado do *Polichinelo* e criado por volta de 1662, de nariz longo, chapéu comprido e cores quentes (a exemplo do boneco visto na Figura 017), representação da subversão e da anarquia, um *trickster*²⁵; e o *Guinol*, da França (Figura 018), criado por volta de 1808, de chapéu e rosto sorridente, ora um mentor que ensina lições às crianças ora uma figura crítica, de humor cáustico.



Figura 017 – Imagem do Punch apresentado por Jan Svankmajer em *Punch and Judy*.

Fonte: DVD The Collected Shorts of Jan Svankmajer, 2005, Kimstim.

Figura 018 – Imagem de apresentação de marionetes figurando o Guinol (figura à direita).

Fonte: <http://guignolsland.com/w-guignol.html>, visitado a 20/05/2012.

Um Teatro de Marionetes que, além do uso elaborado dos recursos simbólicos também serve de expressão da tradição cultural, é o *Bunraku* do Japão (Figuras 019 e 020). Ritualístico, considerado um dos tesouros culturais do povo japonês, ele remonta ao período feudal da História do país e apresenta marionetes sofisticadas, cuja manipulação demanda anos de estudo por parte do titeriteiro²⁶. Cada característica dessas marionetes tem significados que extrapolam a mera aparência ou adorno. Detalhes de rosto (como cabelos, maquiagem e detalhes da fisionomia), roupas, adereços, cores, presença de objetos no cenário e a caracterização da movimentação (gestos e poses do boneco, assim como a velocidade de cada movimento) são sempre representações, remetendo a significados ou expressando sentimentos, passagem do tempo, morte e renascimento.

²⁵ *Trickster* é uma figura recorrente em obras literárias e na própria mitologia. É o personagem que aplica brincadeiras, enganando, ludibriando aos demais. Exemplos podem ser o *Puck* de *Sonhos de uma Noite de Verão*, de Shakespeare; o *Loki* da Mitologia Nórdica, ou o próprio *Saci*, do folclore brasileiro.

²⁶ Titeriteiro é o termo usado para designar o ator manipulador dos títeres, os bonecos de marionetes.



Figura 019 – Cabeça de marionete produzida para o *Bunraku*.

Figura 020 – Apresentação de uma peça de *Bunraku*.

Fonte: <http://ajapaneseandchinesemajor.aznaddict.com/2010/10/amazing-bunraku/>, visitado a 20/05/2012.

O desenvolvimento do Teatro de Marionetes encontrou bastante expressão em países do Leste Europeu, como a Rússia e, sobretudo, a antiga Tchecoslováquia (hoje, República Tcheca) que trazia bem forte em sua cultura a tradição da construção de bonecos e produção de marionetes para peças de teatro (de forma que já foi conhecida como o “país das marionetes”), contribuindo para o posterior desenvolvimento dos bonecos destinados à animação *stop-motion*. A formação artística das escolas de animação, normalmente englobando também o desenho, a pintura, escultura etc. também favorecia a bagagem artística dos animadores e contribuía consideravelmente na produção dos bonecos e dos filmes nesses países.

No Brasil, o grupo Giramundo, sediado em Belo Horizonte, é o Teatro de Marionetes mais antigo e conhecido do país. Em 2012, conta com 42 anos de existência e de uma história que se iniciou em 1970, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Criado pelo artista Álvaro Brandão Apocalipse, sua esposa Terezinha Veloso e ainda por Maria do Carmo Vivácqua (conhecida por Madu), artistas e professores da Escola de Belas Artes, o grupo levou a tradição das artes, sobretudo da escultura e do cinema para o universo das marionetes. Desenvolveu dezenas de peças, baseadas nos contos de fadas, na literatura, no folclore ou em criações próprias do grupo. Suas marionetes são elaboradas através de um processo que envolve pesquisa, estudos e construção, comumente utilizando-se de simbologias no enriquecimento do personagem e sua história. São feitos, principalmente, em madeira e isopor, representando personagens fantásticos, de ficção ou mesmo baseados em figuras históricas e

peças reais, que se tornam personagens visualmente atraentes e, muitas vezes, impressionantes, como pode ser visto pelas imagens abaixo, que registram algumas das centenas de marionetes do acervo (Figuras 021 a 026). Suas apresentações correram não só diversos estados do Brasil, como também vários países do mundo. Hoje, o grupo possui um notável acervo de bonecos, disponível para visita pública, que compõe o Museu Giramundo. O grupo é referência em teatro de marionetes, conhecido nacional e internacionalmente. O Giramundo também traz em sua bagagem a experiência com a animação *stop-motion*. Adaptando a construção de marionetes para a produção em animação e utilizando os conhecimentos de cenografia e iluminação, o Giramundo já produziu bonecos e filmes em curta-metragem para apresentação em canais televisivos.



Figuras 021, 022, 023, 024, 025 e 026 – Marionetes criadas e construídas pelo grupo Giramundo.
Fonte: Arquivo pessoal de fotos tiradas no Museu do Giramundo.

O Teatro de Marionetes trouxe considerável contribuição para o cinema de animação, podendo ser apontado como uma importante influência no desenvolvimento dos bonecos de *stop-motion*. Apesar de próximos, em vários aspectos, o boneco de *stop-motion* e a marionete se diferenciam em pontos importantes. O primeiro deles a ser destacado é a forma de apresentação. A marionete é apresentada diretamente a um público, ao vivo, enquanto o boneco de *stop-motion* tem um contato indireto com o espectador, mediado pelos aparatos técnicos, pelo registro fotográfico e pela edição das imagens. Conseqüentemente, a marionete geralmente possui um tamanho maior, em média em torno de 60 a 70 centímetros de altura, permitindo que seja vista pelo público nas praças ou salas de teatro, mesmo à distância. O boneco de *stop-motion*, destinado a ser visto em filme – em que closes, angulação e movimentos de câmera determinam o foco e conduzem o olhar do espectador – costuma ter entre 20 e 30 centímetros, um tamanho adequado à movimentação pela mão do animador – medidas dentro de uma média, havendo variações, como marionetes miniaturizadas ou gigantescas, ou bonecos de *stop-motion* em tamanho real.

O segundo ponto de diferenciação é a estrutura dos bonecos. A marionete não necessita de estruturas internas ou juntas rígidas, pois é sustentada pelo titeriteiro através de fios ou varas. Já o boneco de *stop-motion* possui um esqueleto interno e juntas móveis, porém firmes. Essas estruturas são destinadas a lhe atribuir sustentação própria, tornando-o capaz de se manter sem a necessidade de fios ou de uma figura humana suportando-o, paralisado em cada fração de um movimento ou ação – que será captada quadro a quadro.

O terceiro ponto é a figura do manipulador. O titeriteiro manipula a marionete permanecendo visível ao público e sendo parte da atração, muitas vezes, interagindo com o personagem. Em certos tipos de apresentações, ele se veste de negro para se disfarçar com o fundo do cenário e se destacar menos que o boneco, mas ainda permanece perfeitamente visível – assim como estruturas de sustentação, como os fios das marionetes de fio ou os cabos da marionete de balcão. A manipulação, assim como o talento do titeriteiro em dar vida ao boneco, é parte do espetáculo. O animador, por outro lado, é normalmente invisível para o espectador. Ele movimenta o boneco e se retira de cena para a captação do movimento, ficando apenas o personagem registrado nos quadros da animação. Estruturas de sustentação adicionais (como braços mecânicos ou fios que possam

suspender o personagem num salto, ou *tie-downs*²⁷ para estabilizá-lo), igualmente, são removidas da edição final do filme, para sustentar a ilusão de vida e movimento natural nos personagens. Entretanto, pode-se afirmar que o animador se expressa gestualmente através do domínio da técnica da animação: das poses, do timing e do movimento captado e registrado em filme.

Concluindo, a marionete e o boneco de *stop-motion* apresentam diferenças no tocante à estrutura e à forma de movimentação empreendida pela figura humana. Entretanto, assemelham-se como personagens tridimensionais, podendo se utilizar da linguagem simbólica / alegórica em sua caracterização. A tradição do teatro de marionetes influenciou diversos artistas do *stop-motion*, que transpuseram a experiência da criação e construção de bonecos para o cinema de animação. Entre eles, podemos citar Jiri Trnka e Jan Svankmajer, da República Tcheca, e Kawamoto Kihachirō, do Japão.

2.4. Aspecto simbólico dos bonecos

Os bonecos parecem ter um curioso efeito atrativo sobre o homem, de forma que tanto a arte como a cultura popular apresentam exemplos de seu uso ou de figuras inanimadas que surpreendentemente criam vida própria. Nas palavras do animador Barry Purves (2008):

What is this need to have such curious things as puppets? Why do we respond so deeply to a puppet? All great art forms, both high art and low culture, have at least one major dalliance with a puppet, or at least inanimate characters impossibly coming to life. Literature has Pinocchio and Frankenstein; myths have the Golem and Prometheus; Opera has the Tales of Hoffman; dance has Petruschka and Coppelia; cinema has simply dozens ranging from Metropolis through Dead of Night, Chucky and Mannquin, to The Iron Giant. (PURVES, 2008, p.19).

Remontando aos primórdios do cinema, a animação nasceu no auge das experiências de registro de imagens em movimento, e o cinema de animação se desenvolveu através dos primeiros filmes animados, como as produções de Stuart

²⁷ *Tie-downs* são estruturas, normalmente metálicas, que auxiliam o animador nas tarefas de manter o boneco em pé e sustenta-lo firmemente sobre os cenários durante as filmagens. A estrutura mais comum é um longo parafuso que atravessa a base do cenário e se encaixa em porcas dentro dos pés do boneco, fixando-o no chão.

Blackton e Winsor McCay. Nessas, comumente o artista exibia sua técnica, desenhando, e seu desenho ganhava vida na captação quadro a quadro. Posteriormente, desaparece a figura do animador nos registros filmicos, e o personagem animado se fortalece como o centro do interesse.

No *stop-motion*, o personagem tridimensional, o boneco, figura como um dos principais atrativos fílmicos. Ele carrega aquela capacidade de encantamento que pode se estender a públicos de todas as idades e a diversos gêneros: histórias infantis ou destinadas aos adultos, educativas, subversivas, comédias, dramas, épicos, adaptações literárias etc. Ele é atrativo, como o brinquedo ou as miniaturas (que são reproduções, ou seja, formas de representação), indo além do caráter lúdico ou decorativo, podendo se tornar um objeto simbólico, alegórico. Ele conta uma história, ajuda a transmitir uma ideia.

Portanto, o boneco do filme animado é uma forma de representação e uma possível forma de uso da linguagem dos signos, um recurso que auxilia na construção dos personagens. Pois os signos são ícones, que representam ou identificam conceitos. Sua aplicação no desenvolvimento de personagens, portanto, ajuda na caracterização e composição dos mesmos, ao representar e sintetizar conceitos e ideias através da linguagem e das possibilidades interpretativas dos signos.

Em termos simbólicos, pode-se afirmar que o boneco transmite o mundo interno do ser humano – assim como os objetos ritualísticos da História, que expressavam desejos e anseios. Ou, ainda segundo as palavras do titeriteiro e animador Kawamoto Kihachiro²⁸, o boneco é usado em apresentações para intermediar homens e deuses, transmitindo as emoções e anseios humanos aos Criadores. O animador aponta que diversos teatros, como o próprio *Bunraku* ou o teatro de marionetes da Indonésia, têm um significado muito maior que o de mero espetáculo ou entretenimento. O boneco, segundo Kihachiro, é *responsável por levar as palavras dos homens para os deuses*²⁹.

Explorando as possibilidades da linguagem simbólica, o boneco pode ser visto como mais do que um objeto articulado, sendo uma construção “humana”. Ou seja, o boneco pode representar aspectos da humanidade: desejos, anseios, medos,

²⁸ (apud KOYAMA, 2010. p. 204)

²⁹ Idem, *ibidem*.

atitudes, permitindo a expressão de seus sentimentos, conflitos e a comunicação de suas experiências. Assim sendo, o boneco se torna uma metáfora do ser humano.

2.5. D.I.M.

Analisamos aqui, num recorte dentro do universo da animação, um filme realizado na técnica do *stop-motion* que, pode-se afirmar, destaca-se pela exploração do elemento simbólico e pela forma como são construídos seus bonecos. Pode-se verificar a valorização do símbolo no roteiro, ambientação e desenvolvimento dos personagens, no caso, bonecos de dimensões naturais em cenários reais. O filme é *D.I.M.*, de Marek Skrobecki (Figura 027).



Figura 027 – Marek Skrobecki.

Fonte:

<http://www.youtube.com/user/MarekSkrobecki#p/a/u/1/8dVjIM8TbD4>,
visitado a 20/11/2011.

Marek Skrobecki (1951-), diretor de cinema de animação *stop-motion*, trouxe ao público, desde a década de 1990, alguns filmes surpreendentes, densos e repletos de simbolismos. Nascido em Kalisz, na Polônia, cursou Desenho Industrial na Academia de Belas Artes de Łódź, onde, em 1990, recebeu o diploma do Departamento de Animação da *Higher School of Film Television and Theatre*. O diretor permanece sediado em Łódź, como diretor de cinema de animação *stop-motion* no estúdio Semafor. Neste mesmo estúdio, ele produziu alguns de seus projetos, inclusive seus dois filmes mais conhecidos, os curtas-metragens *DIM.* (1992) e *Ichthys* (2005). Graças ao primeiro, que conquistou premiações em

diversos festivais internacionais, Skrobecki se tornou conhecido pela animação refinada e pelos bonecos peculiares, construídos em tamanho natural. Skrobecki ainda trabalhou como *chief set designer* e co-diretor no filme vencedor do Oscar de curta-metragem em animação *Pedro e o Lobo (Peter and the Wolf)*, Inglaterra, 2006), ao lado da diretora Suzie Templeton, como um trabalho conjunto entre os estúdios Semafor e o estúdio britânico Breakthru Films. A partir dessa parceria, Skrobecki esteve na Inglaterra e EUA a estudos, tendo completado seu treinamento em construção e manipulação de bonecos nos conhecidos estúdios *Aardman Animation Studios* (Inglaterra) e *Jin Henson's Creature Workshop*³⁰(EUA).

A condição trágica da humanidade, com seus dramas existenciais, a solidão, a angústia, os estados depressivos, o abandono, a dificuldade de comunicação, dentre outros, se encontram presentes em seus filmes. Temas fortes que encontram no simbolismo uma adequada via de representação, pois a abordagem indireta dos signos permite mostrar temas profundos sem reduzi-los a uma superficialidade e sem tornar o filme demasiadamente violento, mantendo, entretanto, o impacto e a emoção presentes.

D.I.M. é uma história marcada pela emoção e pela tristeza. É um pequeno drama de temática existencial, abordando a solidão e decadência da existência e do convívio humano ao longo da passagem do tempo e da deterioração. Analisando a palavra DIM, que intitula o filme, destacamos dois possíveis significados que podem ter correlação com a condução da narrativa: um baixo nível de luz (do vocábulo inglês *dim*) e a abreviação de *diminuendo*, expressão da Música que se refere a uma modificação da dinâmica de um trecho musical, reduzindo-se progressivamente até a finalização da obra. O que apresentamos aqui é uma das possíveis leituras que se pode ter em relação ao filme.

Nesse filme, a imagem se integra ao som e ao clima, e os personagens se tornam detalhes de um todo maior, sendo a construção principal o clima de espera e inevitabilidade do fim. A própria luz se torna um personagem importante do filme, pontuando a ausência de vida no interior da casa, a vitalidade no exterior e as transformações entre o casal.

Em *D.I.M.*, Skrobecki utiliza-se do simbolismo e da construção poética para construir um produto final tocante e repleto de significados. Uma história mínima,

³⁰ Informações obtidas a partir do Canal do director Marek Skrobecki no YouTube, encontrado no link: <http://www.youtube.com/user/MarekSkrobecki>, visitado a 20 de novembro de 2011.

estruturada com sensibilidade e uma ambientação muito bem cuidada. O filme nos apresenta um casal silencioso que vive a rotina diária dentro de um apartamento repleto de objetos e móveis antigos, todos marcados pela poeira e pelo tempo. Uma janela aberta é a fonte primordial de luz e única ligação do casal com o mundo externo, do qual estão à parte.

A imagem de abertura é a janela, o foco principal de luz – e de vida – do filme. O movimento da câmera revela o ambiente num giro de 360 graus, mostrando o que parece ser um apartamento de um edifício antigo, onde vários móveis, objetos, aparelhos eletrônicos e gavetas se amontoam e se empilham através do espaço. A iluminação é sempre baixa – o que pode ser associado ao termo em inglês *dim* e título do filme – só ocasionalmente sendo quebrada quando algo escapa à rotina ou algum detalhe é realçado através do jogo de luzes.

A trilha sonora do filme soma momentos mudos, trechos musicais criados por Michal Lorenc e silêncio entrecortado pelos ruídos dos objetos sendo manipulados.

Além da iluminação, chama atenção a aparência de envelhecimento e empoeiramento do ambiente e dos objetos. Parecem datar da segunda metade do século XX, pela aparência de um computador, televisor e aparelho de som antigos. São instrumentos, aparelhos eletrônicos obsoletos, todos desligados, vidros contendo líquidos e órgãos, livros, pilhas de papéis, pastas de documentos e periódicos, estantes, móveis antigos e gavetas que se empilham como paredes, tudo amontoado, empoeirado, enferrujado, marcando a passagem do tempo.

Ainda nesta cena de abertura, o jogo de luzes e os objetos nos fazem ignorar a presença humana: despercebido, um homem está sentado à mesa próximo à janela, enquadrado logo no primeiro movimento da câmera, mas mesclado aos objetos. Na cozinha, introduzida através do jogo de luz que projeta sua sombra - visualizada antes da personagem em si – na parede, a personagem feminina pica alimentos.

A seguir, o personagem masculino - presente na primeira cena, mas diminuído diante do ambiente - é devidamente apresentado na narrativa, juntamente com um objeto peculiar, uma pequena bola de cristal que aparece no plano-detelhe sendo segura pela mão dele. O jogo de luzes cria uma comparação entre o objeto e a figura humana através da quase translucidez da mão, que é atravessada pela luz. Quando solta, a bola de cristal rola pela mesa e cai no chão, quicando. Mais tarde, essa cena introdutória será contrastada à cena final, suscitando novos significados. Aqui, pode-se interpretar a bola que quica e salta como uma representação da

energia vital dos personagens que se esvai lentamente – mas que ainda existe. Essa leitura é gerada através da comparação dessa cena com a final, em que a bola se comporta de modo diverso na mesma situação.

O homem pega uma caixa e, com um delicado movimento dos dedos, como um prestidigitador, faz com que a tampa da caixa se abra, como que por mágica. Dela, ele retira um objeto, uma pirâmide metálica que, posta sobre a mesa, rodopia e gera luz, numa cena bastante poética e bela. A luz associa-se a manifestações de vida: a luz da janela, a luz do cristal que se movimenta como que imantado de vida própria ou a luz que ocasionalmente pontua os rostos.

O casal faz uma refeição, sentados à mesa. O alimento é vermelho, cor que chama a atenção no ambiente marcado pelos tons cinzentos e amarronzados. O tom vivo, contrastando com a cor do restante do cenário, aponta alguma vitalidade – mas vitalidade contraditória, uma vez que é encontrada em algo já morto - carne. O casal mal interage, parecem apenas coabitar. O silêncio e a repetitividade da rotina apontam o esmorecimento da relação.

Seguida à refeição, o homem deposita sementes, retiradas de uma caixa com estampa de Marrocos, no peitoral da janela. Ele e a mulher aguardam uma visita inusitada, um pequeno pássaro, que vem se alimentar das sementes.



Figura 028 – O *eurasian bullfinch* (*Pyrrhula pyrrhula*). O macho, de cores mais vivas, à esquerda; a fêmea, à direita. Em *D.I.M.*, vemos uma fêmea. Fonte: <http://www.birdsofbritain.co.uk/bird-guide/bullfinch.asp>, visitada a 20 de novembro de 2011.

O pássaro é uma fêmea da espécie conhecida como *bullfinch*³¹, pássaro canoro, bastante comum na Europa e parte da Ásia, e apreciado pelas cores e pelo

³¹ O *bullfinch* ou *common bullfinch* ou ainda *eurasian bullfinch* é um pássaro canoro, da família dos fringílídeos, típico da Europa, apresentando cor avermelhada no macho e marrom na fêmea. É encontrado em toda a Europa e parte da Ásia.

canto. O macho é avermelhado, de tons vivos, mas Skrobecki usa aqui a fêmea, que tem cor marron, cor predominante no ambiente da cena (Figura 028).

Anunciada pela mudança na música, até então lenta e soturna, agora marcada por delicados arpejos em cordas, a visita marca também a mudança no ambiente, que se ilumina, e nos personagens que, pela primeira vez interagem. Há uma mudança em seus olhares que adquirem vida e intensidade, além de toda a expressão do rosto que mostra exclamação. Eles se olham, se tocam, se dão as mãos e a mulher deita a cabeça no ombro dele, demonstrando afeto. Eles são, enfim, um casal. A visita do passarinho marca o resquício de vitalidade do local e de intimidade do casal.

De volta à rotina, eles empreendem seus afazeres rotineiros: ela costura tiras de panos velhos, puídos, ele lê um livro com ilustrações de anatomia humana. Acontece outra refeição e novamente, aguardam o pássaro, cuja visita se reflete no carinho dos dois: ela o abraça e deita a cabeça em seus ombros, ele retorna o gesto deitando a cabeça sobre a dela.

Oscila-se, assim, entre a rotina – silenciosa, escura, indiferente – e a visita do pássaro – musical, iluminada, terna.

O homem olha a janela, como se pressentisse algo. Ela cozinha novamente. Ele abre um pacote com instrumentos cirúrgicos e começa a limpá-los, se cortando no meio da tarefa. Um fio de sangue escorre pelo dedo ferido. Outra refeição silenciosa ocorre e, novamente, o casal aguarda o pássaro. Entretanto, a música aponta uma mudança drástica na rotina – e a indicação de que tudo deve chegar a um fim: o que ouvimos agora é o trecho *Lacrimosa*, do *Requiém*, de Mozart.

O réquiem é uma composição musical criada para cerimônias fúnebres. O nome vem do latim, *requiem*, que significa repouso, descanso. O Requiém de Mozart é um dos mais conhecidos na História da Música, tendo sido composto no final da vida do compositor que não o concluiu e nunca chegou a vê-lo ser executado. O trecho *Lacrimosa*, traduzido como *Dia de Lágrimas*, fala da ressurreição dos mortos, seu julgamento e descanso.

A letra desse trecho³² diz:

³² Fonte: <http://lyricskeeper.com.br/pt/mozart/requiem.html>, visitada a 20 de novembro de 2011.

Lacrimosa

*Lacrimosa dies illa,
Qua resurget ex favilla.
Judicandus homo reus:*

*Huic ergo parce, Deus.
Pie Jesu Domine,
Dona eis requiem. Amen.*

Tradução: Dia de Lágrimas

Dia de lágrimas será aquele
no qual ressurgidos das cinzas
serão julgados como réus

A este poupa, ó Deus.
Ó piíssimo Senhor Jesus
Dá-lhe repouso. Amém.

A música, portanto, marca que algo está chegando ao seu termo, preço final da existência.

De fato, o pássaro não retorna e o casal esmorece. Um resquício de ternura se entrevê nos olhares que aguardam. As mudanças da luz vinda da janela marcam a passagem do tempo e registram uma longa espera, mas o pássaro não vem. As cabeças se abaixam, como se eles morressem, queda-se o braço do homem, como se fosse seu último sopro de vida, e a luz diminui sua intensidade. É como se o peso da morte caísse sobre todo o ambiente, juntamente com o pó e a ferrugem. As modulações de luz na janela apontam a passagem das horas – ou dias - e a continuidade da existência do mundo, apesar da ausência do visitante e encerramento da atividade do casal. A bola de cristal – vista no início do filme – cai e, desta vez, ao invés de quicar, se estilhaça ao chão. É uma provável indicação de que a vida e a flexibilidade deixara o ambiente em definitivo. Ao final, o casal, inerte, está como o restante do cenário, do qual é apenas uma parte: encoberto pelo pó.

O filme nos remete à rotina, em que sentimentos e sentidos das ações diárias se esvaem lentamente – como o ritmo em um *diminuendo*.

A luz, elemento chave na narrativa, é como um personagem, ao lado do casal e do pássaro, criando o clima e a ambientação, juntamente com o cenário. Além disso, pontua a poesia da cena da caixa mágica, acentua os rostos dos personagens em momentos chave, ressalta a vinda do pássaro ou sua ausência e as consequências - a transformação do casal ou sua queda.

A música de Michal Lorenc pontua detalhes e auxilia na condução da narrativa: reforça o papel da luz, marca a chegada do pássaro e o presságio de que ele não retornará.

O pássaro é o elemento transformador do ambiente e dos personagens. De fato, ele é a única força vital num ambiente decrépito e decadente e sua ausência

marca o fim da rotina - e da vida. O *bullfinch* é conhecido por ser ativo e enérgico. Embora seja uma criatura tão pequena diante de um ambiente amplo, tudo se torna pequeno diante do pássaro, tal a força de sua presença.

As ações da rotina diária se amontoam como os objetos (cozinhar - utensílios de cozinha, costurar - a máquina de costura velha, ler - os livros e papéis empilhados, os instrumentos, equipamentos, vidros e as caixas que se amontoam como se as paredes fossem um imenso arquivo de um escritório burocrático qualquer) e como o pó e a ferrugem, representando uma vida anestesiada, em que o sentido já se esvaiu. O único sentido na rotina do casal é a espera pela visita do pássaro e sua ausência determina o fim de tudo.

É um filme repleto de tristeza, solidão, emoção e decadência, sendo que, possivelmente, sem o uso dos signos, dificilmente abordaria esses temas de forma tão ampla e tocante.

Os bonecos que constituem os dois personagens humanos chamam a atenção pelo naturalismo parcial e relativo, pois são bonecos, parecem bonecos e não tentam parecer nada além, o que percebemos claramente tanto pela comparação com o pássaro - que não é um boneco, mas um animal vivo - quanto pelo fato de que o diretor não lhes dá um acabamento realista. É na dimensão proporcional à de um ser humano real, diante de um cenário real - e não uma maquete - na movimentação refinada e no cuidado com a expressão do olhar que enxergamos esse realismo e os identificamos como seres humanos, apesar da pele de espuma, da tinta craquelada no rosto ou da falta de roupas.

A escolha da dimensão real não se presta a maneirismos nem é gratuita, assim como o uso de locações ao invés de maquetes e cenários construídos em dimensões reduzidas, muito menos tenta apenas copiar a realidade. Antes, esses recursos - o realismo no cenário, na dimensão e na movimentação dos personagens - são usados para melhor abordar os temas existenciais com a devida profundidade e impacto. Além disso, a dimensão dos bonecos permite um movimento preciso e fino, mesmo de mínimas partes, como das pálpebras e do globo ocular.

Graças a essa dimensão e ao refinamento de seus movimentos, eles parecem humanos, embora vejamos pela sua aparência que são bonecos. Essa dicotomia nos cria uma sensação perturbadora. Eles nos transmitem uma sensação de estranhamento, aliada à empatia, identificação - por vermos neles dois

representantes dos dramas humanos - e incômodo – pela união entre vitalidade e inércia, vida e morte, presente nos dois.

Proporcionais a um ser humano real, parecem feitos de espuma com pintura rústica que relembra o ambiente marcado pela passagem do tempo. É como se a tinta estivesse gasta pelo tempo, soltando-se, deteriorando-se, como a vida dos personagens.

A união entre vida e morte está presente nos personagens pela animação que, por um lado, imprime-lhes vida e pela aparência que, por outro lado, nos remete à morte. A aparência descascada e o tom amarelado da pele – juntamente com a ausência de cabelos e roupas – nos lembram a aparência e textura de cadáveres conservados em formol. Através desse detalhe sutil, a presença da morte – que permeia tudo que é vivo – é sentida desde o início do filme, sem recorrer a imagens tradicionais – e já esvaziadas de sentido pela banalização - como a da alegoria da caveira ou do esqueleto. A sensação da mortalidade – ou da própria morte em si – pode, inclusive, vir a nível inconsciente, como uma sensação de incômodo suscitada pelo filme. Como já referido, a amplitude dos símbolos muitas vezes nos conecta ao inconsciente, suscitando reações instintivas ou emocionais, sem que conscientemente tenhamos clareza das significações implicadas na imagem.

As imagens do processo de produção nos transmitem um profundo estranhamento ao vermos o animador Adam Wyrwas – pessoa real - manipulando esses personagens – mistos de naturalismo e estilismo, de vitalidade e morbidez (Figuras 029 a 032).

O autor escolhe bem os materiais, conseguindo criar uma textura adequada, impactante e ainda recriar a translucidez da pele humana – a comparação é inevitável na cena da bola de cristal, em que a luz penetra e atravessa os dedos de forma delicada.

Não há grande detalhamento distintivo dos dois personagens, de forma que eles são como manequins de uma loja qualquer, quase indiferenciados – assim como poderiam ser qualquer pessoa em qualquer lugar, uma vez que o próprio ambiente não identifica nenhum país ou cidade específica - abrangência que amplia a capacidade de identificação do espectador com os personagens. Existem apenas os detalhes suficientes para distinguirmos o sexo dos dois: menor altura da mulher, maior volume nos seios desta e mais delicadeza em seus traços faciais, assim como o realce dos cílios, dando-lhe um olhar feminino. Não há maior detalhamento, nem

se faz necessário. Com esse mínimo, o autor resolve bem as necessidades do roteiro.



Figuras 029, 030, 031 e 032 – Cenas de produção de *D.I.M.* mostrando o animador Adam Wyrwas manipulando os bonecos. A sensação de naturalidade e o misto de vida e morte nos personagens são impressionantes e perturbadores.

Fonte: Imagens captadas dos documentários do processo de produção do filme. Fonte: <http://www.youtube.com/user/MarekSkrobecki#p/a/u/1/8dVjIM8TbD4>, visitado a 20 de novembro de 2011.

Em movimentação, os bonecos impressionam, com movimentos refinados e delicados. De fato, movimentam-se muito pouco, lembrando que animação não implica em movimentação excessiva para mostrar virtuosismo em representar a ação, mas na escolha de poses fortes e expressivas que transmitam, por si só, uma emoção ou estado de espírito – a manipulação do movimento (e da pose) dentro do fotograma. Cada pequeno movimento tem força e peso. Um simples piscar de olhos transmite algo e conduz a narrativa. Um movimento do dedo pela mesa, a mão pegando algo, o movimento rítmico e repetitivo do cortar o alimento, um movimento de cabeça, lento e pausado. E, sobretudo, o movimento dos olhos.

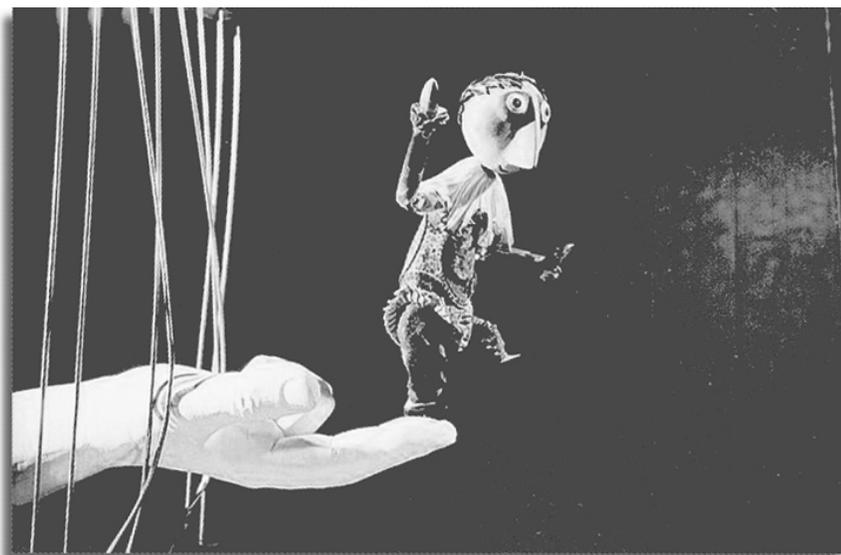
Os olhos de vidro, exatamente como as próteses feitas para pessoas, são extremamente reais e criam um contraste contra a pele dos bonecos. São capazes de expressar olhares profundos, distantes ou que se convergem e contribuem para o efeito de bonecos “reais”, além de os tornarem impressionantes e perturbadores. O piscar é sutil, mas tem uma força intensa dentro da narrativa e na expressividade dos personagens.

Em *DIM.*, vemos significações mais óbvias e outras nem tanto, expressas através dos símbolos: a passagem da vida e a inevitabilidade do fim, a rotina, a perda do sentido, a distância na convivência diária, a expectativa, a iminência da perda, a decadência. Os objetos que se amontoam nos dão pistas sobre os dramas do casal: gavetas espalhadas como num arquivo, livros médicos, órgãos preservados em vidros, equipamentos obsoletos, a caixa de pirâmides mágicas. Talvez, sejam referências a lembranças, memórias, doenças, limitações, experiências vividas. O pássaro carrega um resquício de vida ou esperança que lhes resta, a repetição de suas visitas podendo aludir à passagem do tempo das estações e, conseqüentemente, à passagem da vida, até a derradeira ausência do animal e, portanto, o esgotamento da vida dos personagens, encerramento de sua atividade e existência, a chegada do final, que sempre e inevitavelmente se apresenta.

DIM. nos traz uma história que parece ser feita inteiramente de símbolos, pois os elementos - da iluminação à caracterização do cenário, passando pelos objetos de cena e personagens - são signos que remetem a diversos conteúdos. Fazendo referência aqui ao modo simbólico, conceituado por Umberto Eco, esses símbolos são propostos pelo diretor e, sem todas as referências necessárias à leitura, algo se perde para nós, leitores / espectadores do filme. Por exemplo, porque ele usa a fêmea do *bullfinch*? Que significados particulares esta espécie, o gênero do espécime usado ou a cor do pássaro poderiam ter? Poderiam aludir a alguma experiência pessoal ou memória do diretor ou algum significado ligado à cultura polonesa? O que poderiam significar as pirâmides douradas? Ou os muitos objetos amontoados? Mas mesmo sem o conhecimento do código implícito nos signos, as imagens nos suscitam correlações e diversas possibilidades de leituras, permitindo-nos apreender o sentido geral do filme e seus detalhes, através da amplidão de significados propiciada pelos signos.

Em *DIM.*, cada elemento nos remete a diversos significados. As interpretações do filme também são múltiplas. É um exemplo rico de como o recurso do simbolismo e da linguagem poética pode trazer força e dimensão a uma história, ampliando suas possibilidades, enriquecendo a linguagem da animação e tornando-a profunda e bela, mesmo ao abordar temas tão densos como a morte e as limitações humanas.

3. CARACTERIZAÇÃO DO BONECO COMO PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO STOP-MOTION



33

³³ Figura 033 – Boneco de *A Mão* (*Ruka*, Jiri Trnka, República Tcheca, 1965).
Fonte: Arquivo digital pessoal.

3. CARACTERIZAÇÃO DO BONECO COMO PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO STOP-MOTION

3.1. Introdução

O Personagem pode ser entendido como “uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação”³⁴. É a “representação de conceitos e pessoas na forma de uma pessoa ficcional” (CAMPOS, 2007). Como representação, mesmo a que se pretende naturalista, pressupõe uma seleção – com ênfase em determinadas características e exclusão de outras, além da interpretação pessoal do autor, na recriação de traços fundamentais da pessoa ou grupo que representa.

Portanto, o personagem – e no caso, aqui, o boneco, centro deste estudo, como personagem da animação *stop-motion* - não se pretende como cópia do ser humano. Ele não reúne todos os traços possíveis de serem encontrados numa pessoa, mas, como uma caricatura, expressa as características que o autor pretende trabalhar. É uma imitação que foge da realidade (PALLOTINI, 1989), buscando a verossimilhança apenas para ser reconhecível e crível, mesmo que represente algo inexistente, fantasioso ou impossível.

Pode-se afirmar que a essência da animação centra-se em torno da caricatura e da metáfora, presentes na narrativa. ³⁵Com essa afirmação, aponta-se sua natureza representativa (caricatura, palavra derivada do italiano *caricare*, significa carregar, no sentido de exagerar, representando de forma sintética os traços que o autor deseja expressar) e simbólica.

Exemplificando a natureza representativa do personagem, pode-se citar o poeta e dramaturgo William Shakespeare (1564-1616), que, entre diversas obras, criou *Sonhos de uma Noite de Verão* (*A Midsummer Night's Dream*), em que humanos e seres encantados (Oberon, rei das Fadas e Titânia, sua esposa, além do *trickster* Puck e diversos sátiros, ninfas, fadas e elfos) vivem uma série de eventos, feitiços e enganos, até que os casais finalmente se encontram. Os desencontros e

³⁴ AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Editora Papirus, 5ª edição, 2010. P. 226.

³⁵ Segundo afirmação do professor e animador Marcello Giovanni Tassara, que compôs a banca de avaliação desta dissertação, a 02 de julho de 2012.

complicações amorosos dos humanos são representados, embora se utilize de seres encantados como personagens – representações da extensão dos erros do amor.

O animador Jiri Trnka levou a peça para o universo da animação *stop-motion* em um filme homônimo, *A Midsummer Night's Dream* (*Sen noci svatojánské*, 1959), representando novamente os mesmos personagens, humanos e seres fantásticos, com igual força poética e dramática (Figuras 034 a 036).



Figuras 034, 035 e 036 – Cenas de *A Midsummer Night's Dream*, 1959.
Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Dentro do universo da animação, outro exemplo é o personagem Gromit, da série inglesa (1989) dos estúdios Aardman *Wallace e Gromit*. Gromit é um cão, mas se comporta como ser humano, andando ora como quadrúpede ora como bípede, usando mãos e até construindo e consertando coisas. Mas nem os personagens humanos de seu universo nem nós – espectadores – nos importamos com isso ou sequer reagimos com incredulidade diante das cenas. Antes, identificamos Gromit não só como o personagem mais ativo e esperto da dupla, como o interpretamos como personagem dotado de intensa vida própria, memorável e carismático.

Outro exemplo do impossível tornado convincente é *Stanley* (*Stanley*, Suzie Templeton, 1999), em que um homem vive um caso de amor com um... repolho! Com seus olhares apaixonados e fantasias – como a cena do “casal” na banheira – Stanley contrasta com sua esposa, caracterizada como uma espécie de *serial-killer*, agressiva e sempre munida de facas e cutelos, esquartejando carne na cozinha. O resultado é uma animação interessante e que tem, na relação estapafúrdia do homem e sua hortaliça, bem como na figura amedrontadora da esposa, uma comicidade singular.

No universo sintético da animação, as possibilidades expressivas das diversas técnicas se traduzem num grande potencial que, segundo Barry Purves (2008), se perderia em copiar o real. Para esse animador, o cinema de animação deveria se

prestar a contar histórias críveis, baseadas em boas ideias, mas com “sabor extravagante” e “narrativa levada ao extremo da imaginação”, explorando os recursos de som, movimento e personagens – este último centro de nosso estudo.

O personagem bem construído, portanto, precisa ser convincente, imprimindo no espectador a ilusão de vida interior, vontade, impulsos, conflitos e objetivos que impulsionam sua ação dramática.

Ele se distingue, em primeiro lugar, pela sua aparência física, sua primeira característica a ser notada, Em segundo lugar, pela sua psique: sua vida interior, sentimentos e emoções, que podem transparecer através de aparência e ações. E finalmente pela sua ação, sua expressão gestual e corporal, que caracterizam atitudes, paixões, vontade e caráter (Pallotini, 1989).

A autora Marina Estela Graça, em *Entre o Olhar e o Gesto* (2000), procura apontar como o animador se utiliza dos recursos técnicos e sua articulação para a expressão através do filme animado. A autora define que filme animado é criado na articulação entre o dispositivo de captação, os modos de codificação – técnicas de animação – e a presença do autor. Este manipula as técnicas de animação através de três níveis: os modos de codificação gráfica (representação gráfica do real através da criação de uma imagem, sintética); a composição de movimento (também recriado sinteticamente pelo animador); e a manipulação da relação continuidade/descontinuidade do tempo através da manipulação dos planos (como no cinema de captação direta) e de cada fotograma (especificidade do cinema de animação). Na essência do filme animado, encontra-se a mão humana e o gesto humano³⁶, representado na experiência sinestésica vital do autor e no modo através do qual percebe o movimento externo (das coisas) ou interno (do seu próprio corpo) e como os expressa através da gestualidade.

Centrando a atenção na animação *stop-motion* e no personagem representado na forma do boneco tridimensional, este pode ser analisado em sua caracterização na elaboração de sua imagem (construção física) e na movimentação (construção cinética), sendo que ambas podem ser permeadas, também, pela construção simbólica / alegórica estabelecida pelo autor/animador.

³⁶ GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. Editora Senac São Paulo. SP, 2006, página 14.

Em cada etapa da definição e elaboração do personagem, o autor pode estabelecer escolhas de acordo com as representações e conceitos do filme. Segundo a autora Marina Estela Graça (2000), os meios de captação do filme, bem como os materiais e técnicas escolhidos e sua manipulação tem implicações sobre as características e a dinâmica do filme. Comumente eles são explorados e, muitas vezes, inventados de acordo com os objetivos do animador.

Analisando como o animador/autor constrói o personagem no filme, verificaremos, primeiro, sua caracterização física.

3.2. Caracterização Física dos bonecos de stop-motion

No desenvolvimento do boneco-personagem, o animador elabora o trabalho de criação e construção seguindo algumas etapas básicas: desenvolvimento do desenho e forma do personagem; escolha e construção da estrutura de sustentação interna do boneco; definição e uso dos materiais que constituem o corpo do boneco; escolha da paleta de cores; definição e desenvolvimento de vestimentas, objetos e detalhes.

3.2.1. Desenho e Forma

A forma básica e a silhueta do personagem podem ser a primeira definição do mesmo em seu processo de desenvolvimento, seja ele um desenho bidimensional ou mesmo o boneco tridimensional. Essa silhueta representa também sua síntese formal e pode já transmitir uma ideia de sua atitude ou personalidade.

Essa etapa é aplicável em todas as formas de criação e desenvolvimento de personagens, seja para as diversas técnicas de animação ou para quadrinhos, publicidade etc. Direciona e orienta as primeiras ideias do artista, servindo de grande auxílio para começar a definir o personagem, além de sintetizar sua aparência numa forma que possa ser facilmente reconhecível em uma silhueta (conforme pode ser visualizado na Figura 037).



Figura 037 – Estudo de silhuetas criado para o desenvolvimento dos personagens de Coraline, realizado pelo desenhista Shannon Tindle. Fonte: http://shanntindle.blogspot.com.br/2009_10_01_archive.html, visitado a 14/05/2012.

Na caracterização para o boneco-personagem, podemos encontrar desenho e forma extremamente detalhados ou sintéticos, sem necessariamente o número ou complexidade de detalhes representarem maior ou menor qualidade ou evolução técnica. Pela forma, o personagem rebuscado pode ser impressionante tanto quanto o desenho mais sintético pode expressar um personagem cuidadosamente planejado e eficiente ao que se propõe a representar. Ressaltamos a possibilidade de adequação, aqui, não apenas aos recursos disponíveis ou à narrativa e roteiro, como também à ideia e simbologia do personagem.

Alguns bonecos-personagens que podem ser lembrados como exemplo de sofisticação técnica são os criados por Tim Burton para o filme *A Noiva Cadáver* (*The Corpse Bride*, 2005), co-dirigido com Mike Johnson (Figuras 038 e 039). Victor, Victoria e a Noiva Cadáver são personagens que se tornam memoráveis para o espectador, pelo seu *design*, com membros longos e finos, e o detalhamento na construção dos bonecos, além da variedade de expressões fisionômicas que podem apresentar. Mesmo personagens secundários ou meros figurantes têm formas que são distinguíveis, diferenciadas e que identificam traços de personalidade ou função, como o esqueleto Bonejangles, cujo design evoca simpatia e movimento, mesmo sendo composto apenas por ossos, ou o corpo em formato de sino do Sineiro que anuncia as notícias à cidade.



Figura 038 - Cena do filme *A Noiva Cadáver* com os personagens Victor e a Noiva Cadáver.

Fonte: <http://www.cinemalogue.com/2005/09/23/corpse-bride/> visitado a 14/05/2012.

Figura 039 - Cena de produção com o animador Tim Allen: riqueza de detalhes em cada personagem, bem como no cenário suntuoso.

Fonte: <http://www.mackinnonandsaunders.com>, visitado a 14/05/2012.

Podemos ainda citar os personagens do filme *Pedro e o Lobo* (*Peter and the Wolf*, 2006), dirigido pela animadora inglesa Suzie Templeton (1967-) e baseado na clássica suíte criada pelo compositor russo Sergei Prokofiev, em 1936. Os bonecos-personagens desenvolvidos por Templeton destacam-se não apenas pelo design e detalhe, mas também pela aparência naturalista, coexistindo ao lado de uma forma sintética. Pedro, por exemplo, tem o corpo fino, a cabeça grande e os olhos muito grandes em relação às proporções humanas, sendo claramente uma caricatura, mas o tratamento e acabamento lhe deixam uma impressão de verossimilhança. Olhos de vidro, cabelos implantados sobre um revestimento de látex que emula cor e textura da pele humana e detalhes que acentuam a evocação da aparência de um ser humano real (como as veias saltadas nas mãos do personagem do avô). A dimensão dos bonecos – ligeiramente maiores que a média de 15 a 30 cm de altura das grandes produções em *stop-motion* – e dos cenários, em dimensões igualmente grandes, possibilitando maior detalhamento e refinamento na construção, acentua tal aparência e, sem serem gratuitos, reforçam a abordagem mais séria e atualizada que a autora empresta à história. Templeton mostra um Pedro oprimido, excluído pelos outros jovens da cidade, reprimido e isolado na floresta pelo avô. A expressão do olhar dos personagens pontua os conflitos – seja cheio de tensão contida, como em Pedro, garoto retraído; ou o olhar frio do Lobo, fera solitária da floresta; ou severo do avô, figura repressora. Suzie Templeton tem em suas produções anteriores, *The Dog* (2001) e *Stanley* (1999), bonecos que também chamam a atenção pelo olhar penetrante, que incomoda.



Figura 040 – Pedro e o Pássaro, liberto do balão que o sustenta, antes da libertação do Lobo.

Figura 041 - Pedro e o Lobo, dois seres solitários, dois espíritos livres.

Fonte: <http://www.suzietempleton.com/pages/films/peter/stills.html>, visitado a 14/05/2011.

Em *Pedro e o Lobo*, a narrativa constrói uma interessante relação entre os dois personagens centrais. Pedro e o Lobo têm o mesmo olhar, assim como se identificam em outras dimensões: são seres solitários, perseguidos e acuados, espíritos livres, temporariamente aprisionados. E só ao final nos damos conta de que um representa o outro, de acordo com a construção criada pelo enquadramento e posição dos personagens, que se repete: o Lobo preso na jaula, numa das cenas finais, é ameaçado pelo caçador, exatamente na mesma pose em que Pedro, no início do filme, é ameaçado, por sua vez dentro, da lata de lixo, pelo mesmo personagem.

As alegorias, previstas por Prokofiev, usavam animais para representar instrumentos musicais (a flauta para o Pássaro, o oboé para o Pato, o clarinete para o Gato, as trompas para o Lobo, além do fagote para o Avô, o quarteto de cordas para Pedro, as madeiras para os Caçadores e bumbos para os disparos de espingarda) de forma a ensinar ao público infantil a composição da orquestra sinfônica. Aqui, os mesmos elementos têm sua significação ampliada, tornando-se símbolos e recebendo uma atualização de acordo com os conflitos vividos pelos jovens no século XXI. Destacamos o pássaro que, nessa versão, é uma gralha que não voa e se desloca pendurada a um balão, representação das limitações - como as que são vividas pelo personagem de Pedro. Na cena final, entretanto, ela se liberta do brinquedo e voa com suas próprias asas, logo após Pedro enfrentar as crianças e caçadores e antecedendo a cena em que Pedro liberta o Lobo de sua jaula (Figuras 040 e 041). Um paralelo que mostra a libertação dos personagens, interligados.

Os personagens apresentados em *Pedro e o Lobo* são bonecos que impressionam pelo acabamento e detalhes que refletem a riqueza dos temas presentes no roteiro, não sendo, porém, mais atrativos ou mais eficientes do que personagens mais sintéticos.

Outro exemplo encontra-se nos personagens de Jiri Trnka (Figura 042). Se comparados aos personagens de *A Noiva Cadáver* (*Corpse Bride*, EUA, 2005), de Tim Burton, com a mobilidade de seu rosto e sua variabilidade inumerável de expressões, criada a partir de mecanismos sofisticados desenvolvidos em função de uma animação mais naturalista do rosto (Figura 043), eles apresentam uma expressão única, sem alterações ao longo do filme, mas muito bem escolhida, planejada e executada. Essa simplificação, nada trazendo de empobrecimento à história ou ao filme, pelo contrário, demonstra grande capacidade de síntese e sofisticação no planejamento do personagem, prestando-se com igual eficiência à expressão artística e comunicação visual.

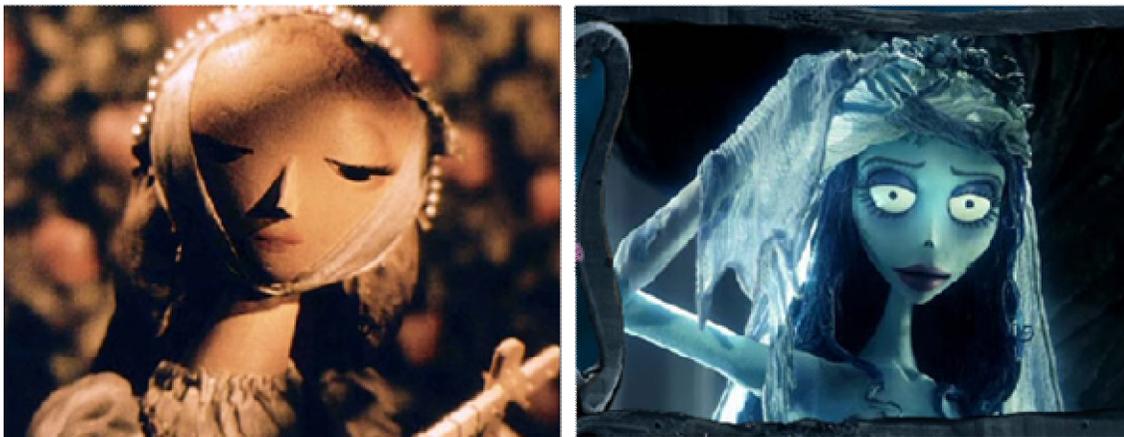


Figura 042 – Boneco criado por Jiri Trnka para o filme *Bajaja*, 1950.

Fonte: <http://one1more2time3.wordpress.com/tag/jiri-trnka/>, visitado a 16/05/2012.

Figura 043 – Boneco criado para *A Noiva Cadáver*, 2005, de Tim Burton.

Apesar da simplificação de Trnka, que o separa da sofisticação de Tim Burton, ambos são eficientes e expressivos, constituindo personagens carismáticos.

Fonte: DVD *A Noiva Cadáver*, 2005, Warner.

Em muitos casos, os personagens desse animador tcheco apresentam, por exemplo, cabeças simples, basicamente compostas por uma esfera de madeira, com um nariz triangular, estilizado, despontando no perfil, e olhos pintados – ou seja, que sequer se movem. Mas mesmo com essa simplicidade, são personagens carismáticos, muito expressivos e eficientes, pois transmitem com maestria atitudes, emoção e a ilusão de vida nos bonecos. Exemplo são os bonecos de *Príncipe Bajaja*

(*Bajaja*, 1950), que podem ser vistos na sequencia de imagens a seguir (Figuras 044 a 055).



Figura 044 a 055 – Bonecos criados por Jiri Trnka para *Bajaja*, 1950.

Fonte: <http://one1more2time3.wordpress.com/tag/jiri-trnka/>, visitado a 16/05/2012.

Mesmo vislumbrados, aqui, em frames únicos, ou seja, fora da sequencia fílmica e, portanto, sem movimento, esses personagens parecem vivos, sugerem emoções ou intenções e se inserem perfeitamente na ambientação criada pelo cenário e iluminação.

É notório como esses bonecos são eficientes com seus olhos pintados, imóveis e de desenho bem sintético. Eles conseguem transmitir a ilusão de existir um mundo interno nos personagens, devido ao planejamento do desenho, e, apesar de serem

estáticos, imprimem um olhar cheio de vitalidade. Os personagens de Trnka são belos, atraentes e, sobretudo, emocionalmente marcantes para plateias de todas as idades, comoventes, mesmo com o avanço das tecnologias presentes na recente produção de filmes. Em comparação a bonecos sofisticados de produções recentes, portanto, eles se mostram personagens igualmente fortes e “mágicos” para o espectador.

Outros exemplos de personagens sintéticos podem ser encontrados em alguns dos trabalhos do animador russo Garri Bardin (1941-), que tem uma destacada produção em *stop-motion* e primorosa habilidade em animação. Destacamos aqui *Adagio* (Adazhio, 2000), realizado sobre a composição *Adagio em sol menor*, do compositor Tomaso Albinoni. Essa música, tema de grande força dramática, encontra equivalência nos personagens do filme, embora eles sejam bem distintos dos bonecos articulados, influenciados pelas marionetes tradicionais. Nesse filme, Garri Bardin apresenta “bonecos” feitos tão somente de dobradura em papel, sem membros articulados, sem rostos (Figura 056), mas tão impactantes que mal nos damos conta do fato. Antes, até temos a impressão de terem braços ou rostos. Eles são capazes de transmitir emoção ao espectador e até mesmo evocam perfeitamente uma pessoa ou são facilmente associados com personagens históricos - como a figura de Jesus Cristo – uma vez que, como já dito anteriormente, o boneco (mesmo em papel, no caso) é uma representação simbólica do ser humano.



Figura 056 – Personagens simples e expressivos feitos em papel, em *Adagio*, 2000. Fonte: imagem capturada a partir de arquivo digital pessoal.

Adagio é um filme marcante, seja pela maestria na animação, sincronizada perfeitamente com a música, seja pela simplicidade e ao mesmo tempo sofisticação dos personagens. Estes bonecos tão simples são eficientes e comoventes, em sua figura geométrica e sua estrutura mínima. Aqui, a simplicidade expande a capacidade representativa. O mínimo torna-se mais, direcionando menos o espectador e permitindo diversas associações e interpretações por parte deste e da leitura elaborada a partir dessas figuras - sem rosto, mas possíveis de evocar múltiplas identificações. Desenho e forma, material, iluminação, roteiro e tema musical em perfeita sincronia, um valorizando o outro e gerando um conjunto de grande força poética, pois consegue gerar no espectador identificação com os personagens, transmitindo com eficiência os conflitos e dramas existenciais representados nos bonecos.

O que guia a força dramática do personagem, portanto, não é o excesso de detalhes ou rebuscamento em sua figura. Ambos os estilos podem trazer personagens marcantes e se prestar de forma adequada à representação de ideias e à transmissão de emoção ao espectador.

3.2.2. Estrutura de sustentação interna

Como já referido anteriormente, o boneco-personagem, feito para ser animado quadro a quadro em *stop-motion*, difere da marionete, sobretudo, pela estrutura de sustentação. O boneco-personagem necessita de uma estrutura firme que seja capaz de sustentá-lo, mas permita a movimentação e principalmente a paralisação em cada etapa do movimento, para a captação dos frames da animação.

Na construção dos esqueletos internos para o boneco-personagem, existem possibilidades à disposição dos animadores. Uma opção são os esqueletos de *ball-joints* (Figura 057 e 058), construídos por fabricantes especializados, como a Mackinnon & Saunders (<http://www.mackinnonandsaunders.com>) ou a Animation Supplies (<http://www.animationsupplies.net>). Sofisticados, são construídos em metal, resistentes ao desgaste da manipulação e capazes de movimentos mais amplos ou mais delicados. Entretanto, são estruturas que podem se tornar caras, se encomendadas a fabricantes especializados, custando, cada esqueleto, em torno de

£100 a £300 (U\$153 a U\$460), ou, para serem construídos, demandam ferramentas especializadas e conhecimento técnico dos materiais e seu manejo.



Figura 057 - Estrutura básica dos *ball-joints*.

Figura 058 – Esqueleto de *ball-joint*, completo.

Fonte: <http://www.animationsupplies.net/armaturecomponents.php>, visitado a 14/05/2012.

São os mais utilizados em produções comerciais, como *O Estranho Mundo de Jack* (*Nightmare Before Christmas*, EUA, 1993), *A Noiva Cadáver* (*Corpse Bride*, EUA, 2005), *Coraline* (*Coraline*, EUA, 2009) e as produções do estúdio inglês Aardman, como *Wallace e Gromit* (Figuras 059 a 061), *A Batalha dos Vegetais* (*Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit*, Inglaterra, 2005) e *A Fuga das Galinhas* (*Chicken Run*, EUA, 2000).



Figuras 059, 060 e 061 – Esqueleto para o personagem Gromit da série *Wallace e Gromit*, construído com *ball-joints* e estruturas plásticas adicionais que dão a forma arredondada ao corpo.

Fonte: <http://www.wallaceandgromit.com/forum/read/18863/67>, visitado a 20/05/2012.

Os esqueletos de *ball-joints* parecem ser, hoje, o que existe de mais atual em termos de tecnologia de produção para o *stop-motion*. Entretanto, em especial em

função de seu alto preço, produções menores ou independentes recorrem a técnicas e estruturas menos sofisticadas e de menor orçamento. É possível construir, manualmente, um esqueleto de *ball-joints* com os elementos das correntes de bicicleta ou moto, por exemplo, ou com esferas metálicas de *piercings*, placas de alumínio, K&S (estruturas metálicas retangulares, normalmente vendidas em pares, sendo uma ligeiramente menor, de forma a se encaixarem perfeitamente), conectores elétricos e ferramentas simples e acessíveis, como um maçarico, serrotes e soldas (Figura 062). De eficiência semelhante ao esqueleto industrial, esta versão tem a vantagem de ser bem menos onerosa, além de ser possível sua montagem numa oficina caseira. Demanda, entretanto, que o animador saiba o manejo adequado e seguro dos materiais e ferramentas.

Além dessas opções mais sofisticadas, é possível a construção de esqueletos com materiais alternativos. Embora o resultado seja estruturas mais frágeis, mais suscetíveis à quebra com a manipulação, possuem a imensa vantagem do custo mais barato e de materiais de mais fácil acesso. Um exemplo são os esqueletos construídos em arame torcido, enrijecido nas partes não móveis do personagem (como braço e antebraço, entre ombros e cotovelo e cotovelo e pulso) com os K&S ou resina epóxi (Figura 063).



Figura 062 - esqueleto simplificado, feito em arame de alumínio, K&S e conectores.

Fonte: <http://www.animationsupplies.net/armaturecomponents.php>, visitado a 14/05/2012.

Figura 063 - Esqueleto simplificado, construído em arame de alumínio e resina epóxi, produzido para o curta-metragem *Zero* (*Zero*, Austrália, 2011), de Christopher Kezelos.

Fonte: <http://www.zeroshortfilm.com/behind-the-scenes/building-wire-armatures/>, visitado a 14/05/2012.

Esse esqueleto é simples, mas mostra-se eficiente, sobretudo em produções experimentais ou em curta-metragens, como as realizadas em escolas e faculdades. Pelo baixo custo e acesso dos materiais, bem como a facilidade de construção, é possível de ser feito até mesmo por crianças (sob supervisão) em projetos de escolas ou instituições.

Fato que destacamos aqui é que, independente da sofisticação almejada ou do orçamento que o animador disponha para seu filme, o esqueleto interno – bem como outras características do boneco - pode ser planejado em função da caracterização do personagem e da adequação ao seu padrão de movimento e às simbologias implicadas no mesmo. Um rigoroso estudo da movimentação do personagem na história – influenciada pela sua personalidade, humor ou intenções – bem como estudos de anatomia destinados a favorecer a criação de movimentos convincentes, podem ser importantes no planejamento dos esqueletos. O boneco pode se adequar à história e ao roteiro ou, antes, à escolha de estruturas e características – bem como limitações orçamentárias - guiar a história.

A criação inteligente dos esqueletos e articulações dos bonecos em stop-motion é impossível sem um estudo da anatomia do personagem a ser criado. Muitos animadores partem do princípio da ideia, desenvolvendo história, e logo seguem para os elementos que irão compô-la. Com isso, não desenvolvem a percepção do inverso, a história a partir dos personagens, que possibilitaria a criação de personagens dentro dos limites das produções, principalmente em se tratando de produções independentes. Nas grandes escolas de produção de animação sul-americanas, os animadores independentes se prendem a histórias fantásticas, e, assim, o desenvolvimento de personagens à altura das histórias é, na maioria das vezes, impossibilitado, uma vez que se deparam com várias restrições, principalmente orçamentárias.

O desenvolvimento dos bonecos decorre dos estudos sobre vários aspectos dos personagens, mas, também, todo o filme se dá a partir dos estudos dos personagens a serem criados e das possibilidades orçamentárias e técnicas de realização³⁷. (RIBEIRO, 2009,p.30).

Como exemplo, o animador pode planejar dar maior e melhor mobilidade a partes nas quais o gestual do personagem será mais explorado, demandando movimentos mais amplos ou mais precisos. Um personagem jovem, agitado, pode ser ágil e flexível, demandando uma coluna totalmente articulada, enquanto um

³⁷ RIBEIRO, Thiago Franco; CAPUZZO, Heitor. *Animação em stop-motion : tecnologia de produção através da história*. 2009. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, p. 30.

personagem mais rígido pode ter um padrão de movimentos contidos e demandar uma coluna mais simples e sem muita flexibilidade ou extensão de movimentos. Portanto, a estrutura já pode ser pensada em função das características e representações do personagem, dentro da narrativa.

E, importante ressaltar, a estrutura escolhida pode se relacionar com a história de modo distinto daquele mediado pela função e pelo orçamento. A história pode se desenvolver em função das características do boneco, tanto quanto o boneco pode ser desenvolvido em função do roteiro.

Um exemplo interessante é o filme *Aria* (*Aria*, NFBC, 2002) dirigido pelo animador Pjotr Sapegin (1955-) e inspirado na Opera *Madame Butterfly*, de Puccini. Sem tentar disfarçar sua natureza de bonecos, os personagens expõem sua condição artificial, as divisões e articulações de seus corpos.



Figura 064 - Cio-cio-san e Pinkerton, exibindo seus corpos de bonecos.

Figura 065 - A gueixa, rejeitada pelo amado e destituída de sua filha, se suicida.

Fonte: imagem captada a partir de arquivo digital pessoal.

O personagem masculino, o marinheiro Pinkerton, é um brinquedo articulado, com apenas o rosto remodelado pelo animador. Seu corpo plástico é exposto nu, numa cena de sexo (Figura 064), sem qualquer tentativa de dissimular suas juntas de brinquedo articulado. Já a personagem feminina, a delicada gueixa Cio-cio-san (Borboleta em japonês), construída para o filme, expõe sua constituição artificial de forma impactante na cena final, onde a personagem comete o ato suicida ao perceber que seu marido, há tanto ausente, casou-se com uma mulher americana e vem lhe tomar o filho. Nessa versão, ao vislumbrar seu amado partindo com uma boneca *Barbie*, a personagem central da história arranca sua própria “carne” feita de espuma e massa de modelagem (Figura 065), expondo seu esqueleto metálico e

termina por, com uma ferramenta, desfazer as juntas e separar as peças, dando fim completo ao seu corpo – e existência.

Aria surpreende o espectador pela forma eficiente como mescla humor e tragédia, recontando a conhecida história da ópera. A poesia permeia essa obra através de diversas metáforas, como por exemplo na delicadeza da cena em que Cio-cio-san passeia, como que voando, conduzida por uma criança, sua filha, através do cordão umbilical, como uma pipa sendo empinada (representação da vida que lhe restava através da maternidade, fruto e reminiscência de sua união com o parceiro ausente que ela aguarda esperançosa), ou da inusitada representação do suicídio. Um exemplo distinto em que o esqueleto tem função plástica e alegórica na história, mais do que servir apenas de sustentação, oculto dentro do boneco.

Aqui cabedestacar o filme *Lúmen* (*Lúmen*, Brasil, 2007) da autoria de William Salvador (1980-2009), realizado na Escola de Belas Artes da UFMG. O personagem principal, que dá nome à história, dispensa o uso de uma cobertura e é feito tão somente das estruturas metálicas do esqueleto de *ball-joints*, confeccionado por William de forma artesanal. Assim constituído, com suas juntas, parafusos e engrenagens, esse boneco-personagem se presta de forma eficiente a representar sua natureza, a de um inventor (Figura 066) – no caso um inventor em crise criativa – e se aproxima de sua invenção, feita da mesma estrutura (Figura 067) – que apresenta movimento emperrado, assim como seu criador se encontrava paralisado, sem ideias. Mais do que expor a estrutura, aqui o esqueleto é o próprio personagem e caracterização de sua natureza e condição.



Figuras 066 – Em *Lúmen*, um inventor em crise.

Figura 067 – O criador e seu invento, finalmente funcional.

Fonte: DVD Recent Collection of Animated Films, 2007, EBA UFMG.

3.2.3. Materiais

Existe à disposição dos artistas e animadores uma grande opção de materiais a servir de base para o boneco. De fato, além dos materiais conhecidos e já utilizados em filmes, é possível ainda aproveitar várias opções, inclusive materiais alternativos, de acordo com a criatividade do animador. A escolha do material pode ser realizada não de forma gratuita, mas orientada a partir da história, da visualidade, a da personalidade ou carga simbólica atribuída ao personagem. É comum que essa seja definida, também, em função do orçamento ou conhecimento do animador, sobretudo em produções experimentais ou filmes de alunos. É interessante, entretanto, mesmo em produções limitadas por baixo orçamento ou pouca experiência por parte do diretor/animador, que os realizadores se preocupem em definir materiais favorecendo a narrativa e expressividade no roteiro e personagens, realizando escolhas conscientes desde a pré-produção do filme.

Os materiais mais comumente utilizados no cinema de animação *stop-motion*, na maioria das produções em longa-metragem de caráter comercial e também em diversas produções em curta-metragem, são as borrachas (silicone, látex, espuma de látex) e as massas de modelagem (*clays*).

As massas de modelagem, popularmente conhecidas como massinhas, se constituem num material bastante versátil e largamente utilizado, sobretudo em produções voltadas para o público infantil. Seu uso é bastante tradicional no *stop-motion*, sendo nomeada *claymation* a técnica de animação com este material específico.

Existem diversos tipos de massas disponíveis e possíveis de serem utilizadas na animação em *stop-motion*. Entre elas, a mais simples – e um dos materiais mais antigos utilizados artisticamente pelo Homem - é a argila. É um produto de baixo custo, mas que demanda certos cuidados no uso em animação. Sua transformação em cerâmica só se dá mediante a queima em fornos, de forma que o material, não sendo submetido à queima, pode se manter maleável e, portanto, moldável e manipulável. Porém, precisa ser mantido úmido. Em contato com o ar, ocorre a perda da umidade, podendo o mesmo rachar e trincar, se movido nesse estado. Pode ser um material bastante interessante e expressivo com várias possibilidades para seu uso e aplicação na arte e na animação.

Um autor que utiliza a argila de forma eficaz em suas produções é o animador da República Tcheca, Jan Svankmajer. Com uma mistura de objetos e materiais diversos, Svankmajer cria animações influenciadas pelo movimento Surrealista e, muitas vezes, caracterizadas pelo humor negro e clima perturbador, expressão de um mundo humano decadente e permeado por conflitos. Seu curta-metragem mais conhecido é *Dimensões do Diálogo* (*Moznosti dialogu*, 1983). É composto por três partes, a saber: *Diálogo Eterno*, com três cabeças “Archimbolescas” (compostas por objetos variados, a exemplo das figuras retratadas pelo pintor Giuseppe Arcimboldo) que lutam, sendo a terceira cabeça feita de argila; *Diálogo Apaixonado*, com um casal de amantes em ato de amor e, posteriormente, conflito e *Diálogo Exhaustivo*, com dois personagens – também duas cabeças em argila - em embate. Aqui, a argila é usada para representar as distorções nas relações humanas, no caso, representando-as como distorções no próprio corpo humano, “feito de barro”, como comumente representado em religiões ou na mitologia (se Deus criou Adão a partir do barro, como afirma o Gênesis da Bíblia, por exemplo, assim como Epimeteu, na mitologia grega, ou os deuses Yorubás, no folclore afro-brasileiro).

No *Diálogo Apaixonado*, temos um homem e uma mulher (Figura 068), modelados de forma naturalista, inteiramente em argila e em tamanho real - o que reitera o impacto e a impressão de criaturas reais, vivas, favorecendo a identificação do espectador com os personagens e conseqüentemente com os conflitos que são representados no filme. O casal se acaricia (Figura 069), se beija e até mesmo se funde (metáfora do ato sexual), para, posteriormente, se separar e experienciar o conflito, quando se agriem e se despedaçam (070).



Figuras 068, 069 e 070 – Dois personagens se entreolham, se envolvem como num ato sexual. E finalmente se despedaçam mutuamente.

Fonte: DVD The Collected Shorts of Jan Svankmajer, 2005, Kimstim.

A argila se torna um material adequado e muito expressivo, pois nos mostra personagens quase humanos, seu envolvimento no sexo (quando dois se dissolvem e se tornam um, ato físico e mental representado pela mescla da argila dos dois corpos) e depois o desmoronamento da relação e dos corpos – quando se tornam objetos despedaçados, nos identificando não mais com suas aparências, mas assimilando a representação da decadência do relacionamento a partir do próprio material utilizado na elaboração dos personagens.

Outro aspecto das interações humanas é encontrado no *Diálogo Exhaustivo*, em que Svankmajer apresenta ao espectador duas cabeças de argila que tentam se comunicar, expelindo objetos de suas bocas, a princípio com sucesso e pouco a pouco falhando, até a completa impossibilidade de entendimento, acompanhada pela deterioração dos personagens (Figuras 071, 072 e 073). Aqui, Svankmajer utiliza em seu favor a característica, muitas vezes indesejada, do ressecamento da argila, e seu consequente trincamento e quebra, fazendo deste detalhe uma metáfora das distorções da interação humana. Assim, esse animador pode ser um excelente exemplo de uso de um material simples e de baixo custo, de forma expressiva e como importante meio de explorar no filme a linguagem simbólica / metafórica.



Figuras 071, 072 e 073 – *Diálogo Exhaustivo*: dois indivíduos que à princípio se comunicam eficientemente, mas posteriormente se desacordam e se deterioram gradativamente.

Fonte: DVD *The Collected Shorts of Jan Svankmajer*, 2005, Kimstim.

Svankmajer também se utiliza de forma criativa da argila, em *Darkness, Light, Darkness (Tma, světlo, Tma*, 1990), em que um corpo humano é construído à medida em que suas partes (mãos, braços, olhos, orelhas, nariz, língua, cabeça, pernas, pés, pênis etc.) entram em uma reduzida casa, até formarem um indivíduo completo; porém, limitado pelo espaço. Confinado na diminuta residência, da qual não pode fugir (uma vez que, inteiro, é grande demais para atravessar a porta ou a janela), ele fica contorcido para se manter no espaço limitado. Essa figura, plenamente formada,

adulta e dotada de consciência, mas de liberdade e movimentação comprometidas, é uma representação das limitações e opressão experimentadas pelo próprio ser humano. Aqui, uma vez mais, o animador usa a argila – elemento associado à criação do homem - como metáfora da condição e tragédia humanas.

Outro material muito usado são as massas à base de ceras, comumente nomeadas de massinhas de modelagem ou plastilinas (Figura 074). Muito maleáveis, elas jamais endurecem, sendo possível seu amolecimento e até mesmo derretimento com a elevação da temperatura, retornando à sua consistência normal em temperatura ambiente. São bastante plásticas e a característica de nunca enrijecerem as torna boa cobertura para os corpos dos bonecos a serem animados, especialmente cabeças – para serem remodeladas continuamente gerando as expressões fisionômicas.

Também existem as massas à base de polímeros, como as da marca Sculpey (Figura 075), ou Fimo (076), produzidas pela fábrica Eberhard Faber da Alemanha. Um pouco semelhante às plastilinas, essas massas, compostas por partículas de PVC, são maleáveis, mas quando submetidas ao calor de cerca de 180° por tempo determinado (30 minutos) tornam-se cerâmica, endurecendo e jamais retornando à maleabilidade original. Podem ser usadas em partes móveis, sem o processo de queima, ou modeladas e queimadas para constituir partes rígidas nos bonecos. Em consistência maleável, possuem a desvantagem de serem mais rígidas que as plastilinas, embora essas últimas possam ser “moles” demais, dependendo da habilidade e gosto pessoal do modelador/escultor.

As massas à base de ceras possuem a facilitação do baixo custo e fácil acesso, sendo encontradas facilmente no comércio. As massas à base de polímeros, por sua vez, apresentam custo maior, podendo tornar onerosa a produção, dependendo da quantidade a ser usada. A Sculpey, por exemplo, tem seu preço bastante elevado no Brasil, além de não ser encontrada facilmente, exceto em lojas que trabalhem com a importação do material. A Fimo, encontrada facilmente em lojas de materiais artísticos, é vendida em pequenos pacotes de 65 gramas, mas existem marcas alternativas, mais baratas, inclusive de origem nacional, como as massas da marca Tek. Tanto as plastilinas quanto as massas de polímero apresentam a vantagem da facilidade do uso, demandando a modelagem diretamente pelo modelador/animador, sem necessidade de uso de catalisadores ou químicos, como as borrachas. Sua principal desvantagem é o fato de – especialmente as plastilinas – se deformarem

facilmente, exigindo apuro e cuidado por parte do animador durante a animação e captação dos frames. Constantemente, requerem remodelagens em função de perda da forma durante a manipulação do boneco. As plastilinas ainda são sensíveis ao calor, podendo se deformar ou mesmo derreter sob o calor de algumas lâmpadas no set de filmagem. Entretanto, tal fato é bastante compensado pela plasticidade destes materiais, o que traz grandes possibilidades de uso na construção dos bonecos e nas possibilidades da animação.



Figura 074 - Soft, plastilina de origem nacional, fabricada pela Acrilex.
 Figuras 075 e 076 - Super Sculpey e Fimo, duas massas à base de polímeros, fabricadas pela Eberhard Faber da Alemanha.

São materiais tradicionalmente associados ao gênero infantil, pois, muitas dessas massas (especialmente as plastilinas) são usadas como brinquedos e material artístico para crianças. Essa associação, além de torná-las material indicado para animações destinadas a esse público, também as torna um material interessante para evocar o infantil. Não necessariamente se atêm somente a esse gênero, entretanto.

Uma característica importante dessas massas, derivada de sua maleabilidade e versatilidade, é a possibilidade de criação de metamorfoses e transformações. Um exemplo é a série *Mio e Mao*, criada pelo animador Francesco Misseri, do Misseri Studio, nos anos 1974 / 1975 (Figuras 077 e 078). *Mio e Mao* mostra dois gatinhos feitos de plastilina (branca e vermelha, respectivamente), como seus personagens principais, que dão título à série. Em episódios de cerca de 5 minutos, eles exploram o mundo ao redor e descobrem novidades, na forma de novos seres - como as abelhas, a galinha, o touro, dentre vários outros – uma forma interessante de apresentar os animais às crianças. Tudo se movimenta através de metamorfoses, como os dois personagens principais, que se tornam bolas, cilindros, anéis ou mesmo se enrolam um sobre o outro, representando seus movimentos de andar,

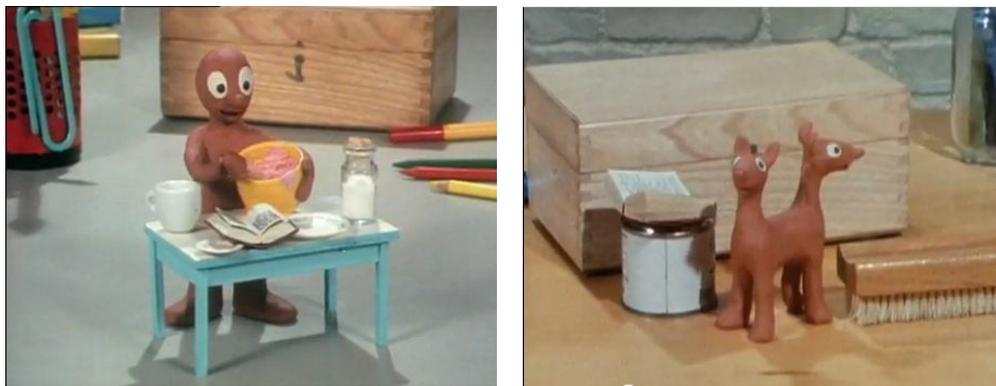
saltar ou se arrastar, além de suas reações de medo ou excitação diante das novidades.



Figuras 077 e 078 – *Mio e Mao*, 1974, série italiana que explora as possibilidades do uso da plastilina na animação *stop-motion* para o público infantil.
Fonte: DVD *Mio e Mao*, 2005, Media Way.

A metamorfose é interessante não só pelo atrativo visual, mas também como alegoria do movimento e representação metafórica do processo mental de assimilação para compreensão de algo novo.

Outro exemplo do gênero infantil e de caráter educativo é a série *Morph*, criada em 1977, pelo animador Peter Lord (1953-), produzida pelos estúdios Aardman para o Canal BBC, da Inglaterra (Figuras 079 e 080).



Figuras 079 – *Morph*, 1977, do estúdio Aardman, cena do episódio *Blancmande*.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=0Der9xbuVJs>, visitado a 14/05/2012.
Figura 080 - Cena do episódio *InvisiMorph*.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=k0-tFfix2iY>, visitado a 14/05/2012.

Morph é um personagem humanizado que executa suas ações num ambiente composto por pequenos móveis, caixas, grampos, cliques de papel, lápis de cor, giz de cera, etc., constantemente recorrendo à metamorfose em bolas ou cilindros para

se mover ou se metamorfosear em outros objetos ou animais, à exemplo dos personagens *Mio e Mao*.

Outra utilização da plastilina são as produções do Will Vinton Studios. Tão associado ao uso da plastilina que é, por muitos, considerado o criador do *claymation*, Will Vinton (1948-) iniciou sua produção na década de 1970, criando diversos curta-metragens, como *O Pequeno Príncipe* (*The Little Prince*, 1979) e também longa-metragens, como *As Aventuras de Mark Twain* (*The Adventures of Mark Twain*, 1985) (Figuras 081 e 082).



Figuras 081 e 082 – Cenas do longa-metragem *As Aventuras de Mark Twain*, 1985, com bonecos feitos em *Claymation*, com muitos detalhes e bem elaborados, construídos em plastilina.
Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Os personagens criados por Will Vinton para seus filmes, mais detalhados que *Mio e Mao* ou *Morph*, são também mais complexos, apresentando esqueletos internos para melhor sustentação e manutenção da plastilina e se destinando a público mais diversificado, com um roteiro mais sério e crítico. O detalhamento dos personagens é maior que o verificado nas duas séries citadas anteriormente, o que permite que apresentem grande variabilidade de expressões fisionômicas. Tal fato, somado às metamorfoses, enriquece a narrativa visual e a expressividade dos personagens.

Outro material muito usado são as borrachas, como o látex, silicone, espuma de látex ou espuma de silicone. Esses materiais possuem um maior grau de dificuldade em seu uso pelo artista, pois envolvem um processo que se inicia com a modelagem do personagem, normalmente em uma *clay*; criação de moldes para sua cópia, normalmente em gesso; preparação da mistura, com adição dos componentes químicos e seu processamento em batedeiras (no caso das espumas); e tempo de vulcanização – ao ar livre ou em fornos. Além disso, podem ser tóxicos e demandam

espaços abertos para manipulação. No entanto, são materiais resistentes e duráveis. Uma vez vulcanizados, tornam-se estáveis, sem o risco de perda da forma com a manipulação pelo animador. Mas, por serem macios e flexíveis, permitindo certo grau de compressão e esticamento, emulam tecidos orgânicos ou a pele humana de forma eficiente. Com isso, permitem maior liberdade de movimentação em relação às *clays*, embora a forma estável não permita a criação de efeitos de misturas e metamorfoses dessas últimas. Permitem ainda aplicação de pêlos e cabelos (ver Figuras 083, 084 e 085) com agulhas próprias e certa liberdade de cores, através de tingimentos (silicones e látex) ou pintura posterior (espumas de látex e silicone).



Figuras 083, 084 e 085 – Cenas de produção dos bonecos de *O Fantástico Senhor Raposo* (*The Fantastic Mr. Fox*, EUA, 2009), com direção de Wes Anderson. À direita, lavagem das cópias, feitas em espuma de látex, após sua replicagem com o uso de moldes. Ao centro, aplicação de pêlos no personagem Ash. À direita, personagens finalizados.

Fonte: <http://www.mackinnonandsaunders.com>, visitado a 14/05/2012.

No Brasil, temos o fabricante Edson Bassan, de São Paulo, que produz e comercializa borrachas, tendo desenvolvido uma mistura de espuma de látex bastante facilitadora para o animador de *stop-motion*. Responsável pelos materiais e bonecos de séries de TV, como o *Castelo Rá-Tim-Bum*, Edson desenvolveu essa mistura que já vem com os componentes misturados, faltando apenas adição do catalisador. Isso otimiza e reduz os custos do trabalho, pois dispensa os componentes químicos (vulcanizantes, gelificantes, espumantes) que devem ser medidos e misturados ao látex, bem como a necessidade de instrumentos de precisão para dosá-los.³⁸

A espuma de látex é largamente usada nas produções comerciais, devido às suas vantagens, aceleração do ritmo de produção com a reprodução de cópias pelo processo de moldagem e facilidade de manipulação dos bonecos. Com as novas técnicas digitais, conforme citado no capítulo I, pode-se ainda criar personagens

³⁸ Edson Bassan pode ser contatado através do e-mail: bassanlatex@bol.com.br.

diretamente a partir de modelagem digital em *softwares 3D* e “imprimí-los” em impressoras 3D, favorecendo o processo de modelagem e cópia, com corte de gasto, materiais e tempo de trabalho. Tem sido o material principal na grande maioria das produções de animação *stop-motion* em longa-metragem no Ocidente, como *O Estranho Mundo de Jack* (*The Nightmare Before Christmas*, Henry Sellick, 1993), *A Noiva Cadáver* (*The Corpse Bride*, Tim Burton, co-dirigido com Mike Johnson, 2005) ou *Coraline e o Mundo Secreto* (*Coraline*, Henry Sellick, 2009).

Um exemplo interessante de uso de ambos os materiais, as *clays* e as borrachas, é a série *Wallace & Gromit*, criada por Nick Park e produzida pelos estúdios Aardman, da Inglaterra, a partir de 1989, ano de seu primeiro episódio, *Dia de Folga* (*A Grand Day Out*, Nick Park, 1989). Wallace, o atrapalhado personagem humano, tem seu rosto, braços e mãos feitos em plastilina, enquanto pernas e pés são feitos em espuma de látex, sendo o tronco de seu corpo – que não se movimenta - em resina dura (Figura 086).



Figura 086 – Wallace e Gromit. Calças e sapatos de Wallace são feitos de látex, braços e cabeça de plastilina, e o tronco (suéter verde) é de resina rígida. Gromit é totalmente modelado em plastilina.

Fonte: <http://www.totalfilm.com/wallace-gromit-s-world-of-invention>, visitado a 16/05/2012.

A escolha dos materiais obedece à mobilidade e importância de cada parte do corpo no gestual do personagem. A espuma de látex, presente nas pernas e pés, permite a movimentação (mais mecânica que a do rosto e, no caso desse personagem, mais rígida, devido ao seu ciclo de caminhada mais “duro”, contido) sem a deformação pela manipulação e conseqüente necessidade de remodelagem

do material. Já braços e rosto, onde se concentra a expressividade do personagem, são feitos em plastilina, o que permite variações de expressões fisionômicas, deformações cômicas e maior movimentação, permitindo, inclusive, exageros na animação. É comum que olhos e bocas sejam pré-moldados, formando uma biblioteca com as expressões previstas para serem exibidas no boneco, e animadas por substituição, graças à facilidade em se remover, por exemplo, o maxilar, com a boca, substituindo-o pelo próximo com a alteração do movimento e do sincronismo labial. O personagem Gromit, mais flexível e versátil em seu estilo (tanto personalidade quanto atuação) é todo feito em plastilina. Curioso que esse personagem, tão expressivo, não tem boca, pois não necessita da fala, enquanto Wallace, atrapalhado e contido, é verborrágico. Aqui, portanto, os materiais são escolhidos e utilizados de acordo com as características de personalidade e movimentação, além de facilitações no processo de produção.

No Brasil temos a produção de curta-metragens utilizando as borrachas, especialmente a espuma de látex. Entre eles citamos *Frankenstein Punk* (*Frankenstein Punk*, Cao Hamburger e Eliana Fonseca, Brasil, 1986), *A Garota das Telas* (*A Garota das telas*, Cao Hamburger, Brasil, 1988), *De Janela para o Cinema* (*De Janela para o Cinema*, Quiá Rodrigues, 1999) e *Cabeça de Papelão* (*Cabeça de Papelão*, Quiá Rodrigues, 2011), entre muitos outros.

César Cabral dirigiu um documentário em forma de filme animado em curta-metragem, utilizando a técnica do *stop-motion* e bonecos construídos com base em caricaturas de pessoas reais e personagens das Tirinhas da revista *Chiclete com Banana*. *Dossiê Rê Bordosa* (2008) tenta decifrar o mistério da morte da personagem Rê Bordosa, “morta” pelo seu criador Angeli através de uma série de entrevistas com o próprio cartunista Angeli, Toninho Mendes (editor da revista *Chiclete com Banana*), Paula Madureira (ex-secretária de Angeli), o cartunista Laerte, Marcia Aguiar (ex-mulher de Angeli) e o psicanalista Tales Ab’Saber, os personagens Bibelô e Bob Cuspe, além da própria Rê Bordosa. As entrevistas foram filmadas em captação direta e posteriormente animadas em *stop-motion* com os bonecos articulados, utilizando-se das filmagens como referência. O resultado foi um filme com animação bem realizada, visual que recria os personagens das tirinhas de Angeli com eficiência e retrata as personalidades com muito bom humor (Figuras 087, 088 e 089).



Figuras 087 e 088 – Rê Bordosa e Angeli, seu criador, como bonecos animados em stop-motion.
 Figura 089 – O cartunista Angeli em captação direta, usado como referência para a animação.
 Fonte: Imagem captada a partir de arquivo digital pessoal.

Destacamos ainda o nome de Luciano Amaral, animador do boneco *Freud*, da série *O que querem as Mulheres*, do programa Fantástico na Rede Globo de Televisão, e a produtora Animaking, de Florianópolis, responsável pelo primeiro longa-metragem em *stop-motion* da América Latina, “Minhocas”.

De um modo geral, nas grandes produções dominam esses materiais (as *clays* e as borrachas) em função de suas vantagens dentro da metodologia e ritmo de produção. No entanto, materiais diferentes podem ser escolhidos em função de uma visualidade diferenciada, ou de alegorias e simbologias implicadas no personagem ou na poética do roteiro. Em muitos bonecos, ainda, se utiliza uma mescla de materiais, muitas vezes, o material maleável e estável das borrachas, ou de espumas, sendo usado como base para o corpo, oculto sob as roupas, e outro material, cuja textura e aparência se adequa à visualidade desejada, sendo usado nas partes visíveis, como cabeça e mãos.

Entre as possibilidades de materiais podemos figurar a madeira como um elemento importante, bastante utilizado em produções do Leste Europeu, com destaque para a obra de Jiri Trnka. Notadamente influenciadas pela tradição do teatro de marionetes, além da característica de valorização da pantomima mais do que a linguagem verbal, essas produções comumente apresentam bonecos com rostos fixos que não mudam de expressão em cena – algumas vezes, mantêm a mesma em todo o filme – nem apresentam sincronismo labial. Esses bonecos usam expressões cuidadosamente escolhidas, suficientes e eficazes para a expressão do personagem e transmissão de emoções ao público.

A madeira, material rígido, demanda habilidade do artista em esculpir, processo que pode ser demorado, limitando sua aplicação numa produção comercial em animação *stop-motion*. No entanto, a expressividade artística do material pode

apresentar resultados interessantes e de grande beleza plástica. Jiri Trnka, por exemplo, retira da madeira personagens memoráveis, trabalhando bem as expressões dos rostos e adequando a estrutura do corpo dos bonecos (normalmente utilizando materiais mais macios, como espuma ou tecidos, para ter boa mobilidade nas juntas), concentrando grande força expressiva no gestual e movimentação do personagem.

Um exemplo interessante é o filme *A Mão* (Ruka, 1965). Último da carreira de Trnka, pode ser apontado como sua produção de maior questionamento político. O personagem principal, um artista, caracterizado à semelhança de um *Polichinelo* (figura tradicional do teatro de marionetes, comumente representando o bobo ou anti-herói, aqui identificado pela roupa estampada e barrete no pescoço), tem cabeça e mãos esculpidas em madeira, com poucos detalhes no rosto. A boca, pequena, mal é percebida e sua posição, bem baixa no rosto do personagem, quase na altura do queixo, permite, inclusive, uma atuação pela posição da cabeça – mais erguida, indica uma postura mais ativa do personagem, e aparece a boca, sorrindo. Quando mais abaixada, demandando uma postura decaída no personagem, a boca – e o sorriso – não são visíveis. Seus olhos, grandes e arregalados, realçados pela pintura escura que lhe dão características de olheiras, sequer se movem nas órbitas, mas transmitem ao personagem uma expressão de atenção enquanto produz seus vasos, ou de medo, vigília e opressão quando ameaçado pela mão (Figuras 090 e 091). Mesmo sem sequer piscar, eles compõem um personagem eficiente, transmitindo adequadamente as metáforas presentes no roteiro.

Podemos apontar que o personagem, com o desenho característico de seus olhos, nos lembra Buster Keaton, comico do cinema mudo, que foi chamado de “o homem que nunca ri”, devido à sua “máscara impassível”. Keaton se metia em diversas situações, sempre com a mesma expressão no rosto. Apesar do caráter cômico de seus filmes, demonstrava um choque diante da realidade - um exterior tão absurdo que, diante dele, o sujeito não consegue manifestar reação, congelando-se numa máscara de indiferença, numa figura passiva. Assim como o personagem, criado por Trnka para *A Mão*, diante do inimigo do qual não pode se livrar e que o persegue mesmo na segurança de seu lar.



Figuras 090 e 091 – Personagem de *A Mão*, 1965.
 Fonte: Imagem captada a partir de arquivo digital pessoal.

Outro exemplo notável do mesmo mestre é o longa-metragem *Velhas Lendas Tchecas* (*Staré pověsti České*, 1953), um filme baseado no folclore da República Tcheca. Esse filme, dividido em várias pequenas histórias, é uma proeza técnica, com grande número de personagens, em cenas com movimentos de câmera, ambientações e iluminações complexas. Os personagens apresentam rostos esculpidos em madeira, sem variação de expressão. Mas são impressionantes em sua concepção, realização e animação. A multidão em pranto (Figura 092), por exemplo, transmite todo o desespero vivido pelo grupo diante da morte de seu ente, as expressões, com as bocas abertas, favorecendo a identificação do sentimento, como se gritassem de dor. Em outra cena, o personagem se destaca, em especial devido ao seu olhar, onde se concentra seu apelo dramático (Figura 093). Os olhos pintados lhe imprimem uma expressão de tristeza e angústia, que é reforçada pela animação. São rostos simples, com pouco detalhamento e que sequer piscam os olhos. Mas são bem desenhados e construídos.



Figuras 092 e 093 – Personagens de Jiri Trnka em *Velhas Lendas Tchecas*, 1953.
 Fonte: Imagens captadas de arquivo digital pessoal.

Outro animador conhecido pelo seu trabalho em *stop-motion* é Co Hoedeman (1940-), do Nacional Film Board of Canada. Entre seus filmes, podemos destacar, pela simplicidade, pelo inusitado e pela forma eficiente como resolve a visualidade usando peças simples de madeiras, o curta *Tchou-tchou* (*Tchou-tchou*, NFBC, 1972). Nesse filme, os bonecos – e também cenários e objetos – são reduzidos a uma forma básica – cubos de madeira – em que a animação acontece em duas instâncias – a movimentação dos cubos no ambiente e uma animação bidimensional realizada em cada faceta de cada cubo, gerando a movimentação de expressões, braços e pernas. O efeito visual da cidade sendo formada, das crianças brincando – ou simplesmente se deslocando pela cidade - e mesmo do dragão que ameaça a todos, composto de várias peças, é impressionante. Os cubos de madeira relembram de imediato o universo das crianças pequenas – que usam cubos semelhantes como brinquedos, através dos quais a criança experimenta o prazer de criar construções. Igualmente, no mundo presente neste filme tudo é criado e formado pelos cubos coloridos.



Figura 094, 095 e 096 – Cenas de *Tchou-tchou*, de Co Hoedeman.
 Fonte: imagens captadas do DVD *NFB Film Works Co Hoedeman, Pioneer (edição japonesa)*.

Apesar da simplificação, entretanto, o filme é denso, bastante expressivo e cheio de signos – como o próprio dragão que ameaça as crianças e a cidade, figura que traz a opressão e quebra a harmonia. O clima de descontração nas cenas das brincadeiras contrasta com a apreensão quando a fera se aproxima ou ataca. Formados apenas de três cubos simples, o menino e a menina, o casal de crianças central na história, demonstra alegria, divertimento, medo. E impressiona pela forma como se movem e se expressam, apesar de terem um corpo tão simples. Deixam a impressão de serem seres vivos, não uma pilha de cubos. Um exemplo bastante diferenciado e singular do uso da madeira em *stop-motion*.

Outro exemplo distinto é o filme *Deer and Bull* (Zou Qin, 1990). Seus bonecos são construídos de forma curiosa, simples e com influência direta da cultura chinesa. Extremamente sintéticos, são feitos de recortes de bambu (planta abundante na China e parte de seu folclore, presente nas lendas e muito usada em seu artesanato tradicional) e animados sobre um cenário igualmente feito de recortes da planta e caracterizado pelo sintetismo. O resultado final é simples e expressivo, como pode ser verificado nas imagens a seguir (Figuras 097, 098 e 099).



Figuras 097, 098 e 099 – cenas captadas do filme *Deer and Bull*.
Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

São bonecos bem sintéticos – como a pintura tradicional chinesa, a exemplo do *sumi-e*, ou mesmo a linguagem escrita (ideogramas) do país. Mesmo com uma movimentação limitada, membros sem muita articulação e sem alterações de expressão, esses bonecos são eficientes na narrativa, além de criarem uma visualidade única para o filme, que se destaca pela criatividade e singularidade, mais do que por excessos de detalhes ou ações.

No Brasil, um trabalho de *stop-motion* utilizando-se da madeira como elemento principal é *Casa de Máquinas* (2007). Daniel Erthel, que assina a direção deste trabalho em parceria com Maria Leite, trabalhou junto ao grupo Giramundo, desenvolvendo bonecos para o teatro de marionetes. Este curta foi desenvolvido através do *Artist Links*, um programa do *British Council* e do *Arts Council England* com o apoio do *Visiting Arts*, com o objetivo de desenvolvimento de associações artísticas colaborativas entre Inglaterra e Brasil. Explorando a idéia do autômato, *Casa de Máquinas* mostra uma caixa, acionada por uma chave, cheia de encaixes e engrenagens, que se movem harmoniosamente gerando o movimento (dando vida) de uma bailarina, também feita em madeira (Figuras 100 e 101). O resultado é uma animação de visualidade singular e força poética.



Figuras 100 e 101 – as engrenagens em ação e o resultado: a bailarina dança no filme *Casa de Máquinas*, 2007.

Fonte: Imagens captadas de arquivo digital pessoal.

Finalmente, podemos citar, ainda como um exemplo do uso de madeira em personagens de *stop-motion*, o filme *O Vôo das Gaivotas* (*O Vôo das Gaivotas*, Brasil-Cuba, 2011), uma produção conjunta Brasil-Cuba. Apresentando parte em animação 2D tradicional e parte em *stop-motion*, o filme contou com o trabalho do animador Daniel Erthel, formado na Escola de Belas Artes da UFMG, e do animador Barbaro Ortiz, de Cuba. Na parte do filme realizada em *stop-motion*, personagens de madeira, que evocam a solidão na infância, são construídos de forma multifacetada – formados por vários brinquedos artesanais tradicionais, como o pião ou a corda de pular. Como nos retratos de Arcimboldo, esses objetos criam a forma de personagens, como a avó, sentada na cadeira de balanço.

Outro material, menos utilizado, são os tecidos e fios. Recortes de tecidos, feltros, linhas, lãs etc. são materiais pouco recorrentes no cinema de animação em *stop-motion*. Seu emprego demanda, do animador, um trabalho minucioso, pois requer cuidados e técnicas para controle do material. Lãs, barbantes, linhas, por exemplo, necessitam de um fio interno, comumente um arame, para controle e realização do movimento. Igualmente, uma tela de arame pode ser usada sustentando e permitindo a movimentação de retalhos de tecido. Esses materiais poderiam ser mais utilizados nos filmes, inclusive empregando associações, simbologias e alegorias associadas. Poderiam, por exemplo, remeter a tradições populares (como o bordado ou artesanatos típicos de diversas regiões do mundo) ou mesmo aos brinquedos de pano na infância, além de evocar o labor das bordadeiras.

Um exemplo é o filme *Ball of Woll* (Klubok, 1968), do animador russo Nikolai Serebryakov (1928-2005). Baseado no folclore, semelhante ao conto ocidental da

Galinha dos Ovos de Ouro, o filme conta a história de uma mulher idosa, que encontra uma ovelha mágica, de lã aparentemente interminável (Figura 102). Tricotando, esta senhora, pobre e sem lar, consegue criar não só roupas para aquecê-la, como também uma casa para habitar (Figura 103). No entanto, a vaidade a torna cega, e acaba produzindo coisas das quais não necessita, apenas para se exibir aos outros mendigos. Acaba desperdiçando a oportunidade e perdendo a preciosa ovelha – e se desfazendo como um tecido que se desfia. A construção dos bonecos usa materiais diversos, mas se destaca como elemento principal a própria lã, seja no corpo em farrapos da velha, na roupa luxuosa que ela cria ou mesmo na ambientação, cenário e objetos. O filme faz uso de muitas metáforas, como os detalhes do gato negro que representa a noite, ou aos elementos tradicionais do folclore, como a vaca que transporta a Lua. E como a própria lã, que cria mundos nas mãos dessa senhora. Peças frágeis e transitórias – como a própria condição humana. Destaca-se a cena em que a senhora tenta recriar o próprio rosto, jovem e bonito, tricotando-o sobre seu rosto velho e enrugado (Figura 104), e o desfecho trágico em que não só sua roupa, mas também seu corpo – e seu rosto, se desfazem quando o fio é puxado e tudo se desfaz.



Figuras 102, 103 e 104 – Cenas do filme *Ball of Wool*, 1968.
 Fonte: DVD *Masters of Russian Animation*, volume 1, 1997, Image Entertainment.

Outro exemplo bem recente é o filme *Zero* (*Zero*, Austrália, 2010), do diretor Christopher Kezelos. Os personagens, feitos de linhas enroladas (Figuras 105 e 106), circulam por um mundo onde cada indivíduo recebe as oportunidades de acordo com o número que carrega estampado em seu peito desde o nascimento - óbvia alusão ao preconceito e desigualdades comuns na sociedade. Portador do número zero, o personagem central sofre perseguições, parecendo fadado a uma vida de miséria, até encontrar o amor na forma de outro indivíduo, também portador do número zero e desprezado pelos demais. O resultado da união é uma criança

que nasce com o símbolo do infinito, representação de que a determinação e o amor pode transformar o nada em algo significativo.



Figuras 105 e 106 – Imagens captadas do filme *Zero*, 2010.
Fonte: <http://www.zeroshortfilm.com/>, visitado a 16/05/2012.

Outra produção do mesmo diretor é *The Maker* (2012), onde ele utiliza bonecos criados pela artista Amanda Louise Spayd, feitos com corpo de tecido, rosto de cerâmica e olhos de vidro e dentes de porcelana, que conferem um aspecto real e ao mesmo tempo intrigante a um boneco de estrutura relativamente simples. No roteiro, o próprio personagem recria-se, construindo outro semelhante que deve sucedê-lo e dar continuidade à sua espécie e obra, explorando a metáfora da criação e recriação através do ato da costura, bem como da obra de arte como continuidade e imortalidade do artista.

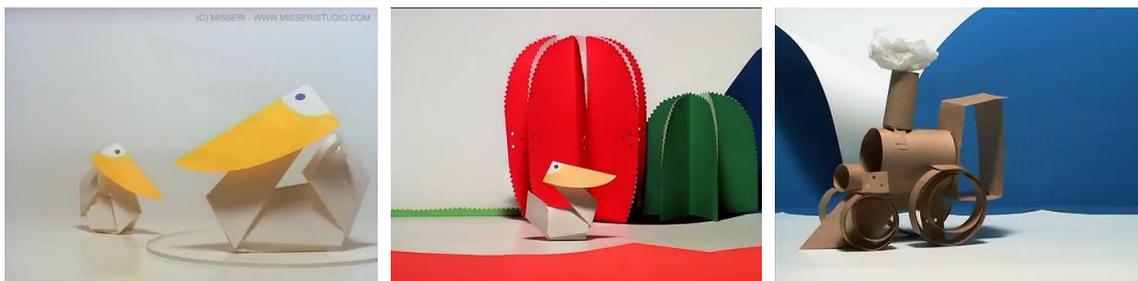


Figuras 107 e 108 – Imagens captadas do filme *The Maker*, 2012.
Fonte: <http://www.themakerfilm.com/>, visitado a 10/11/2012.

Em algumas produções, os animadores buscam soluções diferenciadas, materiais que favoreçam determinado conteúdo da história, ou mesmo desenvolvem a história em função do material que compõe o boneco-personagem. Assim, materiais inusitados e soluções criativas podem ser destacadas.

Entre eles, pode-se citar o papel, já usado em algumas produções. Material simples e frágil, de fácil acesso e baixo custo, o papel, entretanto, demanda que o animador tenha habilidade em lidar com o material, devido à facilidade com que pode ser marcado ou rasgado, além de eventuais oscilações durante o trabalho da animação devido à sua leveza. Mas, em contrapartida, pode gerar soluções inovadoras e personagens interessantes, embora divergentes dos tradicionais bonecos articulados à semelhança das marionetes, como já dito sobre *Adazio* (Adazio, Garri Bardin, 2000).

Uma série infantil que eficientemente utiliza dobraduras de papel para construir seus personagens – assim como todo o cenário - é a série *Quaq Quao* (Figura 109), realizada na década de 1980, pelo animador Francesco Misseri e pelo Misseri Studio, mesmos da série *Mio e Mao*. De forma similar à série dos gatinhos em plastilina, em *Quaq Quao*, um patinho sai a explorar o mundo (Figura 110), conhecendo novas criaturas, como o cavalo ou o galo - ou mesmo o interessante encontro com o trem (Figura 111), personagem bem resolvido, que usa papeis de diferentes texturas e cores, como a fumaça, criada com papel de seda amassado. Ao final, o patinho e seu convidado se transformam, um assimilando uma característica do outro, representando o enriquecimento de seu encontro e a troca de vivências que a amizade lhes trouxe. Retornando à casa, o personagem divulga, à sua maneira, com mudanças de formas, cores e sons, sua experiência ao adulto, assim como a própria série, que apresenta as novidades e seres do mundo às crianças. A plasticidade do papel permite que os recortes de figuras simples, geométricas, recriem o mundo, assim como o desenhista – ou a criança – que recriam o mundo num desenho sobre a folha de papel.



Figuras 109, 110 e 111 – *Quaq Quao*, 1980, explora formas simples criadas em papel para cativar o público infantil.

Fonte: DVD *Quaq Quao*, 2005, Media Way.

Uma produção pouco conhecida que também utiliza o papel é o filme *The Clever Ducklings*, realizado pelo animador chinês Yu Zhenguang em 1960. *The Clever Ducklings* foi o primeiro filme realizado utilizando dobraduras de papel no Shanghai Animation Film Studio, tendo sido seguido por três outras produções: *A Cabbage*, 1962, *Singing and Dancing on the Lake*, 1964 e *The Little Duck*, 1980. Parte de um programa governamental estimulava o desenvolvimento de inovações em diversas áreas da sociedade, *The Clever Ducklings* apresentou personagens desenvolvidos inteiramente em papéis pintados e dobrados, cuidadosamente planejados e manipulados (Figura 113). Sua condição de bonecos feitos de dobraduras é, inclusive, explorada pelo animador. Devido às características do papel e à forma como se dá a construção física dos personagens, estes apresentam uma parcial bidimensionalidade – as cabeças dos patinhos e do gato, por exemplo, são bidimensionais, um recorte de papel pintado, apesar de uma dobra central, que lhes acrescenta parcial tridimensionalidade. O gato recebe um pouco mais de detalhes através das orelhas e bigodes. A dobra dos corpos, também, cria um efeito de volume, permitindo que o boneco possa ter duas ou quatro patas, ficar em pé e ser animado executando movimentos destas patas no espaço do cenário. Mas permanecem sendo feitos de papel e parcialmente bidimensionais – inclusive, apresentando um espaço oco dentro dos corpos feitos de papel dobrado. Sem tentar disfarçar o fato, o animador aproveita-o na caracterização do filme. Elabora cenários também parcialmente bidimensionais, à semelhança de desenhos, com cuidada economia de elementos, mas com elaborada composição, a exemplo das pinturas tradicionais chinesas (Figura 114).

Essa natureza dada pelo material também é explorada logo na sequência inicial do filme. Os recortes que irão compor os personagens do Patinho e do Gato aparecem abertos e desdobrados, sobre um fundo sem cor e sem detalhes (Figura 112). Aqui não possuem vida, não se movem. A seguir, esses pedaços de papel tornam-se personagens, sendo animados ou, falando de uma forma mais poética, eles “ganham vida”, se erguendo e se dobrando até formarem os bonecos, completos. Essa é a abertura, em que o animador apresenta não apenas seus personagens, mas deixa clara sua característica principal de bonecos de papel e estabelece esta como o ponto forte da direção de arte do filme. Apesar de serem tão simples, esses personagens são expressivos e a animação, bem realizada, é bastante eficiente. Os bonecos executam movimentos como ciclos de caminhada,

saltos, bater de asas e cauda nos patos, movimento de orelhas, cauda e bigodes no gato. Dobras extras ou recortes de papel aplicados aos bonecos são usados para favorecer a animação. O resultado é uma obra de visualidade singular e muita delicadeza, bem planejado e realizado.



Figuras 112, 113 e 114 – *The Clever Duckling*, 1960. À esquerda, recortes de papel pintado que formarão os personagens, na abertura. Ao centro, os personagens dobrados, formados, em ação. À direita, cena com elementos de cenários, também em papel.

Fonte: link do Youtube <http://www.youtube.com/watch?v=awRqmy9yQws>, visitado a 16/05/2012.

O papel também é usado pelo animador russo Garri Bardin no já citado filme *Adagio* (*Adazhio*, 2001). O papel, material frágil, aqui bem representa a fragilidade da condição humana, o sofrimento da comunidade representada, que “caminha contra o vento”, bem como a condição do personagem destacado, vitimizado – e depois aclamado – pela multidão. De forma simples e ao mesmo tempo inovadora, a agressão da multidão contra esse personagem – e seu sacrifício – fica bem representada pelo papel sendo sujo e amassado, perdendo a forma inicial. O mesmo se pode dizer da representação da ressurreição através da folha que se dobra, formando, mais uma vez, o corpo do personagem.

Garri Bardin nos apresenta outros filmes em que faz uso interessante de materiais inusitados. Exemplo é *Fioritures* (título francês) ou *The Prankster Coiling* (*Vykrutasy*, 1988), em que o animador dispensa os bonecos tridimensionais e cria personagens de fio de arame, que são como silhuetas bidimensionais que emulam o tridimensionalismo na movimentação sobre o cenário tridimensional (Figura 115). No caso, material e roteiro se integram de forma eficiente: o arame evoca as cercas de arame farpado para proteção das propriedades, ou mesmo as trincheiras da guerra, favorecendo a condução da história – cujo tema gira em torno do isolamento, quase digno de uma guerra civil, dos indivíduos nas sociedades atuais – que, por sua vez, é ressaltada pelo personagem – notadamente paranóico - e pela maneira como ele é

construído, tanto no uso do arame quando pelas suas atitudes, aumentando o impacto do tema.

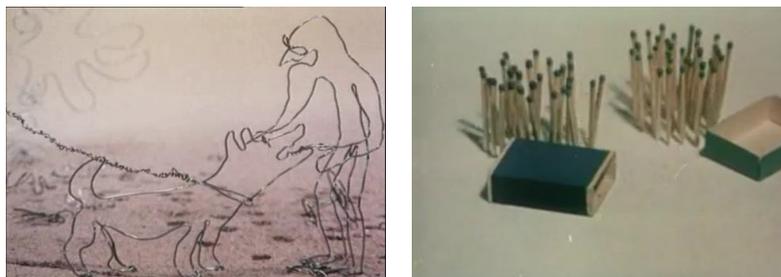


Figura 115 – Cena de *Fioritures*, 1990.

Fonte: Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=E_8EBn2PLHA), visitado a 16/05/2012.

Figura 116 – Cena de *Konflikt*, 1983.

Fonte: Youtube (<http://www.youtube.com/watch?v=CZDCjIhGJe0>), visitado a 16/05/2012.

O mesmo autor apresenta outro filme que alude à guerra, usando, dessa vez, de minimalismo: *Conflito* (*Konflikt*, 1983). Aqui ele novamente dispensa a construção de bonecos e até mesmo o uso de figuras articuladas. Antes, ele usa como personagens meros objetos, palitos de fósforo (Figura 116), apenas com suas cabeças ligeiramente talhadas para sugerir o chapéu dos soldados. O filme, entretanto, identifica os palitos com atitudes humanizadas, tornando-os personagens, diferindo-os de objetos. Apesar da simplicidade, o filme é impactante e representa bem o impulso humano para o conflito, a massificação no exército e o anulamento do humano diante da guerra. O uso dos palitos de fósforo representa a morte em massa dos soldados, na forma do fogo que se alastra, facilmente, de um palito para outro, sem distinguir entre cores ou exército de origem.

É interessante apontar aqui que no Brasil foi realizado um filme de animação utilizando-se do mesmo material, palitos de fósforos, animados como um exército. Trata-se de *Fiat Lux*, comercial para a TV, animado em *stop-motion* por Marcello Giovanni Tassara, em 1960, ou seja, 23 anos antes de *Konflikt* (1983). No filme, num cenário de um forte militar, composto por caixas de fósforo (Figura 118), desfilam os palitos, como soldados, guiados pela caixa, da qual saem nas cenas iniciais (Figura 117). Criado com preciosismo, como nos detalhes da construção do quartel, este filme apresenta animação bem resolvida, mesmo com a simplicidade do material, emulando a marcha dos soldados através de recortes de madeira que imitam as

pernas dos soldados-palitos (Figura 119). Foi premiado como Melhor Filme Publicitário do ano de 1960, em reconhecimento à criatividade por trás do roteiro e à eficiência de sua realização e animação.



Figuras 117, 118 e 119 – Imagens de *Fiat Lux*, 1960.

Fonte: Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=wrm0YVsO90c>), visitado a 10/11/2012.

Um filme inusitado, com uma escolha criativa de materiais é a obra *Oedipus* (*Oedipus*, 2004), do animador Jason Wishnow. Nesse filme, *Édipo-Rei*, de Sófocles, considerada a expressão máxima da tragédia grega, é sintetizada em 8 minutos, com produção cinematográfica – filmado com *CinemaScope*, série de lentes utilizadas para filmagens em *widescreen*, e com recursos doados pela Industrial Light and Magic e Skywalker Sound, figurando como um dos primeiros filmes em *stop-motion* captados através de câmera digital. Com fotografia bem cuidada que evoca épicos do cinema, como *Bem-Hur* (*Bem-Hur*, William Wyler, EUA, 1959), essa curiosa versão é estrelada por... vegetais: frutas e legumes. Édipo, pastor, homem da terra, é uma batata (Figura 120). Laio, seu pai e rei tirano de Tebas, é um altivo brócolis e Jocasta, sensual e provocante, um vermelho e curvilíneo tomate (Figura 121). Igualmente todos os demais figurantes são do reino vegetal: azeitonas para os soldados, couves-flores para as ovelhas de Édipo e assim por diante.

A pouca expressividade representada pelos vegetais – de fato, eles não se constituem num boneco articulado, não possuem rosto ou características que pudessem evocar os traços, nem braços, nem maleabilidade corporal - é resolvida pela maneira como os personagens são caracterizados através das roupas e pela movimentação. O cuidado com som, cenário, ângulos de filmagem, iluminação (como pode ser visto nas Figuras 122 e 123) – além da excentricidade do uso dos vegetais e da inesperada caracterização de personagens – compensa a carência de plasticidade e ainda empresta um tom cômico, cartunesco e inovador à história.



Figuras 120, 121, 122 e 123 – Cenas de *Oedipus*, 2004, de Jason Wishnow.
 Fonte: (<http://www.wishnow.com/shorts.php>), visitado a 24/05/2012.

Outro exemplo singular encontramos em *O Castelo de Areia* (*The Sand Castle*, Co Hoedeman, NFBC, 1977). Neste filme, vencedor do Oscar de Melhor curta-metragem em animação, o animador Co Hoedeman utiliza-se de areia para compor seus personagens, dando vida a dunas, que se metamorfoseiam, sob a influência do vento, e das quais surge uma figura, que se põe a moldar a areia (Figura 124), gerando criaturas diversas e curiosas (Figura 125). Juntos, eles constroem seu castelo nas areias do deserto (Figura 126).



Figuras 124, 125 e 126 – Imagens de *O Castelo de Areia* (*The Sand Castle*, 1977).
 Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Retomando o mito da criação - normalmente associado ao barro - aqui é a areia que se torna o meio através do qual são gerados os novos seres vivos, fazendo uma alusão à brincadeira infantil de construir castelos – e outras formas – na areia. Os bonecos são construídos com espuma recoberta de grãos de areia, o que permite

manter sua forma mesmo sob a movimentação constante do animador. A animação, fluida, transmite vitalidade aos estranhos seres, e impressiona especialmente nas cenas em que o cenário, com toda a fragilidade e efemeridade de uma construção de areia, é movimentado sob o vento ou sob as mãos e membros das criaturas, até que todos desaparecem novamente sob a ação do vento – que, como o tempo, ao final, encerra o ciclo da vida, seja ele longo ou, neste caso, curto como o de um castelo de areia.

Um exemplo de beleza e delicadeza – e único em sua realização devido ao material que utiliza - é o filme *Inspiração* (*Inspirace*, 1948), do animador Karel Zeman, da República Tcheca. Um filme de apelo cultural, *Inspirace* se utiliza da tradição dos cristais tchecos, modelados a mão por artesãos. Delicado e impressionante, parte dos personagens de cristal – peixes coloridos e pinguins (Figura 127), a delicada bailarina transparente (Figura 128) e seu *Pierrot* de semente de dente-de-leão ou a carruagem com seus corcéis (Figura 129) - e estabelece uma história, evocação de um devaneio do artesão sobre uma gota de água que escorre pela janela em um dia de chuva.



Figuras 127, 128 e 129 – Imagens de *Inspirace*, 1948.
Fonte: DVD *Uma Invenção Diabólica*, 2007 Track Media.

Esses são exemplos que mostram que a construção do boneco - até mesmo a escolha de seus diversos materiais e partes – pode ser realizada direcionada a um efeito ou identidade desejados, obedecendo a uma elaboração artística e imprimindo maior força ao processo de desenvolvimento dramático dos personagens.

3.2.4. Cor

A cor, por si própria, pode ser entendida como símbolo, pois é representação de estados de espírito, humor, sentimentos, hierarquias, classes sociais, características psicológicas, valores, força ou fraqueza, podendo evocar metáforas.

É importante frisar que o uso da cor sofre diretamente a influência cultural. Um exemplo é o uso das cores preto e branco. Para o Ocidente, o preto é associado ao luto e o branco à pureza imaculada. Por outro lado, no Japão, o branco é a cor do luto, utilizada em cerimônias fúnebres e também nos casamentos, mas por um motivo bem distinto do branco matrimonial do Ocidente – que, originalmente, representava a pureza virginal da noiva. No Oriente, a noiva se veste de branco para indicar luto (pois deixa a família de origem para pertencer à família do noivo).

A escolha das cores que compõem um personagem, portanto, seja qual for a técnica em que ele seja desenvolvido, não deve ser feita de forma gratuita, mas orientada pelo trabalho de direção de arte.



Figura 130 e 131 – Pôsteres promocionais de *A Noiva Cadáver*, 2005. Em contraste, cenários e personagens do mundo dos vivos, na primeira imagem, é quase monocromático, enquanto o mundo dos mortos, na segunda imagem, tem cores vivas e vibrantes, assim como os personagens também são mais “vivos” e alegres.

Fonte:

<http://www.fanpop.com/spots/corpse-bride/images/488174/title/corpse-bride-poster-photo> visitado a 18/05/2012.

Um exemplo é o já citado *A Noiva Cadáver* (*Corpse Bride*, Tim Burton, co-dirigido por Mike Johnson, 2005), em que toda a caracterização de personagens e mesmo ambientes do mundo monótono dos vivos têm cores de baixa saturação

(Figura 130), demonstrando, contraditoriamente, baixa vitalidade, enquanto o mundo dos mortos, liberto das convenções e políticas da sociedade, é “vivo”, repleto de cores quentes (Figura 131) e música alegre. A cor acentua aqui a contradição entre os dois mundos e entre os bonecos que representam vivos e mortos.

Outro exemplo de uso interessante da cor vem do animador australiano Adam Elliot (1972-). Com uma formação artística que passou pela fotografia, pintura e poesia, Adam Elliot já demonstrava, em seus trabalhos anteriores, notadamente *Harvie Krumpet* (*Harvie Krumpet*, 2003), uma opção estética de uso da cor com preferência por tons de baixa saturação, coexistindo com alguns tons destacados (Figura 132), e por roteiros em que a inevitabilidade da tragédia na vida humana é representada de forma cômica e, ao mesmo tempo, poética. Segundo o autor, *nós podemos construir navios, mas não evitar tempestades*³⁹. O personagem Harvie, portador da Síndrome de Tourette⁴⁰, sobrevive a uma vida de sofrimentos e limitações, mas ainda, ao final, se levanta todos os dias para esperar um “ônibus inexistente” (de uma parada de ônibus colocada no jardim do asilo psiquiátrico onde ele vive) que ele sabe que nunca virá - mas não se importa – expressão de sua força em continuar a vida, mesmo com todas as dificuldades. Harvie, como outros personagens do mesmo filme, portadores de síndromes e limitações físicas ou psicológicas, é cinzento, como se saído de um filme em preto e branco. Ocasionalmente, um tom de marrom ou sépia nas roupas quebra o efeito ou um adereço vermelho (cabelos, óculos ou roupas) se destaca. Os cenários são coloridos, contrastando com os personagens, mas exploram o mesmo conceito, destacando-se o uso do sépia e do vermelho. A filha adotiva de Harvie, por exemplo, portadora da síndrome de Talidomida, mas brilhante e cheia de vida, usa vestido e laços vermelhos, assim como seu quarto tem muitos objetos coloridos.

Em *Mary e Max, Uma Amizade Diferente* (*Mary and Max*, 2009), Adam Elliot utiliza semelhante efeito cromático. Se em *Harvie Krumpet* ainda existe uma variação tonal, em *Mary e Max* já domina o monocromatismo, apresentado de duas formas distintas que identifica os mundos dos dois personagens principais. Nesse filme, ele nos apresenta novamente duas pessoas com suas limitações, a garotinha Mary Dinkle, solitária, filha de um pai ausente e uma mãe alcóolatra, e Max, portador

³⁹ PILLING, Jayne. *Animation 2D and Beyond*. United Kingdom: Rotovision SA, 2001.

⁴⁰ A Síndrome de Tourette é uma síndrome neurológica caracterizada por uma série de comportamentos estranhos, como tiques nervosos.

da Síndrome de Asperger⁴¹. O mundo de Max é preto, branco e cinza, expressando o ambiente do personagem, isolado em seu pequeno apartamento na grande metrópole, no caso, Nova York. Mary, por sua vez, cresce numa cidade da Austrália, mas é tímida e não tem amigos. Não é portadora de nenhuma síndrome, como Max, mas é igualmente isolada e solitária. Seu mundo é também monocromático, mas com tons de sépia destacados em detalhes, como a cor amarronzada de uma mancha em sua testa (Figura 133). Uma marca de nascença que ela associa à cor do excremento e à qual ela atribui parte de seu infortúnio – concepção que ela percebe errônea quando se livra da mancha, cirurgicamente, mas não alivia sua solidão. A monotonia cromática, assim como as limitações dessas vidas, só é entrecortada pelo vermelho, cor vibrante que se destaca em poucos detalhes: o pregador de cabelo de Mary e o pompom do chapéu de Max (Figura 134), a mala onde Mary se esconde quando está depressiva ou o “anel do humor” de Mary quando ela se sente feliz e excitada, os morangos do bolo de aniversário de Mary, as línguas de vários personagens ou batons. O vermelho, destacando-se no dia a dia destes personagens, aponta afeições, agressões, sentimentos, memórias e esperanças.



Figura 132 – Cena de *Harvie Krumpet*, 2003, boneco monocromático em cenário colorido;
 Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=TJnPOEcvus&feature=related>), visitado a 19/05/2012.
 Figuras 133 e 134 – O mundo sépia de Mary e cinzento de Max, em *Mary and Max*.
 Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

A definição de cores é usualmente estabelecida nas fases iniciais da pré-produção dos filmes, seja em estudos de personagens e cenários ou no

⁴¹ A Síndrome de Asperger, muitas vezes confundida com o autismo, é uma síndrome caracterizada por dificuldade de interação social, interpretação literal da linguagem, comportamentos estereotipados e dificuldade em expressar emoções, dentre outras. Diferencia-se do autismo por não haver prejuízos da linguagem, podendo inclusive haver desenvolvimento cognitivo normal no indivíduo, enquanto no autismo comumente o sujeito sofre atraso ou incapacidade de comunicação e interação social.

estabelecimento dos *color Keys*⁴². Importante parte do trabalho de arte, essa escolha de cor deve ser elaborada com base no efeito visual e ambientação do filme, bem como nas representações do personagem. Essa escolha, quando direcionada e consciente, não gratuita, é enriquecedora para o filme, contribuindo para torná-lo – e aos seus personagens – expressivos e distintos.

3.2.5. Vestes e ornamentos

O traje de um personagem pode ser entendido como uma extensão de sua silhueta, reforçando e enfatizando partes do corpo, realçadas de acordo com simbologias atribuídas ou nas quais deve se concentrar o movimento e a ação dramática.

Roupas, acessórios e objetos usados pelos personagens, como adornos, armas e joias, também apontam características de personalidade, gostos pessoais, profissão, condições econômicas, vaidade ou desleixo. No boneco-personagem, podem se prestar a mero efeito decorativo, mas tornam-se mais interessantes quando são alegorias que apontam simbolismos e ideias por trás dos personagens, enriquecendo-os e à narrativa.

Seu uso também pode ser planejado de forma a auxiliar na criação da ilusão do cinema. Comumente, detalhes de roupa e adereços ajudam a esconder os truques de filmagem. Exemplo são as produções da Aardman, como *A Fuga das Galinhas* (*Chicken's Run*, 2000) em que cada galinha tem um lenço ou algum acessório similar no pescoço. Esse adereço se presta a encobrir a linha divisória que existe no pescoço dos bonecos, exatamente onde a cabeça se separa do corpo, permitindo que seja trocada para representar as variações fisionômicas dos personagens, assim como ajuda a destacar cada galinha. De forma similar, em *Next* (*Next*, Barry Purves, 1989), a suntuosa veste do personagem de Shakespeare é ornada com bordados, linhas e texturas, que ajudam a esconder as divisões dos braços, bem como os encaixes dos braços mecânicos que suspendem o personagem quando ele salta ou dança.

⁴² *Color keys* são parte importante da pré-produção, onde as cores do filme são definidas cena a cena. Usualmente um artista de concepção pinta sobre miniaturas do *storyboard*, com as cenas e ângulos já definidos, estabelecendo as cores principais, bem como a luz e o efeito dramático que ambas devem criar. O resultado deve servir de guia e orientação nas etapas seguintes, como a pintura de cenários.

O artista japonês Kawamoto Kihachirō (1925 – 2010), discípulo de Jiri Trnka, aprendeu com o mestre tcheco a “ouvir” os bonecos, aprendendo a arte de animá-los, como se estivesse extraindo deles sua vida própria. Kawamoto desenha as roupas de seus bonecos e escolhe cuidadosamente as cores e estampas dos tecidos, de forma a definir a classe social e atributos dos personagens. Um assistente cria as roupas com base no desenho e materiais definidos por Kawamoto, usando um importante recurso técnico: uma tela de arame, interna às vestes, que permite tanto a fixação dos tecidos finos impedindo movimentos indesejados, quanto uma delicada movimentação dos mesmos sob a manipulação do animador, refletindo a ação do vento ou o próprio movimento do personagem. Kawamoto também cria e constrói os objetos e adereços usados por cada boneco-personagem, como enfeites de cabeça que identificam uma gueixa ou uma dama da nobreza, ou a espada de um guerreiro samurai. É clara na obra desse mestre japonês a influência cultural, sobretudo do teatro de marionetes *Bunraku*, bem como seu apreço por adaptar peças tradicionais da literatura e folclore japoneses. As elaboradas vestes de seus bonecos-personagens são de grande beleza e efeito visual, seja pelo desenho como também pelos tecidos e movimentação. Exemplos de seu trabalho são *The Book of the Dead (Shisha no Sho, 2005)*, *The Demon (Oni, 1970)* ou *Dojoji Temple (Dojoji, 1976)*, representados nas figuras 135 a 137.



Bonecos criados e animados por Kawamoto em alguns de seus filmes.

Figura 135 – *The Book of the Dead*, 2005.

Fonte: <http://romokon.blogspot.com.br/2010/07/puppet-animations-of-kihachiro-kawamoto.html>, visitado a 02/06/2012.

Figura 136 – *The Demon*, 1970.

Fonte: <http://www.100meterfilms.com/en/sales/kawamoto.html>, visitado a 02/06/2012.

Figura 137 – *Dojoji Temple*, 1976.

Fonte: <http://markkilkelly.blogspot.com.br/2012/04/masters-of-animation-john-halas.html>. v isitado a 02/06/2012.

Além dos contos japoneses, Kawamoto também já adaptou contos ocidentais, como *Briar Rose or The Sleeping Beauty (Ibara Hime Mara Wa Nemuri Hime, 1990)*,

baseado no conto de Charles Perrault. Nesse filme, o autor trabalha com um grande número de detalhes em suas ambientações, cenários, texturas e estampas, mostrando uma visualidade exuberante e rebuscada (Figura 138). O espectador pode vislumbrar vestimentas luxuosas, fruto de cuidadosa elaboração e inspiradas nas vestes da nobreza da Idade Média (Figura 139). Nessa versão do conto, a jovem não adormece ao encontrar a roca, mas descobre, num diário guardado junto àquela, o primeiro amor de sua mãe (Figura 140), pelo qual também se apaixona. Incapaz de amar outros príncipes, ela se torna ofensiva (como uma roseira espinhosa, tal qual o título: *Briar Rose*) ou indiferente (como a *Bela Adormecida*). O autor introduz conceitos psicanalíticos para intensificar a força do roteiro, tornando-o mais denso e de temática adulta, substituindo as fadas e bruxas que amaldiçoam a princesa na versão original pelos segredos do passado de sua mãe e seus sentimentos pelo homem que poderia ser seu pai. O clima de fantasia, porém, é reforçado pela ambientação e caracterização dos bonecos, em especial os tecidos suntuosos e vestes elaboradas.



Figuras 138, 139 e 140 - Cenas de *Briar Rose or The Sleeping Beauty*, 1990, mostrando detalhes e riqueza das vestes dos personagens de Kawamoto.
 Fonte: imagens captadas de arquivo digital pessoal.

Ao longo da história, o animador também realiza outra construção, em torno de um objeto que não está ali ao acaso. Numa das cenas iniciais, a rainha engancha, inadvertidamente, seu colar ao véu de sua ama (Figura 141), de forma que a jóia se rompe, caindo o pingente ao chão. O destaque dado pelo incidente e pelo close no pingente quebrado é claro. Mas não intuímos imediatamente o significado do objeto na cena, que precede a entrada da figura de expressão maligna, que vem amaldiçoar a princesa recém-nascida. Já crescida, essa última descobre não só a história do amor de sua mãe como também a jóia que era usada pela rainha, símbolo do amor perdido – o homem estranho que invade a primeira cena –

esclarecendo o significado do objeto na cena inicial. O colar é usado pela princesa e pelo amante, símbolo de sua nova ligação (Figura 142) e, mais tarde, quando seu amado desaparece, permanece sendo uma dolorosa lembrança também para a jovem. Seu rompimento (Figura 143), quando ela, em luto após a morte da rainha-mãe, o deixa cair (como o colar da rainha na primeira cena), parece demonstrar que a princesa poderá conseguir se ligar emocionalmente a outra pessoa, casando-se com o príncipe viajante que chega ao castelo pedindo água. O colar, portanto, não existe gratuitamente ou como mero ornamento para os personagens, antes, ele conta parte da história, simboliza os sentimentos e ligações, bem como as perdas e sofrimentos.



Figuras 141, 142 e 143 – O colar, importante alegoria na história de *Briar Rose or The Sleeping Beauty*, 1990, é parte de uma construção elaborada na narrativa: o incidente entre a rainha e a babá, encontrado e usado pela princesa e o amante, e quebrado, após a morte da rainha. Fonte: imagens captadas de arquivo digital pessoal.

Deixando o exemplo das vestes elaboradas dos personagens de Kawamoto, vale salientar que, embora o mestre japonês tenha criado uma obra de tamanha beleza e refinamento, mesmo um desenho mais sintético, simplificado, pode constituir uma vestimenta adequada de acordo com o caráter do personagem, signos presentes e ambientação da história.

Pode-se citar a obra *Nó de Gravata (Necktie)*, Jean François Lévesque, 2008), produzida no NFBC. Uma obra marcada pelo simbolismo que está presente, por exemplo, no elevador do prédio (que se chama *Life Inc.*), que representa a passagem do tempo – e as idades do personagem principal – ou na caracterização dos personagens, todos bidimensionais e sem cor, como se desenhados sobre recortes de papel *craft*, em contraste com o personagem principal, um boneco tridimensional e colorido – o único que consegue, ao longo da história, libertar-se da rotina. De fato, o boneco-personagem, de desenho simples, sequer provido de boca, mas muito expressivo com seus grandes olhos esbugalhados e seu corpo sinuoso,

envelhece à medida em que sobe os andares, até chegar ao andar 39 – correspondente à sua idade no momento do filme. Dando título ao filme, esse personagem recebe um presente, enviado pela mãe, numa das cenas iniciais, uma gravata (Figura 144). Inicialmente estampada e colorida, ela se torna cinzenta e depois negra no decorrer do filme, enquanto o personagem envelhece e imerge na frustração do trabalho maçante no escritório (Figura 145). Na cena final, recebe outro presente de sua mãe – uma gravata; porém, desta vez, uma gravata borboleta, juntamente com um cartão de aniversário, em comemoração aos seus 41 anos de idade (Figura 146). A borboleta, símbolo da psique, representa o reencontro do personagem com seus desejos e expectativas em sua vida. Ele se dirige ao prédio, mas não para trabalhar em sua antiga sala. Antes, livre, toca sua sanfona, como músico de rua (Figura 147). Sua música consegue, inclusive, atrair a atenção dos funcionários que passam, trazendo sorrisos aos seus rostos.



Figuras 144, 145, 146 e 147 – As gravatas são peças simbólicas fundamentais em *Necktie*, 2008.
Fonte: imagens captadas a partir do arquivo digital.

Em *Necktie*, a gravata é mais do que um mero adereço. Peça do vestuário masculino, usualmente é associada a ocasiões marcadas pela formalidade,

enquanto a gravata borboleta é mais utilizada em eventos esportivos. A cor acompanha a ideia, evoluindo da estampa para o cinza e preto, e retornando à estampa. Símbolo central da história, a peça representa a massificação do sujeito no emprego ou sua libertação, na passagem dos 40 anos (e das crises da meia-idade), quando sai em busca de sua vocação e inspiração. Esse pequeno detalhe, a gravata, bem como suas características, formato e cor, direcionam o entendimento do estado psicológico do personagem.

Um exemplo de sintetismo de acordo com o roteiro e metáforas da história pode ser encontrado em *Balanço* (*Balance*, Alemanha, 1989), dos diretores Christoph and Wolfgang Lauenstein (1962-). Nesse filme, cinco personagens, todos iguais, se equilibram sobre uma plataforma flutuante, interagindo para que a mesma permaneça equilibrada. Mas a chegada de uma caixa de música introduz a entropia, o caos: cada um tenta trazer a caixa para si, comprometendo o equilíbrio do conjunto. Ao final, resta somente um deles que precisa ficar distante da caixa, seu contrapeso, para manter o equilíbrio na plataforma. Suas ações o levam a eliminar os demais, mas não culminam em sucesso, pois também perde o objeto de desejo. *Balance* oferece, segundo o autor⁴³, *uma imagem universal do comportamento humano*. A caixa de música representa qualquer coisa que possa vir a ser a motivação humana, introduzindo a ação, o interesse e o conflito. É aquilo sem o qual poderíamos viver em equilíbrio, aquilo que traz o gozo e o problema. É a maçã de Adão e Eva.⁴⁴ Para reforçar esse efeito, cada personagem é um clone perfeito um do outro, não mostrando, portanto, individualidades ou personalidade, expressando a natureza instintiva através da qual qualquer ser humano se comporta. Como parte dessa caracterização, suas roupas são simples, sobretudos sóbrios e sombrios como a perspectiva do filme, idênticos em forma e cor para destacar o padrão nos cinco personagens. Só uma coisa os difere, um detalhe sutil na veste, números pintados nas costas. Cada personagem tem um número, como uniformes de presidiários, uma alusão ao fato de que todos são prisioneiros, seja de sua natureza ou das implicações da convivência social. Podem se mover sobre a plataforma, que

⁴³ LAUENSTEIN, Christoph and Wolfgang, IN: COTTE, Olivier. *Secrets of Oscar- Winning Animation – Behind the Scenes of 13 Classic Short Animations*. Focal Press, United Kingdom, 2006.

⁴⁴ Idem, *ibidem*.

não tem barras ou muros, mas não podem deixá-la⁴⁵. Uma caracterização simples e eficiente dentro da simbologia associada aos personagens no roteiro.

A vestimenta do personagem, como pode ser verificado nas imagens a seguir (Figuras 148 e 149), bem como os adereços, pode ser orientada pelo impacto visual, pela identificação de características do personagem, como sua classe social, ou representação de personalidade e simbologias. Ela é parte fundamental do boneco, alvo de elaboração por parte do artista e recurso expressivo importante, não se limitando à mera função decorativa.



Figura 148 – Guerreiro nobre, construído por Kawamoto.

Fonte: <http://nishikataeiga.blogspot.com.br/2010/04/iida-city-kawamoto-kihachiro-puppet.html>), visitado a 20/05/2012.

Figura 149 – Os cinco personagens, indistintos, de *Balance*, 1989.

Fonte: imagem capturada a partir de arquivo digital pessoal.

3.3. Caracterização cinética dos bonecos de stop-motion

Throughtout history, as soon as a skill or technology developed enabling some sort of image to be drawn or captured, people at once wanted to give it life. The Buffalo cave drawings, once their artists seemed satisfied with the representation, were given multiple limbs to suggest movement. Giotto managed to suggest movement by depicting the main character in various stages of the story: an early storyboard. Once photograph had developed, it wasn't long before the images started to move. As soon as computer imagery appeared, it started to move. Creating life in whatever form seems an unavoidable instinct.

Além da aparência física - sua imagem e primeira instância de conhecimento – o boneco-personagem se define em função da maneira pela qual o animador lhe transmite vida.

⁴⁵ Idem, ibidem.

Assim como somente a maquiagem e o traje não transformam um ator humano em personagem, o boneco não se torna uma entidade crível – e com ilusão de vida - apenas pela caracterização física. Tampouco em pura e simplesmente se mover. Animar não se traduz somente em mover coisas para contar uma história, mas envolve uma série de conhecimentos, como composição, atuação e síntese. Na animação o boneco articulado se torna um personagem memorável, figura central do filme animado em *stop-motion*, definindo personalidade, atuação e expressão corporal e estabelecendo uma construção cinética, ou seja, uma caracterização pelo movimento.

Essa construção pelo movimento pode ser definida pela forma como o personagem usa seu corpo - seu modo de andar, mover e se comunicar gestualmente - para criar uma caracterização que exprime e reforça sua vida interna. É um tempo-ritmo interior manifesto nas ações físicas (Stanislavsky, 2006).

Assim como animar é mais do que simplesmente mover, o movimento no filme animado também deve ser compreendido como algo além da sucessão de imagens captadas. A materialidade e individualidade de cada imagem são postas de lado e adquirem valor na sucessão temporal e na geração de uma nova “imagem” que é percebida na projeção. As imagens são efêmeras, e o espectador retém apenas a diferença que gera a ilusão do movimento. Ele lê o que está entre as imagens, o intervalo que as separa, “equilíbrio entre as transformações onde o espaço se temporaliza na sucessão de instantes e o filme se torna obra.”⁴⁶ (GRAÇA, 2006, p.136).

“A animação não é arte dos desenhos-que-se-movem, mas a arte dos movimentos-que-são-desenhados. O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada um deles. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que jazem entre os quadros”.⁴⁷ (apud GRAÇA, 2006, p.190).

Purves (2008) fala sobre o que chama de *black frames*, o espaço temporal entre a captação dos quadros da animação em *stop-motion*. A audiência não vê esse intervalo, no qual a câmera é parada e o animador entra em cena, rearranja o boneco no cenário e novamente deixa a cena, permitindo a criação de um truque,

⁴⁶ GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. Editora Senac São Paulo. SP, 2006, página 136.

⁴⁷ Norman McLaren, citado por GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. Editora Senac São Paulo. SP, 2006, página 190.

uma mágica: a percepção, pelo espectador de que o boneco se moveu. Sabe-se que é um truque, mas ainda assim ele é eficiente: o espectador atribui ao boneco, inanimado, a ilusão de vida, e através da aceitação dessa ilusão conta-se uma história convincente – *a lie that told a true*⁴⁸. (PURVES, 2008, p. 3).

Esse truque pode ser reforçado por recursos que animador emprega para enriquecer a narrativa – e dar veracidade à história. O *stop-motion*, como técnica tridimensional dependente de um dispositivo de captação, a câmera, traz para o set de filmagem características estruturais oriundas do teatro ou do cinema de captação direta. Exemplos são recursos dramáticos, como o cenário ou a iluminação, como no teatro, ou movimentos de câmeras e uso de lentes estabelecendo pontos de focagem, como no cinema. Todas essas características são pontos que contribuem para a ambientação, condução da narrativa e, sobretudo, podem enfatizar as ações do personagem, favorecendo sua movimentação e animação em cena.

Um exemplo desse uso de recursos é o filme *Sandman* (*Sandman*, 1992), do animador Paul Berry (1961-2001), baseado no conto homônimo do escritor alemão Ernst Theodor Hoffmann (1776-1822). Para dar vida a esse conto, misto de fantasia e terror, o animador construiu cenários simples, mas realçados pela textura, cor e iluminação, que definem pontos de atenção e auxiliam na condução do olhar do espectador. Além disso, inspirado no movimento do Expressionismo alemão, faz uso das sombras e de cenários distorcidos, realçados pelo enquadramento oblíquo, criando um ambiente retorcido e opressor, quando a criança está sozinha no escuro (Figuras 151 e 152), contrastando com o ambiente reto, iluminado e de cores quentes da sala onde tinha a companhia de sua mãe (Figura 150).



Figuras 150, 151 e 152 – Cenas de *Sandman* (Paul Berry, 1992), mostrando a elaboração de cenários e enquadramentos para conduzir a narrativa.

Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

⁴⁸ PURVES, Barry J. C. *Stop-motion: Passion, Process and Performance*. Burlington: Focal Press. 2008.

Assim, constrói-se uma exteriorização, através da luz e do ambiente, de uma condição interior do personagem (características presentes no Expressionismo), no caso, o medo da criança diante do escuro.

Esta mesma exteriorização pode ser encontrada no curta-metragem *Vincent* (*Vincent*, EUA, 1982), dirigido por Tim Burton. Em *Vincent*, vemos o garotinho Vincent Malloy, que sonha ser Vincent Price, ator de filmes de terror. O cenário tranquilo de sua casa, com sua mãe, irmãzinha, cães e gatos, se transforma em cenários tortuosos, escuros e cheios de monstros, de acordo com as fantasias e devaneios da criança.

A composição da cena do quarto do menino, mobiliado apenas pela pequena cama, imerso no espaço vazio e nas sombras, representa bem o medo da criança diante da escuridão (e do que se esconde nelas, fora do alcance da visão), recorrentemente associada ao inconsciente e aos medos mais primitivos do homem, fonte da qual nasceram diversas lendas sobre monstros e assombrações. No ambiente, quase todo negro, apenas se destaca a luz da Lua projetada através da janela – de onde também virá o vilão – e a cama, enquadrada em meio à luz – reforçando, na construção visual, a identificação do menino adormecido, indefeso, como a vítima alvejada pelo monstro. O suspense é assim construído, valorizado pelos jogos de luz e sombra e reforçado pelos efeitos sonoros e pela trilha, até o seu clímax, na aterradora cena final, quando o pequeno perde seus olhos para o monstro que veio na noite.

O filme *Screenplay* (*Screenplay*, Inglaterra, 1992), do animador e diretor de teatro Barry Purves (1955-), igualmente, mostra forte influência do teatro e também da ópera, como pode também ser visto em sua primeira animação, *Next* (1989), além de *Rigoletto* (1993), *Achilles* (1995) e *Gilbert e Sullivan: The Very Models* (1998). Em seus trabalhos, vemos como incorpora aos bonecos a peculiaridade das gravuras para jornal (*Gilbert e Sullivan*) ou as características das fases da História da Arte Grega (*Achilles*). Em *Screenplay*, ele conta uma história baseada na lenda por trás do padrão de pintura em cerâmica conhecido por *willow patterns*⁴⁹, transportando a história para o Japão feudal e incorporando a influência da cultura e do teatro japoneses, notadamente o *Kabuki*, teatro ritualístico, e o *Bunraku*, teatro de

⁴⁹ Estes padrões de pintura em cerâmica, quase sempre visto em pratos, mostra uma imagem circular normalmente emoldurada por ramos de salgueiro (*willow* em inglês), e comumente mostrando jardins, construções como casas, pontes e cercas, além de pássaros voando e, ocasionalmente, figuras humanas.

marionetes. Na lenda, uma jovem prometida em casamento a um homem rico foge com seu amante, sendo o casal perseguido até um trágico desfecho.

Screenplay (do inglês *play* – peça de teatro e *screen*, tela do cinema) brinca, desde os momentos iniciais, com a linguagem do cinema e do teatro através da forma como conduz a narrativa. É um relato sobre as memórias de um homem em idade avançada e as muitas maneiras de se contar uma história⁵⁰. A cena inicial, com o palco vazio, se deforma, revelando ser uma cortina com a cena pintada, que se abre, revelando... o mesmo palco. Por trás de um painel deslizante surge o *Recitor*, o narrador, que se move com movimentos “duros” e em poses rígidas, como um ator de *Kabuki*⁵¹. Os painéis deslizantes, como se fossem as cortinas que se abrem e se fecham no teatro para permitir a troca de cena, transitam pelo palco, revelando elementos, personagens e os *kuragos*, atores vestidos de preto que, no *Bunraku*, manipulam os bonecos. Aqui, eles manipulam os dois personagens principais, como se fossem representantes do próprio destino e forças instintivas que manipulam os humanos. Várias alegorias presentes no *willow pattern* ou no teatro japonês são usadas: os pássaros, que representam o relacionamento do casal central, pontuando cada encontro ou separação; os painéis animados atrás dos quais ocorrem transformações e transições de cenas, que substituem os cortes do filme ou o fechar e abrir de cortinas do teatro; as sombrinhas, leques estampados e pinturas no fundo do cenário, que marcam a passagem de tempo e estações, além do clima romântico ou de suspense das cenas. Mas um detalhe que pode ser apontado como o mais distinto deste filme é o uso da perspectiva do público do teatro e, posteriormente, do espectador do cinema. O palco giratório onde ocorrem as ações reproduz a perspectiva da plateia do teatro, sem mudança de ângulo de visão e sem movimentos de câmera, sendo a atenção do espectador direcionada através da iluminação, movimentação dos painéis e giro do cenário (Figuras 153, 154 e 155). Até a cena final e clímax da história, quando a perspectiva muda e a câmera se movimenta. É a cena da morte – assassinato e suicídio – ápice da tragédia (Figuras 156, 157 e 158), e o movimento realça a ação e o impacto da

⁵⁰ PURVES, Barry J. C. *Stop-motion: Passion, Process and Performance*. Burlington: Focal Press. 2008. P. 113.

⁵¹ O *Kabuki* é um tipo de teatro tradicional do Japão. Suas principais características, além do apelo ritualístico, é o uso de maquiagem bastante elaborada pelos atores, além do canto, da dança e do uso da mímica e de movimentos estilizados.

cena. Até o sangue “cenográfico”, que, antes, era representado por tiras de papel, agora é substituído pelo líquido.



Figuras 153, 154 e 155 – Perspectiva do teatro em cenas de *Screenplay*, 1992.

Figuras 156, 157 e 158 – Perspectiva do cinema no mesmo filme.

Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

É interessante ressaltar que *Screenplay* não funcionaria tão bem se usasse da decupagem e elementos de linguagem do cinema, *close-ups* e movimentos de câmera o tempo todo. Os recursos do teatro, como a imobilidade do ângulo de visão e o palco giratório, surgem como alegoria das memórias, e os recursos do cinema, no desfecho, reforçam o impacto e dramaticidade da cena, transportando o espectador para dentro dela, experienciando o ângulo dos personagens.

3.3.1. Atuação e Animação do Boneco-personagem

Além do uso dos recursos técnicos e narrativos oriundos do teatro e do cinema de captação direta na animação *stop-motion*, o próprio boneco-personagem atua em cena, tal qual o ator do teatro ou do cinema, executando ações que além de conduzir a história devem transmitir sua personalidade e atitudes.

Nessa atuação, o boneco se aproxima do ator humano – ao mesmo tempo em que se distancia. Pois, como um personagem, o boneco não é humano. No caso, ele é um objeto humanizado. Como tal, pretende emular características humanas, estilizadas numa forma sintética, artificial. Tentar torna-lo réplica direta do humano

resultaria no grotesco. Antes, o boneco se propõe a evocar sentimentos, associações, identificações e projeções. Portanto, ele não se movimenta exatamente como um humano faria – ou como um ator humano representaria. Embora possamos dizer que atua, ele o faz de modo distinto do ser humano. Como títere, sua expressão corporal e gestualidade são distintas daquelas empreendidas pelo personagem representado pelo ator humano. Seu movimento, como o próprio universo da animação, é sintético.

Além de sintético, o movimento do boneco é uma representação que evoca imagens ou significações. É uma experiência humana atualizada no gesto do animador que lhe dá vida. Mais do que uma representação do movimento, é uma ação que expressa o conhecimento, observação e experimentação do animador, através de sua síntese do mundo e seus indivíduos enquanto manifestação cinética. Pode-se afirmar, portanto, que é o animador que atua, através do personagem – no caso do *stop-motion*, o boneco.

Normal MacLaren propõe ainda uma *memória muscular*, alternativa ao cálculo racional de deslocamento das formas. Através desta proposta, apresentada no documentário *Animated Motion* (NFBC, 1978), o animador reivindica para seu corpo e memória o controle dos movimentos e tempo do filme, ao invés de depender dos automatismos da câmera ou da cópia exata da realidade. Transpondo à animação de bonecos articulados desenvolvidos para o *stop-motion*, pode-se afirmar que o animador sente, no próprio corpo, o esforço necessário que o personagem deve empreender para executar cada movimento, a amplitude e duração de cada gesto. De tal forma, é comum vermos (ou experienciarmos) o animador executar o movimento do personagem, senti-lo, antes de transpô-lo ao personagem na sequência animada. Essa experimentação, ou a simples evocação da memória das ações, é utilizada como base para a recriação e síntese do movimento, representado na atuação do boneco-personagem.

Um exemplo de movimento sintetizado é apontado por Barry Purves (2008) no personagem de *Sandman*, de Paul Berry (1992). Ao se aproximar, furtivo, da criança que dorme, o monstro curva a coluna, inclinando o corpo para frente, dobrando os braços para trás e movendo-os de forma a bater os cotovelos. Esse movimento emula o bater de asas de um pássaro, o que é reforçado pela caracterização do personagem, com seu perfil comprido – como um bico – e sua textura de penas, além do próprio ambiente onde habita, um “ninho” construído na Lua onde mora com

seus filhotes. O movimento é bastante estilizado, mas é suficiente para representar o movimentar de um pássaro, com uma entonação furtiva de ave de rapina, de tocaia, e mais plasticamente eficiente do que se ele movesse todo o braço tentando representar naturalisticamente um bater de asas. Ele cria uma ilusão – não réplica – do movimento.

Ray Harryhausen, falando sobre seu trabalho, no documentário *As Crônicas de Harryhausen* (*The Harryhausen Chronicles*, Richard Schickel, 1998), afirma que a fantasia (gênero em que Harryhausen lançou a grande maioria de seus filmes e personagens) é essencialmente um mundo de sonho e imaginação, e, como tal, não deve ser uma cópia do real, mas sua interpretação. Seus personagens míticos e bizarros, como o exército de esqueletos ou a Hidra de nove cabeças, vistos no filme *Jasão e os Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1963), ou a Medusa e o cavalo alado Pégaso, do filme *Fúria de Titans* (*Clash of Titans*, 1981), não poderiam se mover como seres humanos ou como animais reais. Antes, se expressam através de um movimento que pode encontrar referência no mundo real, mas devem ser recriados pela mão do animador. Para ele, o *stop-motion* é capaz de dar o devido valor a esse mundo onírico, que não pode ser capturado de forma muito naturalista.

É o animador, com base em sua experiência e de acordo com seu personagem, que vai criar o padrão gestual e os movimentos expressos pelo boneco.

Como define Stanislavski (2006), o ator, ao caracterizar um personagem, constrói um esquema – um contorno - e o preenche com as características necessárias, “cores” que ajudarão esse personagem a existir para o espectador⁵². Na caracterização do personagem de animação, o animador cria não o movimento de alguém, mas o movimento como sua percepção do mundo (Marina, 2000, teoriza que o animador coloca seu próprio corpo no movimento, ao mesmo tempo em que o apaga como parte da ilusão do cinema animado), pressupondo a consciência do próprio corpo como fonte do movimento e a vivência e codificação do movimento na forma de uma *performance*, representada no boneco-personagem. O boneco, portanto, se torna uma expressão gestual do animador e o movimento, em animação, pode ser visto como uma forma de comunicar sensações.

Enquanto o ator pode ter o “luxo” de semanas de preparação da atuação, o animador frequentemente deve “funcionar” adequadamente desde as primeiras

⁵² STANISLAVSKI, Constantin. *A Construção da Personagem*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 16ª edição, 2006. P. 12.

tomadas, exprimindo um conhecimento e uma capacidade de síntese do movimento. O trabalho de “descobrir” o personagem ao compor seu adequado padrão de movimentação pode começar desde a pré-produção, quando se definem os conceitos e se escolhem as características físicas de cada personagem – que possuem correlação com a atuação do mesmo. A ação de movimentar o boneco – movendo apenas a parte necessária na fração exata do movimento em cada quadro – pode ser planejada com a referência de storyboards, animáticos e fichas de filmagem, que ajudam a decompor cada ação no número exato de poses e a definir número e velocidade de quadros por cena.

A movimentação do personagem animado pode ser orientada pelo uso dos chamados *princípios da animação*⁵³. O animador pode se utilizar deles em qualquer técnica de animação, embora o boneco de *stop-motion* tenha certas peculiaridades.

No *stop-motion*, por exemplo, emprega-se, mais usualmente, a animação direta (*straight ahead*), ao invés da animação pose a pose, pois na técnica - baseada numa figura tridimensional posicionada sobre um cenário sob determinada condição de luz e captada por uma câmera - é mais dispendioso definir as poses chaves, captá-las e posteriormente reposicionar tudo para a captação das poses de passagem. Toda a sequência é registrada a uma só vez, embora demandando que o animador tenha planejamento e noção clara do movimento a ser executado. O animador pode, por exemplo, com base no animático e nas fichas de filmagem, definir previamente poses que serão representadas no boneco e o número de quadros que deverá encenar entre cada uma delas, prosseguido à captação da sequência completa de movimentos.

O boneco, como figura construída, objeto concreto, com um esqueleto de sustentação interno, se submete menos ao princípio do esticamento e achatamento (*squash & stretch*), embora isso não se aplique no caso dos personagens construídos e animados em claymation, que oferecem ao animador uma maior plasticidade e capacidade de transformação. O mesmo pode-se considerar no caso do princípio do exagero (*exaggeration*).

⁵³ Esses consistem em 12 princípios, estabelecidos pelos estúdios Disney, especialmente pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas, que estabelecem as bases para uma animação eficiente, expressiva e convincente. Os princípios são: Esticamento e Achatamento (*Squash & Stretch*); Antecipação (*Anticipation*); Atuação (*Staging*); Animação Direta e Pose-a-pose (*Straight Ahead Action & Pose to Pose*); Continuidade e Sobreposição das Ações (*Follow Through and Overlapping Action*); Aceleração e Desaceleração (*Slow in Slow Out*); Arcos (*Arcs*); Ação Secundária (*Secondary Action*); Temporização (*Timing*); Exagero (*Exaggeration*); Desenho volumétrico (*Solid Drawing*); Apelo visual (*Appeal*).

Entre os demais princípios, o apelo visual (*appeal*) e o desenho sólido (*solid drawing*) estão presentes na caracterização física (construção da imagem) de qualquer personagem que se pretenda marcante, memorável. No caso do boneco de *stop-motion*, o desenho sólido é substituído pela figura, seja modelada, esculpida, enfim, construída pelo animador, sendo intrínseca a característica tridimensional na técnica.

Os princípios que podemos classificar como mecânicos, ou seja, que dizem respeito à submissão às leis físicas naturais, igualmente devem ser considerados e planejados previamente pelo animador, pois são responsáveis por tornar um movimento coerente – ainda que sintético ou exagerado – e verossímil – ainda que não exatamente naturalista. São os princípios da continuidade e sobreposição de ações (*follow through and overlapping action*), aceleração e desaceleração (*slow in slow out*) e movimento em arco (arcs). A animação bidimensional permite a facilitação de se animar o movimento principal do personagem e, depois, os movimentos criados pela continuidade e sobreposição de ações. Sem essa vantagem, o animador de *stop-motion* deve planejar e preparar o boneco para os movimentos. Cabelos, por exemplo, podem ser construídos de forma rígida, colados à cabeça, para dispensar a movimentação dos mesmos. Ou ainda, se o animador deseja explorar o movimento dos fios, enriquecendo o filme, a estrutura deve ser preparada ainda na construção física do boneco.

A movimentação convincente da personagem *Coraline* (Coraline, 2009), por exemplo, segue esses princípios. Seus cabelos, bem como os de outros personagens da história (Figuras 159 e 160), são feitos de fios sintéticos, colados um a um, organizados e agrupados em mechas. Um fino arame interno, oculto dentro das mechas, permite o posicionamento adequado das mesmas. Igualmente, cria a desejada sustentação interna que permite ao animador executar os movimentos que seriam criados, por exemplo, pela ação do personagem ou pelo vento.



Figuras 159 e 160 – Em *Coraline*, 2009, os cabelos são construídos cuidadosamente, com aplicação dos fios sobre a cabeça de látex, uma estrutura interna para sustentação e animação, permitindo maleabilidade e movimentação em cena.
Fonte: DVD *Coraline*, 2009, Universal.

Igualmente, tecidos podem ser animados seguindo o mesmo planejamento e a sustentação através de fios ou telas de arame, costurados estrategicamente por dentro das roupas, ocultos. O mestre Jiri Trnka mostra os tecidos das longas vestes de alguns de seus personagens animados de maneira primorosa através desse recurso. Essa movimentação, um verdadeiro desafio técnico, além de imprimir beleza plástica na composição das cenas, torna seus filmes verossímeis e impressionantes, conforme pode ser visto nas figuras 161 e 162.



Figuras 161 e 162 – Exemplos de aplicação dos princípios mecânicos na animação de tecidos em *Velhas Lendas Tchecas*, Jiri Trnka, 1953.
Fonte: Imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Entre os princípios que definem a personalidade encontramos a antecipação (*anticipation*), atuação (*staging*), ação secundária (*secondary action*) e temporização (*timing*). São princípios que definem a caracterização e o estilo do personagem, expressos pelo animador. A atuação do personagem envolve toda a forma como o personagem representa uma ideia de forma a deixá-la clara para o

espectador, representando eficientemente os conceitos do personagem e da história. É um princípio que direciona a escolha de ações e poses. Já a antecipação e ação secundária ajudam a realçar a ação principal, preparando e adicionando vitalidade à mesma. Explorar esses dois princípios ajuda a definir um estilo próprio do personagem, enriquecendo sua expressão em cena. Finalmente, na temporização (*timing*) temos um dos mais importantes princípios, determinando a velocidade em que uma ação ocorre. Ele pontua os gestos do personagem, favorece a condução da narrativa e dramaticidade, transmite ideia de peso, força ou personalidade, determina ou acentua o clima de humor ou tensão, a reação e emoção do personagem.

Estes 12 princípios, citados e explicados em muitos manuais e livros de animação, são essenciais em qualquer técnica de animação, responsáveis por tornar o mero movimentar do personagem em um movimento fluido, convincente, verossímil.

3.3.2. *Timing*

Embora os 12 princípios sejam igualmente importantes e relevantes na animação de personagens, destacamos aqui o *timing* e sua utilização pelo animador na animação dos bonecos de *stop-motion*, como caracterização do movimento através do ritmo, manipulação de sua velocidade em um tempo determinado. Isso porque, essencial também nas outras técnicas de animação e aplicável também na caracterização do personagem pelo ator humano, o *timing* pode ser analisado como ponto importante no cinema, devido a uma de suas características: a manipulação do tempo.

Pode-se dizer que o animador trabalha como manipulador da imagem e do movimento no tempo, sua matéria plástica (GRAÇA, 2000, p. 191), que é constantemente recriada durante o trabalho de animação.

De fato, no cinema, o tempo é manipulado e recriado pelo diretor/animador de acordo com uma sensação que se deseja transmitir ao espectador. O filme é uma experiência “em que o tempo é dado como uma percepção⁵⁴”. A passagem do

⁵⁴ AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Editora Papirus, 5ª edição, 2010. P. 287.

tempo é manipulada, “modelada”, através de modulações do ritmo e encadeamento de cenas, criando um “tempo fictício”, diferenciado do tempo real e fragmento deste último.

No cinema de animação, o animador também recria o tempo através do *timing* do personagem, expressando um ritmo próprio deste: tempo-ritmo interior manifestado, tornado visível, nas ações físicas – o tempo-ritmo exterior. Através da atuação do personagem, cria-se uma percepção de tempo, conduzida pela identificação com estados de humor, emoções, sensações e expectativas do personagem. Cabe ao animador “extrair” do personagem seu tempo-ritmo, formando o que Stanislavski⁵⁵ (2006) chama de “linha de velocidade”, seu compasso, movimento, experiência emocional independente e individual.

Para a análise do filme animado, torna-se bastante relevante a teorização de Émile Benveniste⁵⁶, em que se contrapõe o ritmo entendido como “*repetição de motivos ordenados na duração e aplicados a movimentos repetitivos*”, e um novo conceito que o define como “*maneira particular de fluir, correspondendo a disposições e configurações sem fixidez nem necessidade natural, resultando em arranjos sempre sujeitos a mudanças*”. Se o primeiro defende o ritmo como o movimento repetitivo de ondas atingindo a praia, esse último o define como o movimento do rio que corre. Uma concepção mais adequada para descrever as formas do movimento como expressão de vida continuamente recriada pelo animador.

Assim sendo, o tempo pode ser manipulado, por exemplo, através da rapidez ou lentidão de um gesto do boneco-personagem, que acelera ou arrasta o ritmo da ação. Acelerado, esse gesto ocorre em menor número de quadros, diminuindo, conseqüentemente, o período de ação. Retardado, esse mesmo gesto deve ocorrer em maior número de quadros, estendendo o período de ação. O animador preenche essa passagem de tempo com mais poses na decomposição da ação, podendo ainda lançar mão de pausas e modulações do movimento. O ritmo mais acelerado pode transmitir não apenas a sensação, óbvia, de pressa do personagem. Pode transparecer vários estados mentais, como ansiedade ou impaciência, ou sugerir características de personalidade, como impulsividade ou agressividade. De igual

⁵⁵ STANISLAVSKI, Constantin. A Construção da Personagem. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 16ª edição, 2006. p. 256

⁵⁶ Emile Benveniste, citado por GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. Editora Senac São Paulo. SP, 2006, página 156.

modo, o ritmo mais lento pode indicar humor depressivo ou paixão, introspecção ou delicadeza. A velocidade pode também, simplesmente, realçar um movimento, destacando-o dentro de uma sequência para pontuar uma intenção.

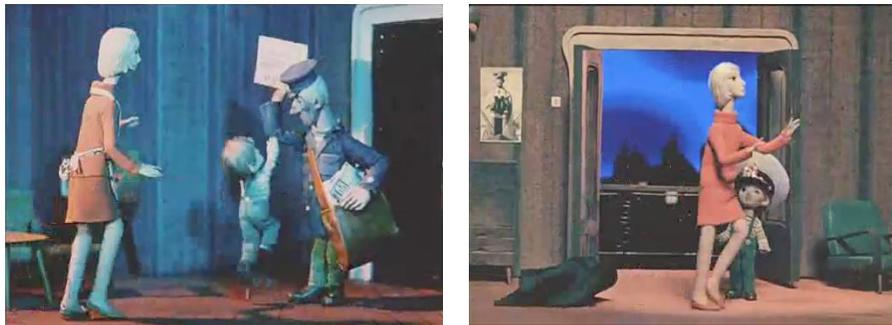
O *timing* pode ainda representar características físicas. Por exemplo, o personagem Talos, um boneco animado em *stop-motion* por Ray Harryhausen, em *Jasão e os Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963), se movimenta de forma lenta, expressão tanto de sua imensidão (Harryhausen o construiu para representar uma figura não de 2,5 metros, como na mitologia, mas gigantesco como o Colosso de Rodes, como pode ser visualizado na figura 163) e, portanto, seu peso, como de sua constituição de metal (Figura 164), que lhe permite pouca extensão de movimentos e nenhuma flexibilidade, apresentando movimentos rígidos e torpes.



Figuras 163 e 164 – O gigante Talos, de *Jasão e os Argonautas*, 1963.
Fonte: DVD *Jason and the Argonauts*, 1999, Columbia Pictures.

O filme *A Carta* (*Pismo*, 1970), do animador russo Roman Abelevich Kachanov (1921-1993), nos mostra um bom exemplo do *timing* expressando emoções e estados de espírito, através das ações de uma mãe e seu pequeno filho. Ambos vivem saudosos da figura do marinheiro distante, marido e pai estimado, e aguardam, primeiro com excitação, depois com preocupação (diante da demora) a chegada de suas cartas, trazendo notícias – bem como a certeza de que está vivo e bem. Essa construção emocional dos personagens – o amor, a saudade, a expectativa e a preocupação – nos é dada pela caracterização de seu movimento e pelo ritmo de cada gesto ao longo das cenas. Cada carta que chega pelas mãos do carteiro é recebida com passos rápidos da criança, excitada, e os movimentos, mais

lentos, da mãe, zelosa e amorosa (Figura 165). A expectativa da chegada da correspondência é marcada pela movimentação enérgica da criança, e os movimentos delicados da mãe que cuida do pequeno. À medida que o tempo passa e a próxima carta não vem, entretanto, a mãe passa a ter os movimentos mais lentos ainda – e descuidados - enquanto vai se tornando mais depressiva e sofre com a falta de notícias e a preocupação. Ela erra a costura da roupa do filho, em movimentos vagarosos e entrecortados por pausas, enquanto se perde em pensamentos. Permanece longo tempo dispersa, olhando pela janela, desatenta. Seu movimento passa a ser mecânico – como o girar da colherzinha na xícara de chá – e desinteressado, pois a única coisa em que pensa é no marido distante. Finalmente, a carta tão esperada chega, e a mãe se movimenta da mesma forma enérgica, acelerada, que costumávamos ver na criança, mostrando sua surpresa e sua alegria incontida. Ela corre para o carteiro como a criança corria, no início do filme (Figura 166), sua elegância na movimentação substituída pelo anseio e urgência das notícias da carta.



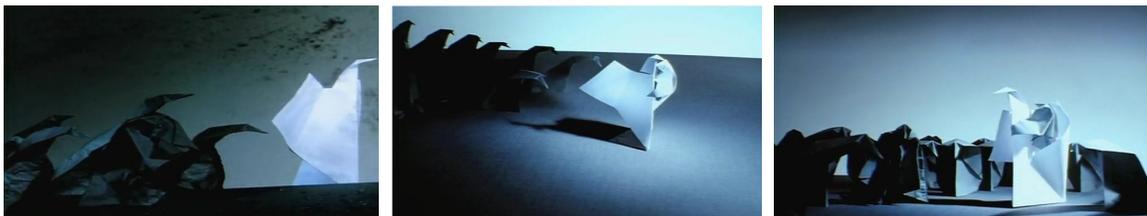
Figuras 165 e 166 – A mudança de *timing* presente na movimentação da mãe nas cenas iniciais de *A Carta*, 1970, e nas cenas finais. A pose da personagem é semelhante, com diferença marcada pela inclinação da cabeça e elevação dos braços na segunda cena, elaborando uma pose mais elevada, denotando a alegria e surpresa da chegada da carta.

Fonte: imagem captada de arquivo digital pessoal.

Um exercício comumente utilizado na aprendizagem da animação e que expressa bem o *timing* é o ciclo de caminhada. E, com efeito, através do andar de uma pessoa real pode-se intuir não só a medida de sua pressa em chegar a algum lugar como seu estado de espírito ou humor, baseando-se na linha de postura que adota, na velocidade em que se move e na forma como caracteriza a sequência dos passos. Igualmente, pode-se construir gestualmente a personalidade e o humor de um personagem pelo seu estilo no andar. O passo, bem como a passada do peso

de uma perna a outra, são gestos aparentemente simples. Mas o ritmo dos mesmos, bem como o peso – seja do corpo material ou dado pelo estado psicológico - transparecido através do movimento, muito fala sobre o caminhante. No filme animado, igualmente, esse movimento básico pode ser uma forma enriquecedora de expressar e definir o personagem.

Uma caminhada, por exemplo, pode ser caracterizada através de uma passada lenta, com uma maior elevação do corpo na passagem, e um afundamento suave, com uma pausa intercalada entre a próxima passada. Essa caracterização transmite a sensação de uma elevação etérea do personagem, quase liberto do peso corporal, sublimado em seu estado de espírito. Uma caminhada “elevada” pode ser vista no filme *Adagio* (Adazio, 2001), de Garri Bardin. O personagem principal se destaca dos demais, não o fazendo somente pela cor diferenciada, mas também pela atitude nobre, evidenciada na movimentação lenta, porém firme, e na postura do corpo, mais elevada que dos demais. Ele não tem pés, mas a animação bem realizada do mestre russo quase nos faz enxergar suas passadas e movimentos de pernas. Ele ascende suavemente, acima da linha dos demais personagens, realiza uma pausa e depois desce novamente, no mesmo ritmo suave e firme. Sua presença em cena é forte e o destaca entre a turba. Desde a cena inicial, com a entrada do grupo, temos a impressão do sofrimento desta multidão que caminha com passos impregnados de peso (Figura 167). A sensação é transmitida pela velocidade lenta e pelas pausas no movimento, mas sem a postura elevada do personagem central (Figura 168). Antes, na multidão, a postura é marcada pela inclinação à frente, criando a sensação de peso sobre os ombros. Movimentos mais lentos ou mais ágeis também nos identificam adultos e crianças (Figura 169).



Figuras 167, 168 e 169 – Cenas de *Adagio*, 2001, onde o personagem se destaca em meio à multidão, seja pela cor, pela postura ou pelo andamento.

Fonte: imagens capadas a partir do arquivo digital pessoal.

Numa caminhada pesada, o peso transmitido através das passadas pode ser o peso real de um corpo físico ou o “peso” psicológico de um estado depressivo,

apreensivo ou de culpa. A passada e o afundamento são lentos, transmitindo a força que o personagem imprime para vencer a ação da gravidade ou a baixa vitalidade em que se encontra. As pausas acentuam o impacto físico do passo, bem como a preparação e força do próximo movimento. Um personagem que caminha demonstrando intenso peso psicológico pode ser visto na figura delicada da Bela Adormecida (*Briar Rose or The Sleeping Beauty*, 1990), de Kihachirō Kawamoto. O personagem, com suas longas e suntuosas vestes, não mostra seus pés, mas a animação consegue, ainda assim, transmitir seu espírito através da cadência e ritmo de movimentos. Em contraste com a cena em que a jovem caminha pelas escadas do castelo, coluna e cabeça erguidas, ativa e alegre, quase dançando (Figura 170), ela se mostra bem distinta quando retorna ao palácio, deixando a casa de seu amante. Cabeça voltada para baixo, com a linha da coluna sutilmente inclinada, ela caminha a passos extremamente lentos e pausados. Parece estar perdida em pensamentos e arrependimentos. O peso que carrega vem de suas descobertas e experiências, que a deixaram “sangrando em corpo e alma”, como ela diz (Figura 171).

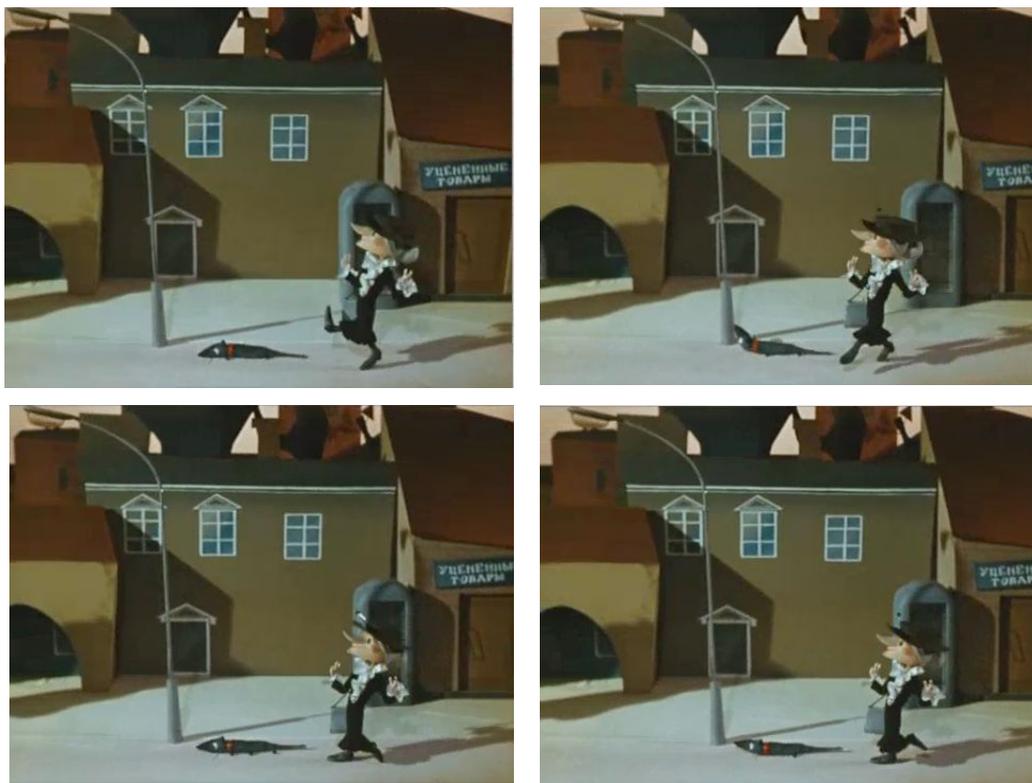


Figuras 170 e 171 – Caminhando, a personagem expressa elevação ou pesar em *Briar Rose or The Sleeping Beauty*, 1990.

Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital.

Além desses dois extremos da sensação peso, a caminhada pode mostrar outras variações que imprimem comicidade ou apontam o humor ou personalidade. Um exemplo é Shapoklyak, a velhinha de *Cheburashka* (*Cheburashka*, 1972), de Roman Kachanov. A linha da cintura dessa personagem é posicionada bem abaixo das proporções de uma pessoa real, dando-lhe a impressão de ter um corpo mais

alongado, ligeira e furtiva, como uma doninha. Essa proporção também a deixa com pernas curtas. De fato, ela parece nem mesmo ter joelhos. Seu *timing*, com essas pernas tão curtas, é bem distinto: seu ritmo de caminhada, em sua primeira aparição, parece fazê-la deslizar pelo chão a passos de dança. Ela lança rapidamente o pé à frente, elevando-o a uma pose cômica, com uma linha reta em sua perna, como se estivesse em marcha. Ao abaixá-lo para concluir a passada, toca o chão com a ponta do pé, ligeiramente voltado para fora, como num passo de dança. Em seguida, quando os dois pés tocam o solo, todo o corpo tem um ligeiro abaixamento, enquanto amortece o impacto da passada. O pé que deixa o solo executa uma rápida pausa com sua ponta ainda tocando o chão, o que imprime uma breve parada no movimento, acentuando a ginga (Figuras 172 a 175).



Figuras 172, 173, 174 e 175 – Estilo e ritmo na caminhada de Shapoklyak, personagem malandra de *Cheburashka*, 1972.
Fonte: imagens captadas de arquivo digital.

Essas poses, o movimento rápido, o abaixar do corpo e as pausas transmitem um caráter cômico e imprimem um ritmo de dança. Esse ritmo, juntamente com seu corpo alongado, sugere uma atitude de malandragem à personagem. De fato, a velha dama, elegante e furtiva, se mostrará interesseira, oportunista e ladra. O *timing*

distinto de seu passo reitera traços de seu caráter e se torna parte fundamental de sua caracterização.

Também podemos citar o passo furtivo do personagem de *Sandman* (Sandman, 1992), de Paul Berry. Com os braços erguidos (parte de sua caracterização de ave, evocando as “asas abertas” de uma ave de rapina pronta a se lançar ao ataque), ele eleva todo o corpo, inclinando a linha da coluna para trás e erguendo o joelho acima da cintura, na passagem. Esse movimento parece uma antecipação de um ataque, reforçando sua característica predatória. Uma pausa acentua o suspense: o que ele fará a seguir? Segue-se uma descida lenta da perna e, antes da transferência do peso, toca o solo com a ponta do pé, transparecendo o cuidado em não despertar a criança nem ser notado. Então, ele joga seu peso sobre o pé, agora completamente apoiado no solo, descendo todo o corpo – e interrompendo o movimento em outra pausa - para antecipar e reforçar o próximo movimento de elevação (Figuras 176 a 179). Essa caracterização transmite ao personagem um andar “de veludo”, como se “pisasse em ovos”, suave, macio e silencioso, ao mesmo tempo em que encerra, também, a sensação de força reprimida e impulso prestes a ser usado no ataque.



Figuras 176, 177, 178 e 179 – Quadros da caminhada furtiva do monstro em *Sandman*, 1992.
Fonte: imagens captadas de arquivo digital.

Como visto nesses exemplos, portanto, a movimentação de um personagem não segue realisticamente um movimento de uma criatura na vida real. Antes, ele é estilizado, exprimindo personalidade e atitude, definindo assim a caracterização pelo movimento, dependendo do que intenciona a narrativa.

3.3.3. Pausas

O uso de pausas é um recurso importante em animação. Assim como o movimento de um dançarino, o gesto do personagem animado ocorre num tempo e espaço determinados, necessários para gerar, no espectador, um sentido crível, legível e gerador de significado. Muitos gestos, representados sequencialmente e sem um tempo de leitura, acabam por competir entre si e acarretar a perda do sentido da atuação. *O olho necessita de alguns quadros para pensar sobre algo antes de estar pronto para a próxima imagem*⁵⁷. Uma pausa criada em meio a um gesto, no tempo e posicionamento planejados, pode acentuar o movimento – ou a intenção do mesmo – na caracterização gestual do personagem. A pausa cria o necessário tempo de leitura, deixando que o olho se ajuste ao que deve ser visto e que o movimento guie o olho para o que é importante.

Planejar e utilizar pausas na movimentação do personagem pode trazer uma economia ao animador – pelo mínimo de movimentos – mas, mais importante, maximizar a atuação do boneco através do realçar de gestos e pontuação do ritmo.

Um exemplo de animação eficiente com economia brilhante é dado por Adam Elliot. Em *Harvie Krumpet (Harvie Krumpet, 2003)*, Elliot lança mão de um recurso: sem se preocupar em exibir movimentação excessiva, ele planeja as ações, adequando-as à bem cuidada composição das cenas. O decorrer dos acontecimentos é pontuado por um narrador e o filme explora pouco a ação, investindo mais nas expressões, reações e emoções dos personagens. Assim não há grandes sequencias de corridas, lutas, fugas, mas personagens que vivenciam sentimentos, aversões, esperanças e limitações. Poucas coisas se movem, de fato. O desenho dos bonecos, com seus grandes globos oculares e pupilas negras, direciona, concentra a atenção no olhar dos personagens. Muitas vezes esses encaram o espectador, estabelecendo a comunicação e empatia. Cada gesto é calculado – e significativo na narrativa, mesmo que sutil, como um movimento de mão, o direcionar da pupila ou um piscar de olhos. De fato, em algumas cenas, é o único movimento presente. Isso fica bem explicitado na sequencia em que Harvie é hospitalizado.

⁵⁷ PURVES, Barry J. C. *Stop-motion: Passion, Process and Performance*. Burlington: Focal Press. 2008. P. 221.

Primeiramente, vemos apenas uma porta em um corredor de hospital (identificada pela cruz estampada), que se movimenta três vezes, de um lado a outro, até parar, como se alguém houvesse passado por ali apressadamente (Figura 180). Essa cena acontece após Harvie ser agredido no trabalho. O narrador nos informa que ele abriu a cabeça ao meio, e então fica claro que a equipe médica teria passado por ali, levando o paciente para o atendimento de emergência. A construção é criada pelo espectador, de acordo com a cena anterior (em que acontece a agressão), a narração, a composição e a movimentação da porta. Não há necessidade de se criar vários bonecos, caracterizados de médicos e enfermeiros, e encená-los correndo pelo hospital com o paciente, ferido, na maca. O essencial é transmitido de forma clara e eficiente – além de econômica. Em seguida, vemos Harvie na cama de hospital, logo após ganhar sua prótese, um pedaço de metal implantado em seu crânio. O fato é realçado pelos pontos na cabeça, e o narrador nos informa que ele tinha a aparência de alguém submetido a uma lobotomia – e que gostaria de ter mais cabelos. Harvie, visto em close, câmera postada acima do personagem, apenas pisca os olhos duas vezes, rapidamente. Depois de uma breve pausa, pisca novamente, uma única vez, um pouco mais lento. Nova pausa, dessa vez um pouco mais prolongada. Então ele move a cabeça e direciona o olhar, encarando o espectador (Figura 181), e pisca mais uma vez. Sua surpresa e desolação diante do incidente - e com sua nova aparência - é perfeitamente identificável. Entendemos que ele queria ter mais cabelos – como nos informou o narrador – para disfarçar sua cicatriz. Na cena seguinte, ele está na rua, tentando encontrar um novo emprego (Figura 182). Visualizado por trás da mesinha de lápis e centralizado no cenário, com expressão entristecida, ele pisca os olhos uma única vez, agora de forma lenta, expressando a passagem do tempo enquanto está imerso na espera entediante de vendedor ambulante e na incerteza diante do futuro. Nada é gratuito. O resultado é convincente, genuíno e transmite emoção ao público.



Figuras 180, 181 e 182 – Imagens de *Harvie Krumpet*, 2003, após o acidente.

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=TJnPOEcvus&feature=related>), visitado a 19/05/2012.

Em *Dog* (*Dog*, Suzie Templeton, 2006), temos outro exemplo do uso das pausas marcando o tempo-ritmo de cada personagem. Essa caracterização cria um ambiente introspectivo, depressivo, que expressa o sofrimento psicológico dos personagens humanos – pai e filho - com a perda – aparentemente recente – da esposa e mãe, bem como o sofrimento físico do cão, doente. Pai e filho se movem de acordo com a experiência do luto, enquanto o cão se move pela limitação e agonia derivadas de sua saúde debilitada. Os movimentos são lentos, pesados, e as pausas acentuam o significado desse ritmo. Isso é perceptível na cena inicial, quando o cão, chamado pelo pai, se levanta da cama da criança (Figura 183). Ele se move bem devagar, demonstrando dificuldade em se locomover. Pára entre cada movimento, o que reforça a ideia de dor ou de um estado de quase incapacitação. A debilidade física do animal encontra um paralelo no movimento de virada de cabeça que o pai executa ao ser chamado pelo filho, novamente marcado por uma pausa antes de sua saída do quarto (Figura 184). Sua atitude, evitando o olhar da criança, transmite a sensação de culpa e fuga, assim como o ritmo lento, tal qual o do filho, favorece a construção do ambiente depressivo. Essa sequência mostra que o pai evita falar sobre a perda da esposa com o filho, se limitando a dizer para a criança que “ela estava em paz e não sofreu”.

Nas cenas seguintes, constrói-se um paralelo entre a mãe e o cão, que também morre. A pausa representada também pela ausência de diálogo entre os personagens nos transmite cada vez com mais força o clima tenso, a dor e a sensação de uma culpa na figura do pai. Na sequência final, a criança se penteia, ao espelho (Figura 185). Ela move o pente sobre os cabelos de forma mais acelerada do que seus movimentos vistos até então, com uma pausa breve após o movimento descendente, antes do pente ser erguido novamente. A cabeça se move rapidamente para o lado oposto quando a mão baixa o pente, terminando por um

pequeno tremor, recriando o movimento, involuntário, gerado pela inércia quando o cabelo é puxado e repentinamente solto. Esse movimento recria o ato – tão frugal - de pentear o cabelo. Mas além de replicar a ação de uma criança se penteando, ele imprime uma sensação na atuação do boneco-personagem, exprimindo força excessiva e um estado emocional. Pois a criança, que percebeu a morte do cão, provocada pelo pai, durante a noite, está tensa e ressentida. A seguir, ele se vira para o pai, bruscamente, e sua fala (“Como mamãe!”), não só estabelece o paralelo entre a morte do animal de estimação e da mãe, como parece atingir o pai como uma acusação – à qual ele não responde, sequer com o olhar.



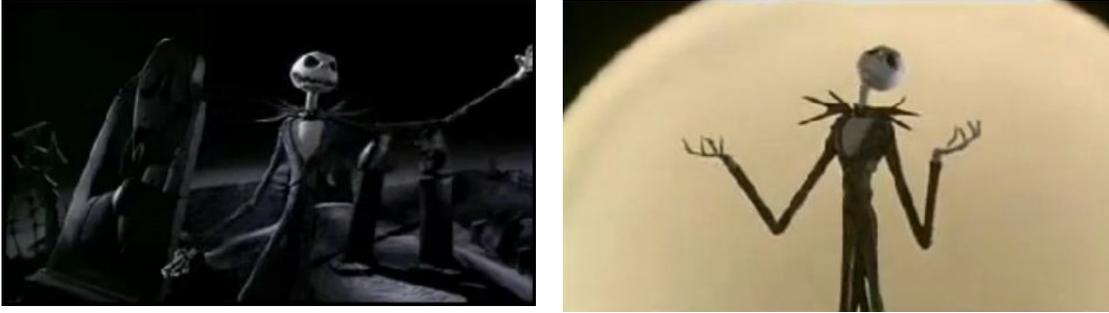
Figuras 183, 184 e 185 – Cenas de *Dog*, 2006. Na primeira, o cão, doente, caminha com dificuldade. Ao centro, o pai evita o olhar do filho, ambos depressivos. À direita, o menino se penteia imprimindo um ritmo tenso no movimento.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=GtETK2beufA>, visitado a 26/05/2012.

Dog é marcado, assim, por ausências – aquilo que não se conta no roteiro, como a causa da morte da mãe – e pausas, que geram as relações, na mente do espectador, a partir da falta e do silêncio. Seus personagens, com sua dor intensa e uma tensão interna, se expressam de maneira eficiente através de movimentos bem planejados e executados.

3.3.4. Poses Fortes

Dentro da técnica da animação, destacamos ainda a escolha de poses fortes, marcantes, capazes de pontuar a atuação, sintetizar a ação e indicar a intenção do personagem. Essas poses podem funcionar em acordo com a imagem determinada na caracterização física, ajudando a definir o personagem.



Figuras 186 e 187 – Jack Skellington, de *O Estranho Mundo de Jack*, 1993.
 Fonte: DVD *O Estranho Mundo de Jack*, 2008, Walt Disney Home Entertainment.

Exemplo significativo é Jack Skellington, de *O Estranho Mundo de Jack* (*A Nightmare Before Christmas*, 1993). Jack exibe um desenho alongado, alto, magro, com membros longos e finos, como as pernas de um gafanhoto. Seu movimento, em equilíbrio com a forma longa, é amplo e muitas vezes executado em ritmo mais lento, com maior espaço de ação. Suas poses são bem marcadas e dramáticas, com pausas para reforçá-las. A união do desenho, do movimento e das poses define o personagem, expressando seu porte elegante como senhor de seu reino, o conflito interno, anseios e crise existencial pelos quais passa (Figuras 186 e 187).

As poses contam a história, nelas concentrando-se a expressão dramática. Por si só, elas encerram significados. São essenciais tanto na animação bidimensional quanto na animação de bonecos.

Um exemplo pode ser visto abaixo, nas imagens mostradas por Barry Purves em seu livro *Stop-motion: Passion, Process and Performance* (2008). Na primeira imagem, que o animador define como uma “pose ruim”, o boneco tem sua forma – inspirada no Minotauro da mitologia grega – reconhecível (pelo espectador que já traga algum conhecimento prévio sobre o monstro lendário) e destacada sob a luz incidente no cenário. Mas, em termos de movimento, não personifica nada (Figura 188). Ele não transmite intenção, agressividade ou surpresa, nem mesmo transmite a sensação de peso. O posicionamento não é “legível”, ou seja, não gera significados para aquele que o vê. Não sabemos se os braços estão estendidos em acolhimento ou surpresa. Não se define se o pé projetado atrás é parte de uma caminhada adiante ou se ele está recuando. Esse boneco está apenas ereto sobre uma base, ele não representa nada. Na segunda imagem, em contrapartida, o posicionamento do boneco diz muito ao espectador. O pé firmemente plantado ao solo, o corpo deslocado para se equilibrar sobre ele, a linha da coluna inclinada e

posicionamento de braços, pernas, cauda e cabeça transmitem a sensação de peso e movimento, realçado pelo enquadramento mais à esquerda, que nos faz criar imaginariamente a trajetória do personagem sobre o cenário (Figura 189). A pose deixa transparecer a ação, de corrida, bem como a cabeça baixa indica atitude agressiva, como se estivesse para atacar alguém. A caracterização da imagem é completada pelo gestual e a pose exibida nos evoca uma ação, nos transmite a sensação do impulso à frente pelo personagem, tornando esse quadro estático parte de uma sequencia que podemos criar imaginariamente.



Figuras 188 e 189 – Exemplos de pose fraca ou forte, de acordo com a expressão do personagem, movimento e história.

Fonte: PURVES, Barry. *Stop-motion: Passion, Process and Performance*, pgs 221 e 222.

Exemplos de poses eficientes que auxiliam na transmissão da história podem ser vistos nas obras do animador russo Roman Abelevich Kachanov. No já referido *A Carta (Pismo, 1970)*, é possível compreender a história através dos quadros parados, mesmo sem a movimentação – que inclusive conseguimos criar imaginariamente (Figuras 190 a 207). As poses, bem marcantes e expressivas, concentram a atuação dos personagens e deixam ações, intenções e sentimentos bem definidos, como pode ser visto nas imagens acima. O amor de mãe e filho e a paciente espera pela carta do pai, a expectativa, preocupação e passagem do tempo quando a carta se atrasa e a alegria, que se estende a todos, da chegada da correspondência. Tudo está presente e bem representado.



Figuras 190 a 207 – Sequência de quadros de *A Carta*, 1970.
 Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

Em outro filme, *A Luva* (*Vareshka*, 1967), Roman Kachanov fala sobre a solidão e imaginação infantil, representados na forma da garotinha solitária que deseja um cachorrinho de estimação e encontra conforto em sua mente criativa, fantasiando que sua luva é o animalzinho, seu mascote. A sequência de imagens (Figuras 208 a 219) conta a história, demonstrando como a garotinha expressa, apenas através da pantomima registrada em suas poses, suas experiências, bem como sua frustração, seus devaneios e sua alegria, até sua mãe comover-se e aceitar a presença de um cãozinho de verdade.



Figuras 208 a 219 – Sequência de quadros de *A Luva*, 1967.
Fonte: imagens captadas a partir de arquivo digital pessoal.

3.3.5. Linha de movimento

No *stop-motion*, a animação é executada, geralmente, de forma contínua. Como já referido anteriormente, em animação bidimensional, o animador pode criar poses-chaves, executar testes de *timing*, definindo o número necessário de quadros intermediários, e posteriormente completar a ação com as poses de passagem. Igualmente, na animação tridimensional digital, é possível criar essas poses chaves, que serão interpoladas pelo *software* 3D, e ajustadas e refinadas pelo animador. No *stop-motion*, entretanto, a animação é realizada com objetos concretos posicionados em cenários, sob determinada iluminação e captados por uma câmera. Toda a sequência de movimentos, poses-chaves e de passagem, mais frequentemente, é captada continuamente. Do contrário, alterações de posição de objetos podem não se encaixar na sequência completa, além de outros incidentes indesejáveis – como variações na intensidade e cor de luz – que precisam ser evitados.

Portanto, o ofício de animar bonecos tridimensionais demanda uma síntese e planejamento prévio do movimento, o que pode ser feito na pré-produção com auxílio dos *story-boards* e animáticos. O animador precisa ter a sequência bem planejada e noção do tempo de ação e número de quadros necessários ao movimento antes de começar a mover o boneco-personagem. As poses podem ser planejadas em acordo com o personagem e a atitude na cena e precisam ser interligadas num movimento lógico, fluido e coerente, através de uma linha de movimento.

Essa linha de movimento pode ser entendida como uma matéria-prima, trabalhada pelo ator para moldar a forma plástica do movimento⁵⁸. Para Stanislavski (2006), a energia vital viaja ao longo de uma linha interior, saturada de estímulos (emoções, vontade e intelecto) e criando fluência, plasticidade. Como um fio inteiro, que ganha feitio ao ser tecido, assim também a linha de movimento se sujeita à fabricação artística. Essa concepção poética traduz o trabalho de construção do movimento do personagem, extraindo e representando essa linha interior. Concepção que pode ser estendida aqui à caracterização dos movimentos dos bonecos-personagens de *stop-motion*. Baseando-se na história, na simbologia e características do personagem e na representação da pose, o animador pode

⁵⁸ STANISLAVSKI, Constantin. A Construção da Personagem. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 16ª edição, 2006. P. 107.

planejar e criar o movimento visando coerência, distinção e expressividade pelo movimento.

A linha de movimento na animação estabelece uma comunicação entre os frames, criando contiguidade e sentido no movimento. Ao estabelecer essa linha de ação, o animador deve pensar não em função de cada quadro em separado, mas do conjunto, ou seja, do gesto executado em sua extensão, *timing* e sentido.

No filme *Next* (*Next*, 1989), o animador Barry Purves apresenta um sofisticado boneco, representação do próprio William Shakespeare, apresentando-se num teste de elenco para o diretor Peter Hall. A ocasião inusitada se traduz numa homenagem à obra do dramaturgo inglês, com trechos e referências a várias de suas obras teatrais. A animação é realizada primorosamente, dando ao boneco grande expressão gestual, inclusive com movimentos sutis dos olhos. Na sequência de imagens, podemos ver quadros da cena em que Shakespeare faz a corte a um boneco “cenográfico”⁵⁹, representando o casal idealizado de Romeu e Julieta. Aqui se pode ver a linha de movimento criada e expressa através do boneco-personagem: a postura com a linha corporal bem definida, curvada para cima, cabeça erguida, demonstrando uma atitude altiva e elegante do cavaleiro, aproximando-se numa trajetória definida por uma linha reta, racional e determinado; depois, confiante e sedutor, o apaixonado se aproxima lentamente da “dama” em trajetória curva, emotivo, inclinando-se e buscando o contato visual, abrindo seu coração para a amada e encenando a conquista (atenção ao sutil detalhe das mãos sobre o peito, enquanto se curva sobre ela, como se falasse de seus sentimentos); a conquista expressa através do toque, do puxá-la para si e do abraço, um amante terno e protetor; e o ato de erguer o corpo do boneco, finalizado com o giro, sustentando a “parceira” como num ballet, representação da união física consumada e do júbilo do casal (Figuras 220 a 239). Toda essa história é contada gestualmente. A linha de movimento, portanto, reúne ação, atitude e características do personagem, através das poses marcantes, do deslocamento, da ênfase nos gestos e do *timing* apropriado, planejados e executados em acordo com a história e cena representadas.

⁵⁹ Barry Purves, usando da metalinguagem, recorrentemente apresenta bonecos “vivos” (animados) manipulando outros bonecos em cena. Isso é visto em *Next* e *Screenplay* (na forma dos bonecos de *Bunraku* manipulados pelos *kuragos*), por exemplo.



Figuras 220 a 239 – A linha de movimento em uma sequência de frames de *Next*, 1989, de Barry Purves.

Fonte: imagens captadas de arquivo digital pessoal.

Em suma, a linha de movimento sintetiza a elaboração e construção gestual do personagem no roteiro: reúne as poses fortes - definidas em função da história e atitude do personagem - expressas numa linha de ação e interligadas coerentemente num *timing* adequado. O resultado é o movimento, síntese e representação expressos no boneco-personagem.

4. ANÁLISE DE FILME



60

⁶⁰ Figura 240 – Quadro do filme *Lúmen* (*Lúmen*, Willian Salvador, Brasil, 2007).
Fonte: DVD *Recent Collection of Animated Films*, 2007, EBA UFMG.

4. ANÁLISE DE FILME

4.1. Introdução

Passamos agora a uma análise de um filme experimental, realizado na técnica do *stop-motion*: o curta-metragem *Lúmen* (Wiliam Salvador, Brasil, 2007).

O que torna este filme distintivo para ser destacado? Além da exploração do elemento simbólico e de seu singular boneco-personagem, é o fato de ser uma produção realizada dentro da Escola de Belas Artes da UFMG, como projeto de graduação – e primeira realização - de um animador jovem, estreante, e contando apenas com seus recursos próprios, sem grandes gastos, investimentos e experiência anterior.

Durante uma formação acadêmica, o animador pode se deparar com algumas dificuldades, permeando a experiência de criação de personagens e roteiros, produção e conclusão de um filme animado. Para o artista iniciante ou animador inexperiente, a criação de conceitos eficientes e roteiros bem resolvidos expressos – e concluídos – em filmes pode parecer um desafio, demandando um processo longo e necessidade de recursos onerosos. Muitas vezes, o aluno não dispõe de recursos financeiros, o que influencia a escolha dos materiais por eliminação, não por significação no roteiro. Ou carece de certos conhecimentos ou experiências, o que direciona a escolha da técnica. O *stop-motion*, que usualmente envolve um espaço para filmagem, o uso de dispositivos de captação, iluminação, além da criação e desenvolvimento de roteiros e personagens eficientes, costuma ser visto como técnica que demanda imenso talento e apuro técnico, além de grandes custos, o que pode desestimular o iniciante. Além disso, por vezes, o aluno experiencia a dificuldade em transformar ideias em formas. Partindo de uma abstração, como chegar – e construir - o personagem que dê adequada voz ao conceito pretendido pelo autor?

Lúmen foi desenvolvido com um mínimo de recursos, condição comum a muitos animadores e estudantes brasileiros. Apesar destas limitações, o resultado foi um filme visual e tecnicamente mente bem resolvido, além de demonstrar força poética e eficiência na representação de suas metáforas, tornando-se o vencedor do Granimado 2007.

Verificamos como o diretor, dentro dos recursos de que dispunha, explorando a linguagem simbólica, desenvolveu o roteiro e a caracterização do personagem principal.

4.2. Lúmen

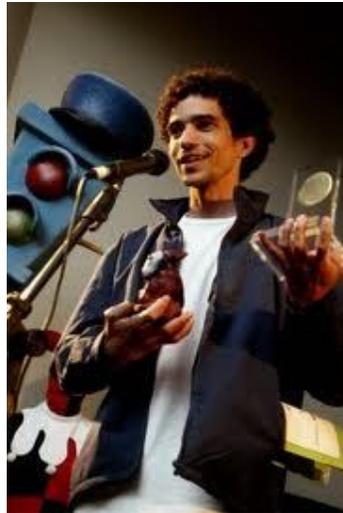


Figura 241 – Wilian Salvador.

Fonte:

<http://animacaobrasileira.blogspot.com.br/2009/06/wilian-salvador-1980-2009.html>, visitado a 20/05/2012.

Wilian Salvador (1980-2009) formou-se na Habilitação em Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da UFMG, tendo sido um aluno dedicado e um grande colega. *Lúmen* (2007), seu único curta-metragem, produzido como filme de graduação, chamou a atenção pelo cuidado e brilhantismo na criação do personagem, construção de cenários, objetos e, sobretudo, do boneco, pela história simples, mas cativante e pela animação bem realizada, vencedora do Granimado 2007. Seu falecimento representou uma grande perda, seja do colega ou do profissional que iniciaria ali uma carreira brilhante, inventor (como seu personagem) e talentoso animador. Esse único filme de sua carreira esteve presente em diversos festivais, no Brasil e no exterior, tendo inclusive conquistado uma extensa lista de premiações.

Lúmen foi produzido artesanalmente por Wilian, desde o cenário e pequenos objetos que constituem a oficina do inventor, até o personagem principal, construído com peças de bicicleta seguindo o modelo dos esqueletos de *ball-joint*, em uma oficina caseira e conseguindo resultados eficientes como os das estruturas vendidas a preços elevados no mercado internacional. O boneco-personagem tem peças cuidadosamente construídas, excelente mobilidade e visualmente é bastante atraente – além de adequado ao tema e à história apresentados.

Lúmen, nome da unidade de medida da luz usado no Sistema Internacional de Unidades, conta a história de um inventor em crise. História que se firma no boneco-personagem, pois, feito de peças e engrenagens, ele também evoca uma invenção criada por algum cientista. Inventor e invento, mente criativa, imaginativa e máquina maravilhosa, reunidos num personagem intrigante. Sua construção evoca associações e significados: a lâmpada, usualmente um clichê representativo da tomada de ideias, tem sua representação ampliada e se torna a própria cabeça – pensante – dessa figura. A luz, que oscila continuamente, se torna uma alegoria dos pensamentos e processos mentais. E as moscas, motivo de irritação constante, representam a perturbação dessa mente inquieta. São signos construídos e desenvolvidos ao longo do filme.

Lúmen se inicia com o close de uma lâmpada, acesa, mas emitindo luz de intensidade mediana – ou de poucos lúmens. A sala, assim pouca iluminada, revela um ambiente rústico, feito de madeira. Uma mosca, atraída pela luz emitida, voa em direção à lâmpada, chocando-se repetidamente contra a mesma. Uma surpresa: uma mão metálica, como se vinda do teto, esmaga o inseto com um mata-moscas. A um giro da câmera, percebe-se que o ângulo anterior estava invertido - de ponta cabeça - e que a lâmpada, aparentemente um detalhe de cenário, é o personagem da história. O espectador é enganado pelo truque: acostumado a entender os objetos comuns em seu lugar e função comuns, nem desconfia de que essa lâmpada poderia ser outro objeto ou ter outra função. E só com o giro ele é colocado em outro lugar – ao virar literalmente de ponta-cabeça – e convidado a ver os objetos sob novos ângulos e funções – ou representações. A lâmpada é aqui parte de uma pessoa. A mosca, possivelmente, pode também encerrar novas significações – que serão construídas na história.

O personagem, agora revelado, é um construto, feito de peças metálicas, parafusos e juntas de correntes de bicicleta, tendo a lâmpada por cabeça. Essa

constituição, claramente, identifica um ente sintético, artificial. Mas o intrigante personagem seduz o espectador, sendo interpretado como figura humanizada, construção facilitada pelo já referido giro da câmera. Esse invento torna-se assim o inventor, uma representação humana, permitindo a identificação e projeção pelo espectador.

Sentado à mesa, o personagem trabalha em um desenho. Sua atitude, transparecida na posição e movimentação, demonstra insatisfação, que é corroborada pelo ato de amassar e descartar o papel. A lixeira, enquadrada em close, não é atingida, e a bola de papel cai pelo chão. Com a abertura da câmera, percebe-se uma constância no erro: o chão está repleto de papéis amassados, denunciando a dificuldade não somente de acertar o alvo, mas de prosseguir num trabalho. Então, surge uma nova surpresa quando o cesto de lixo também se revela um novo objeto, com um braço mecânico saindo por sua abertura e tentando pegar os papéis descartados, sem sucesso. Descoordenado em seus movimentos, esse braço torna-se um reflexo do inventor, em crise e incapaz de concluir seus projetos. Pelas poses e animação, é possível interpretar o estado emocional do personagem, pontuado por ansiedade, inquietação e irritabilidade, frustrado com a incapacidade de concluir um projeto. Essa caracterização e linha de movimento encontram também sua expressão no invento, com seu tremor e ruído incômodos. Se o inventor não consegue criar novos projetos, igualmente se intensifica em sua irritação com o ruído de seu invento, mas também não consegue imaginar como consertá-lo. A frustração e ansiedade vão se intensificando como num ciclo vicioso.

A pose do inventor - encurvado à frente, introspectivo, cabeça apoiada na mão - e os movimentos de braço, lentos, demonstram também o tédio com a temporária incapacidade (Figura 242). A luz fraca, tênue e oscilante da lâmpada torna-se um símbolo construído no filme, associado aos pensamentos e criatividade – também temporariamente limitados – do inventor. Ou de sua repentina energia quando a ansiedade atinge um ápice: ao se virar para trás, para sua invenção problemática, num movimento rápido, impulsivo, quando a luz atinge uma intensidade até então não demonstrada. A energia que lhe falta em seu trabalho se expressa nesse movimento, representação de sua irritação limítrofe. Interessante notar como Wilian utiliza a energia elétrica como alegoria da energia vital, através da correlação entre a luz, pulsante e fraca, e a crise vivenciada pelo personagem.



Figura 242 – Cena de *Lúmen*, mostrando a pose, clara representação do estado de humor do personagem.

Fonte: DVD *Recent Collection of Animated Films*, 2007, EBA UFMG.

Mesmo com sua constituição metálica, esse boneco expressa uma linha de movimento ativa e fluida, imprimindo vitalidade ao personagem. A curvatura do eixo que representa a coluna vertebral, o movimento de braço e mão, mais amplo ou mais lento, o declínio da intensidade da luz e as moscas que sempre tornam a importuná-lo. Todos esses elementos expressam o cansaço mental, a falta de ideias e soluções, a frustração e impaciência. É importante pontuar o papel da modulação da luz – criada através de um mecanismo simples como o de uma lanterna – elemento físico, parte fundamental da caracterização tanto pela imagem quanto pelo movimento do personagem, além de influenciar diretamente no ambiente (do qual é a fonte de luz), mal iluminado e pouco afeito ao trabalho de um projetista.

Numa cena divertida, o personagem passeia pela casa, encurvado à frente, pensativo. Caminhando pela sala, passa por uma série de quadros pendurados na parede. Neles, vemos retratos de seus antepassados, membros ilustres da família (Figura 243). Uma tocha, imponente contra o pôr do sol, à porta de uma caverna: a primeira luz usada pelo homem primitivo. Em seguida, um lampião, delicadamente caracterizado como uma dama, a iluminar cenários provavelmente constituídos por palácios com seus bailes românticos. E, por fim, a lâmpada elétrica, de luz poderosa e sofisticada. Emblema da ciência e desenvolvimento humano, com um livro em mãos e sustentando fios projetando-se das “costas”. O personagem se curva mais ao vislumbrar a galeria, sendo clara a caracterização, pela pose e movimento, da sensação de vergonha, uma vez que, improdutivo em sua crise, ele não parece conseguir representar bem tal nobre família. E a mosca, representação do

pensamento depreciativo e incômodo, volta a assaltá-lo e torturá-lo. A mesma irritação que o abala quase o faz derrubar o quadro do antepassado, ao tentar espantar o inseto. Mas tal fato precede à mudança de atitude que simboliza a chegada, enfim, da ideia solucionadora: a luz se intensifica, o *timing* se acelera no gesto de estalar os dedos e a pose, com braço erguido, se torna altiva para representar os fatos (Figura 244). Uma interessante construção é feita através, novamente, do pulsar da luz, que substitui a fala do personagem ao telefone (Figura 245). A seguir, é realizada a entrega de um pacote – abre-se a porta da rua, pela perspectiva do entregador – que desconhece o conteúdo dos pacotes que leva, assim como o espectador - e o inventor recebe a caixa e vai abri-la. Estimulando a curiosidade do espectador, o enquadramento mostra a cena através da janela, como se o espectador espiasse o inventor através da mesma. A síntese do filme animado transmite a ideia (o pedido, compra e entrega de alguma mercadoria) pelo mínimo mostrado em cena.



Figuras 243, 244 e 245 - Cenas de lúmen. À esquerda, o personagem passeia pela galeria de seus antepassados. Ao centro, posição e acentuação da luz para indicar a ideia e mudança de atitude. À esquerda, “conversa” ao telefone, representada pela oscilação da luz.
Fonte: DVD Recent Collection of Animated Films, 2007, EBA UFMG.

Um *fade out*, aqui, também se torna mais do que uma passagem de cena. É um recurso interessante que permite a identificação com o personagem. O espectador pode ouvir o som de algo sendo rosqueado. A luz acende-se, revelando que o ambiente e o próprio personagem estavam no “escuro”, enquanto a cabeça – a lâmpada - era trocada, sendo substituída pela lâmpada nova que veio pelo correio. Com a nova cabeça e a mente “clara”, num ambiente adequadamente iluminado, ele pode retornar ao trabalho. O defeito do braço mecânico não mais é um desafio, tampouco uma irritação. Agora, o tremor e o chiado, que denotam a descoordenação dos movimentos e inadequação do aparelho, são facilmente consertados. Certo em pegar os papéis, funcionando perfeitamente, o invento agora traz orgulho,

recebendo de seu criador um afago carinhoso, como se fosse um animal de estimação recebendo do dono um agrado como reforço positivo pelo comportamento.

Com a passagem da crise, a mente criativa pode se concentrar na busca de novas ideias e desenvolvimento de novas invenções. Sentado à mesa, ele se dedica ao trabalho com afincado registrado nas poses e na animação. Seu novo estado de humor é “radiante”, assim como é forte a luz de sua nova cabeça. Suas poses, que podem ser vistas nas imagens abaixo (Figuras 246 e 247), aludem a uma dança, expressando a empolgação, vitalidade e profusão criativa. A movimentação exibe um balanço corporal que expressa sua excitação com o fluxo criativo e o trabalho.



Figuras 246 e 247 – As poses marcam a excitação e energia do personagem com a nova mente, clara e cheia de ideias.

Fonte: DVD Recent Collection of Animated Films, 2007, EBA UFMG.

Mas, assim como a crise, o gozo, também, não dura para sempre. Para lembrar esse fato, sina da condição humana, logo chegam as moscas. E, com a intensificação da luz, agora bem clara e disseminada pelo ambiente, igualmente mais moscas surgem para importunar o personagem. É possível criar aqui associações, uma vez mais, com a condição humana, representada no boneco-personagem. A mente privilegiada e o desenvolvimento mental, que separam homem e animais, também trazem compensações negativas: preocupações, ansiedade, neuroses. O estado de luz intensa, sem oscilações, sem falhas, nunca é constante. Antes, é transitório, como a própria vida. A mosca, representação dos problemas, e pensamentos perturbadores, retorna após algum tempo, como as próprias pulsões de vida e de morte em embate no inconsciente humano.

Novamente irritado com a nuvem de insetos a perturbá-lo, o personagem se curva, com a cabeça apoiada nas mãos (Figura 248). Agora, no entanto, não expressa falta de energia e incapacidade de solução de problemas. Sua movimentação enérgica nas cenas anteriores desconstrói esse estado de humor. A pausa acentua o contraste da energia criativa e impaciência com as moscas, trazendo-lhe um tom misto de cômico e tenso. Cômico porque o vemos, cheio de excitação, ser incomodado não por uma mosca, mas por várias. E tenso porque o tempo da pausa na movimentação do personagem, enquanto os insetos continuam a vir, transmite a sensação de irritação intensa e contida, construindo um suspense na espera por uma reação extremada a qualquer instante. E a reação acaba sendo desastrosa para o personagem, ao pegar (por engano, distraidamente; ou propositalmente, sacrificando-se para fugir do incômodo?) a chave inglesa com a qual consertava as coisas, ao invés do mata-moscas, quebrando sua cabeça (brilhante, mas tão frágil) no impacto (Figura 249). Foi-se a cabeça nova e iluminada, e o *fade out*, em corte seco, imerge o espectador, outra vez, na escuridão.



Figuras 248 – Com a luz intensa, aumenta o incômodo das moscas.
 Figura 249 - Cena final, o inventor prestes a atingir a própria cabeça.
 Fonte: DVD Recent Collection of Animated Films, 2007, EBA UFMG.

Esse filme, simples e intenso, foi realizado com um mínimo de condições e estrutura, apresentando resultados eficientes e expressivos. Seu personagem é adequadamente caracterizado, tanto em sua imagem quando em sua movimentação. A constituição física se revela seu atrativo principal. Dispensando uma cobertura que poderia ser de massa plástica, espuma ou qualquer outro material, Wilian expõe a condição de boneco ao mesmo tempo em que usa a estrutura artificial em seu favor, orientada pela história e conduzindo a mesma: caracteriza-o como um inventor e o aproxima de sua invenção, feita da mesma

estrutura – e “emperrada” em seu movimento, assim como seu criador se encontra em crise. A estrutura - que normalmente ficaria oculta no interior do boneco - não é exposta gratuitamente, ou por exibição de apuro técnico em sua construção. Antes, essa estrutura é o próprio personagem e caracterização de sua natureza e condição. Sua atuação é precisa e expressiva, mesmo sem um rosto, olhos ou bocas. Toda a irritação, ansiedade e frustração do personagem, sua crise e também sua excitação com a luz intensa da nova cabeça são expressas claramente para o espectador. As alegorias, bem resolvidas e convincentes, nos fazem identificar esse personagem – uma engenhoca – com uma figura humana, com suas limitações e impulsos.

Lúmen tornou-se um marco na produção da Escola de Belas Artes da UFMG e fica, para todos os alunos e amantes da animação, sobretudo do *stop-motion*, como um exemplo e estímulo para novas produções, revelando o poder desta técnica num filme autoral e de baixo orçamento. A expressividade do animador, o filme realizado de forma eficiente e a criação e o desenvolvimento de personagens marcantes, portanto, não estão limitados a orçamentos altos e produções grandiosas. Antes, a escassez de recursos pode levar o animador a buscar respostas e realizar experimentações, gerando soluções criativas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS



61

⁶¹ Figura 250 – Moldes, bonecos e materiais na mesa de trabalho durante a construção de bonecos para o filme *Janelas*, produção própria, ainda em andamento ao término desta dissertação. Fonte: Arquivo digital pessoal.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse estudo, verificamos o desenvolvimento do cinema de animação em *stop-motion*, assim como dos bonecos-personagens, desde os primeiros registros de objetos tridimensionais animados quadro a quadro até a constituição de personagens articulados, planejados e construídos especificamente para a captação em animação *stop-motion*. Igualmente, verificamos a contribuição do teatro de marionetes para o desenvolvimento e elaboração dos bonecos.

O boneco, personagem central do filme animado, ocupa um lugar de destaque, o que o torna mais do que um mero objeto tridimensional e articulado. Antes, ele é uma construção, envolvendo várias instâncias de criação: a construção física, com a criação e definição de sua imagem, e a construção cinética, com a elaboração do movimento e atuação do personagem, além de uma construção simbólica que permeia a ambas, tornando o boneco uma forma de representação de idéias e de metáfora do humano.

O ofício do animador demanda constantemente esse trabalho de criação, na produção de imagens e recriação do tempo e movimento através de uma síntese da realidade. No processo criativo, o animador pode encontrar enriquecimento no uso da linguagem simbólica, expandindo a capacidade de expressão do filme animado. Imagens e gestos, no cinema de animação, significam, representam, expandindo a experiência artística a ser oferecida ao espectador. Através da geração de imagens e movimentos, ele pode propor novos significados para forma e tempo. Expressando a subjetividade, podem trazer às audiências uma visualidade que extrapole a limitação da representação naturalista. O filme animado expande a significação, isto é, amplia a capacidade simbólica e interpretativa dos conteúdos.

O trabalho de criação do animador pode ser entendido como uma busca experimental: apreender o mundo exterior através de sua experiência, integrá-lo à sua sensibilidade, expressá-lo no personagem e no gesto de animar - imagem e gesto criados como significantes.

A criação e desenvolvimento de personagens também envolvem escolhas, que não são aleatórias ou gratuitas. Antes, devem ser orientadas em função de uma visualidade e expressividade artística pretendidas, da história e narrativa, dos significados e representação implícitos no filme e no personagem. Personagens, e as simbologias envolvidas nos mesmos, podem orientar a escolha de materiais e

definições da direção de arte, assim como o desenvolvimento da história. De igual maneira, também a história pode orientar ou determinar a caracterização do personagem e as definições acerca da visualidade. Mesmo um mero detalhe pode ser um recurso narrativo importante, e o personagem, bem como a condução do filme através de sua atuação e animação, favorece a identificação do espectador com as experiências representadas, evocando emoções.

Esse trabalho de criação é um processo, envolvendo diversas instâncias do trabalho artístico. A experiência de “gestar” um boneco-personagem de *stop-motion*, desde sua criação como conceito, passando pelas definições de detalhes e materiais, até sua construção e, finalmente, sua manipulação, é uma experiência de criação de uma nova vida, um envólucro que será imantado de uma alma própria através da ilusão do filme animado, quando então será visto como criatura de vida e movimento próprios.

Na formação acadêmica ou em suas experimentações, o animador pode se deparar com certas dificuldades, no tocante à criação de personagens e roteiros e estruturação da produção do filme animado.

Nas grandes produções, é comum uma grande equipe, composta por *character designers* e *concept artists*, que desenvolvem cenários, cores, objetos e personagens; engenheiros que desenvolvem esqueletos articulados eficientes para os bonecos e artistas que modelam e reproduzem em moldes as formas dos bonecos, além de detalhes como roupas, cabelos, olhos, etc; profissionais que se encarregam da fotografia, iluminação e manejo das câmeras e demais equipamentos, além da equipe de efeitos visuais e mais dezenas de outros cargos envolvidos na produção filmica.

Nas produções de pequenos estúdios, sejam voltadas para comerciais ou para a produção de curta-metragens autorais, assim como nas produções independentes de animadores ou alunos de animação criando seus primeiros filmes, a equipe é reduzida, por vezes constando apenas do diretor e alguns poucos colegas auxiliares, e, em alguns casos, é possível que se reduza a uma dupla ou mesmo uma única pessoa. Igualmente, os recursos são poucos, ou mesmo mínimos, e as funções divididas entre poucas pessoas que precisam se ocupar de várias tarefas na produção.

Nas produções de alunos e animadores iniciantes, ainda, além da dificuldade em gerar ideias e traduzí-las na forma do roteiro e dos personagens, conta-se com a

pouca – ou inexistente – experiência com a prática da animação e a produção de filmes, aliada à falta de recursos financeiros e conhecimentos de materiais e ferramentas, o que influencia ou vem a determinar a escolha dos materiais que constituirão bonecos e cenários e as técnicas a serem utilizados. Ao *stop-motion*, que também envolve um espaço para filmagem, cenografia, o uso de dispositivos de captação e iluminação, acrescentando-se, ainda, a falta de experiência com o manejo dos dispositivos, câmeras e equipamentos.

Assim não é de se admirar que, mesmo no meio acadêmico, a técnica de animação em *stop-motion* costuma ser vista como técnica associada a grande talento ou custos de produção, com inúmeras dificuldades, o que pode se tornar desestimulador e diminuir as produções na técnica. No entanto, é possível a criação de obras animadas em *stop-motion*, com objetos ou bonecos articulados, mesmo em produções pequenas – até mesmo caseiras – com poucas pessoas envolvidas e um mínimo de recursos.

A produção, com sucesso, do curta-metragem *Lúmen* demonstra essa possibilidade. Willian era uma pessoa talentosa, mas acima de tudo foi um aluno dedicado, tendo trabalhado como monitor durante vários semestres e participado de diversas mostras do Cineclube, tendo acesso ao acervo de filmes, referências importantes antes de desenvolver seu projeto. Além disso, pesquisou ferramentas, materiais e técnicas de construção para adquirir os conhecimentos que, inicialmente, lhe faltavam, e conseguir chegar ao resultado final, seu filme.

Mesmo alguns curta-metragens internacionais comentados ao longo deste trabalho tiveram sua produção realizada em baixo orçamento e seu sucesso graças a soluções inovadoras e baratas. Exemplo é o curta-metragem *The Maker* (Christopher Kezelos, Austrália, 2012), mencionado na página 85, que se utilizou de artifícios construídos com materiais recicláveis para solucionar alguns dos desafios da produção. O set de filmagem é relativamente pequeno e simples (Figura 251), com objetos miniaturizados cuidadosamente construídos. Os bonecos igualmente são simples, com o corpo feito de tecidos costurados e a cabeça modelada em cerâmica. Um *scanner* de mesa quebrado foi usado para construir uma espécie de grua, permitindo que a câmera, acoplada ao braço de escaneamento do aparelho, realize curtos movimentos retilíneos de forma suave e controlada (Figura 252). De igual forma, uma roda de bicicleta foi usada para criar um aparelho que gera o

movimento circular para a câmera (Figura 253). Soluções inusitadas, baratas e de grande contribuição na produção.



Figura 251 – set de filmagem de *The Maker* (2012).

Figura 252 – equipamento construído para gerar movimentos de câmera, em linha reta, para o curta-metragem, feito com partes de um scanner.

Figura 253 – Equipamento construído com roda de bicicleta, para movimentos giratórios de câmera.

Fonte: Vídeo de *Making of (Making Camera Dollies)* do curta-metragem *The maker*, disponível no site oficial do filme (<http://www.themakerfilm.com/video/>), visitado a 10/11/2012.

Com a facilidade do acesso a filmes comercializados em DVD ou mesmo divulgados na internet, muitas referências se encontram à disposição de mais e mais pesquisadores, estudantes ou interessados em animação. Os processos de produção (os *making ofs*) de diversos filmes também se encontram disponíveis, o que representa uma importante fonte de informações. O maior acesso aos computadores, com as possibilidades de seu uso para facilitar as produções (como, por exemplo, nos efeitos visuais e pós-produção dos filmes) também vem a auxiliar o trabalho dos realizadores. Sobretudo, a troca de informações entre animadores ou entre profissionais de áreas próximas, como do teatro de marionetes ou da fotografia, seja de experiências de sucesso ou fracassos, torna-se fonte importante de pesquisa.

Não se nega, aqui, as dificuldades e limitações implícitas ao trabalho de animação e à realidade das produções independentes no Brasil. O que se aponta é que, apesar das dificuldades, existem soluções que permitem a execução e conclusão das obras animadas, demandando do animador pesquisa, esforço e dedicação. Os obstáculos existem ao longo do percurso, assim como as possibilidades.

Sobretudo, o animador independente, que não conta com grandes equipes e recursos, deposita em sua criatividade e perseverança a busca de novas soluções e empreende experimentações para concluir com sucesso seu projeto, muitas vezes

de forma solitária. Comumente, o animador se debruça em sua mesa de trabalho, estudando as referências e pensando nas formas de resolução para o filme. O ofício do animar – e aqui especificamente na técnica do *stop-motion*, foco deste estudo - é um trabalho detalhado e muitas vezes solitário, mesmo quando desenvolvido em equipe. Graça, citando Michael Atkinson, afirma que “fazer um filme é o mesmo que transcrever a Bíblia à mão – ou seja, é um ato intensamente reservado, trabalhoso, não-comercial (...) e tais filmes frequentemente sugerem obsessão eremita.” (GRAÇA, 2006, p. 18).

Centrando o foco na criação dos bonecos-personagens, a pesquisa para definição dos conceitos, busca de referências visuais e elaboração de estudos (desenhos ou protótipos modelados) são pontos que auxiliam no seu desenvolvimento. Contribuem para delimitar idéias, apontar uma visualidade almejada e focar o trabalho na construção dos conceitos em forma de personagens. O estudo das soluções técnicas encontradas por escultores, animadores ou atores do teatro de marionetes serve também de grande valia na resolução da construção física.

A análise das obras citadas ao longo desse estudo mostra uma diversidade de materiais, formas e soluções usadas por grandes e pequenas produções, de longas-metragens do circuito comercial a curtas-metragens autorais e desenvolvidos de forma independente por seus realizadores – por vezes iniciantes. Além dos materiais vistos, podem existir ainda diversas possibilidades a serem descobertas, ou melhor exploradas em futuras obras. Estes exemplos mostram que o desenvolvimento do personagem, no caso o boneco-personagem do filme animado em *stop-motion*, envolve pesquisa, elaboração e escolhas conscientes. Mesmo limitado por falta de recursos ou conhecimentos – realidade comum ao realizador brasileiro - o animador pode empreender pesquisa e busca por alternativas que sirvam de soluções criativas e plásticas para a resolução dos conceitos implícitos no filme.

O boneco-personagem, portanto, não é um mero objeto, mas uma construção – de conceitos, símbolos, formas e movimentos. Sua caracterização (física ou gestual) representa escolhas, orientadas pelo trabalho da direção de arte, direcionadas à eficiente expressão do personagem em sua história e técnica.

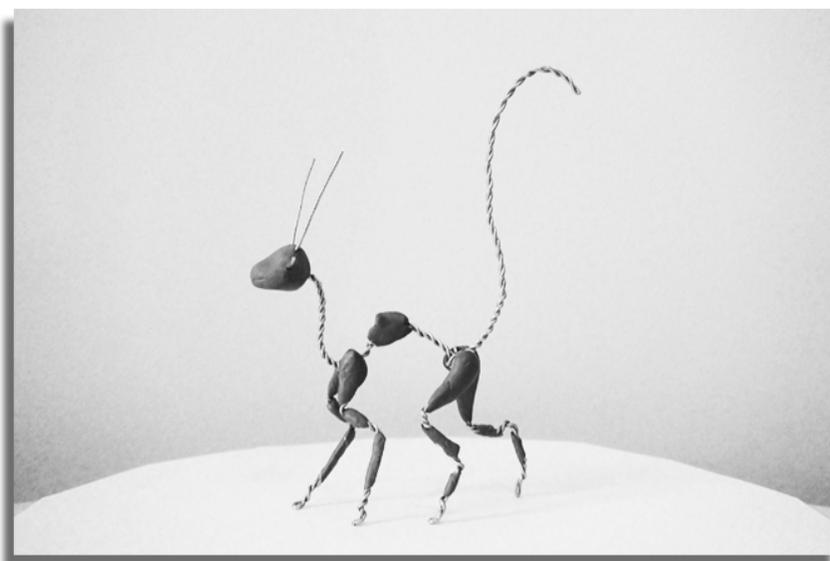
Limitações financeiras e técnicas, que podem se tornar obstáculos, devem ser solucionadas buscando-se alternativas que partam do paradigma estabelecido - o boneco com esqueleto de metal e cobertura de borracha (látex ou silicone) ou massa

de modelagem - e busquem novas soluções, ampliando as possibilidades artísticas por trás do *stop-motion*.

No processo deste desenvolvimento, portanto, o boneco-personagem pode vir a se tornar também uma construção pessoal do animador, tornando este num pesquisador ativo, direcionador do trabalho de criação e da comunicação através do filme animado.

6. ANEXO

EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO E PERSONAGENS



⁶² Figura 254 – foto do esqueleto articulado criado para o boneco do Gato, para o filme *Janelas*, produção própria, ainda em andamento ao término desta dissertação.
Fonte: Arquivo digital pessoal.

6. ANEXO – EXPERIÊNCIA PESSOAL DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO E PERSONAGEM

Para refletir e exemplificar sobre o processo de desenvolvimento de conceitos, personagens e roteiros, comento aqui uma experiência pessoal de criação – com marcado cunho simbólico – na pré-produção de um curta-metragem em animação *stop-motion*, intitulado *Janelas*. O título se baseia no provérbio “Os olhos são as janelas da alma”. Na história, uma estátua de Gato, feita em vidro, ganha vida magicamente e caminha pela cidade. Seus olhos brilhantes e espelhados refletem não apenas o mundo real, mas características dos humanos que encontra: seus medos, receios e temores.

Como já comentado anteriormente, durante uma formação acadêmica, o animador pode se deparar com certas dificuldades: a criação de conceitos eficientes na forma dos personagens, o desenvolvimento de roteiros bem resolvidos, a falta de recursos financeiros, a limitação dos materiais disponíveis, a falta de certos conhecimentos técnicos, como a construção adequada de bonecos, o manejo de câmeras e planejamento da iluminação, além da pouca ou ausente experiência na produção e conclusão de filmes animados. Ao longo da formação na Escola de Belas Artes, experimentei algumas dessas dificuldades, muitas delas tornando-se frustrações.

A pesquisa bibliográfica e visita a grupos como o Giramundo acabou por ser eficiente ao suprir algumas delas, como o desconhecimento das técnicas de construção de bonecos ou manejo de equipamentos. O acesso facilitado a filmes em DVD, inclusive com os documentários comumente apresentados nos extras dos discos, como os *making ofs* de diversas produções, se tornou uma fonte de informação importante. Também é possível, com a ajuda da pesquisa na internet, ter conhecimento e acesso a materiais adequados ou desejados, muitos deles não disponíveis à venda em qualquer estado brasileiro, embora vários sejam ainda bastante onerosos para um estudante.

Já a tradução das ideias na adequada e representativa forma concreta, a figura do boneco, foi resolvida somente ao longo de um processo, com experimentações de soluções, pesquisa sobre conceitos e símbolos associados, bem como elaboração de listas de possíveis associações.

Em *Janelas*, primeiro roteiro desenvolvido como projeto de curta-metragem autoral, parti da ideia central – a projeção de emoções permeando as relações – até chegar ao conceito do personagem principal da história, o Gato de vidro. No longo processo de definição de roteiro, personagens, objetos e cenários, conseguindo expressar a ideia sobre a projeção, a confusão inicial se dissipou no direcionamento a partir de imagens elementares. Na dificuldade em se lidar com o símbolo, dada à expansão de possibilidades e sentidos, o primeiro passo – embora mais concreto e menos rico – seja o da literalização. Assim sendo, parti da noção de projeção, conceito psicológico, que define um mecanismo de defesa da mente, na qual características do indivíduo, comumente inaceitáveis, são projetadas em outras pessoas. Assim atribuídas ao outro, essas características são expressas, embora não reconhecidas e não elaboradas pelo indivíduo. Na transformação do conceito em imagem, a primeira associação foi a da imagem projetada e, portanto, o espelho. Simbolicamente associado ao confronto com o próprio eu, o espelho é recorrentemente usado no cinema como forma de expressar o duplo e o conflito interno. Associações relacionadas foram listadas, surgindo os reflexos, transparências e o vidro. Assim criada a construção imagética básica da história, definiu-se que os vidros seriam parte fundamental do roteiro, estando presentes, na forma de vidraças de janelas, de vitrines de lojas, de objetos de vidro ou de cristal, assim como reflexos – representação das projeções.

O Gato surgiu como animal simbólico, figurando como personagem principal, aquele que sofre o fato de ser constante alvo das projeções e reações negativas dos personagens secundários. Sua escolha foi motivada por ser este animal frequentemente depositário de mitos, superstições e agouros (e, portanto, projeções). Na História da Humanidade, já figurou como ser divino (no Antigo Egito, onde foi domesticado pela primeira vez, por exemplo) e demoníaco (na Idade Média era perseguido como bruxo). Mesmo nos dias atuais, na crença popular aparece contraditoriamente encarnando ora o bem ora o mal, amigo ou traiçoeiro, aquele que traz a boa sorte (como os *Manekinekos*, gatos de porcelana, talismãs populares no Japão, que trazem sorte, fortuna e saúde) ou azar (como os gatos pretos na cultura ocidental). Embora todo animal possa ser depositário de superstições e atribuições simbólicas, essa característica parecia-me ser mais forte e presente na figura do gato doméstico. Ouvir, de um biólogo, cientista, a fala de que seu gato era

“antipático”, ao se referir ao andar macio do felino, foi o determinante final na escolha do animal.

É interessante citar também o filme *Um Dia, um Gato* (*Az přijde kocour*, Vojtech Jasný, Tchecoslováquia, 1963), onde a chegada de um grupo, acompanhado por um gato que usa óculos, traz alvoroço a uma cidade. A razão para tal fato é que, ao se retirar os óculos do gato, o animal mostra a natureza e humor das pessoas, tingindo-as em cores que revelam sua vida interior. Aqui, portanto, o felino aparece também como figura que denuncia o estado psicológico dos personagens e desencadeia a projeção de sentimentos humanos – o ódio dos moradores e a afeição das crianças, que se divertem com o mascote.

Definindo a forma básica do Gato da história, cheguei a uma raça específica, o *Sphinx*, de constituição física elegante, com o corpo magro e alongado, e cuja principal característica é o fato de não ter pelos (Figuras 255 a 257), fato que o torna distinto, curioso, despertando estranhamento e muitas vezes repulsa nas pessoas, mesmo naquelas muito afeiçãoadas aos gatos. A raça foi escolhida por se pretender que o personagem cause estas reações – curiosidade e estranhamento – nos personagens humanos, e por seu perfil alongado, que ajudou a definir sua silhueta como um gato de vidro, a exemplo dos animais modelados em murano, ornamentos de cristal e vidro moldado, originários de Murano, na Itália, que se tornou referência mundial em arte em vidro.

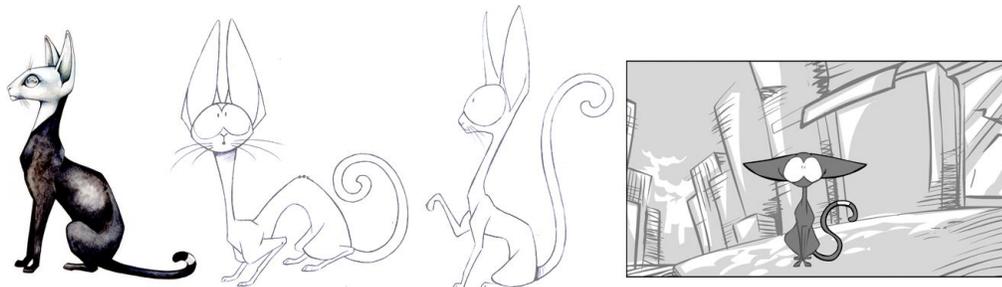


Figuras 255, 256 e 257 – Gatos da raça Sphinx, usados como referência para a criação do Gato de *Janelas*: estranho, incomum.
Fonte: <http://kindcatbreeds.com/213/sphynx-cat/>, visitado a 01/06/2012.

As orelhas do Gato seriam grandes, para ajudarem a expressar gestualmente o personagem, através da movimentação das mesmas. Como receptor das projeções, foi-lhe acrescida uma característica fundamental: grandes olhos redondos, que lhe davam um aspecto *cartoonizado*, imprimindo certa comicidade a um roteiro que poderia ser se tornar denso, mas principalmente se configurando como uma

estratégia visual e poética: esses olhos funcionariam como espelhos, refletindo as pessoas. Mas, como se tratava de um animal mágico, um ser de vidro que vive e anda no universo da animação, o personagem podia ter certas peculiaridades impossíveis: ele refletiria mais do que o real: projetaria o que as pessoas não gostam e não querem reconhecer em si próprias. Os olhos grandes, brilhantes, também evocam a imagem do gato na escuridão, com os olhos brilhando, uma imagem recorrentemente usada no gênero de terror, aplicando um clichê para reforçar a ideia central do roteiro. Assim, os elementos centrais se formaram, o gato como personagem principal, seu desenho e silhueta, alongada e fina, seus grandes olhos reflexivos e sua constituição física, feito de vidro.

O desenho, ao longo de diversos estudos, evoluiu de uma forma mais naturalista, evocando o animal originário (Figura 255), para uma versão mais fluida – com mais linhas curvas em toda a estrutura e simplificação dos traços da cabeça, além de aumento dos olhos e do comprimento das orelhas e da cauda para dar-lhe maior expressividade corporal (Figuras 258 a 262).



Figuras 258, 259, 261 e 262 – Alguns dos estudos realizados no desenvolvimento do personagem do Gato para o roteiro *Janelas*.
Fonte: arquivo pessoal.

Embora tenha essa definição física, esse Gato-personagem se presta a algo mais que servir de referência ao animal que lhe empresta sua imagem. De fato, ele representa instâncias humanas. Em sua tentativa de “conversar” com alguém, se frustra continuamente. As apressadas pessoas que passam pela rua mal o percebem, mesmo sendo ele, feito de vidro e dotado de vida, um milagre. Quando por acidente o notam, as projeções se interpõem como um filtro entre os seres que tentam se comunicar. A necessidade inata de aceitação e interação social, a dor da rejeição e a frustração pela dificuldade de comunicação se expressam através do personagem e sua andança pelas ruas. Os personagens humanos representam

tipos, usando novamente de clichês, para marcar e tornar claramente reconhecíveis seus conceitos. A mulher vaidosa, egocêntrica, o *workaholic* viciado em tecnologia, a idosa solitária e a criança, pura, livre das neuroses dos adultos. A cidade, elemento cenográfico - e um personagem à parte - faria uma alusão à solidão em meio à multidão, comum nos grandes centros urbanos e marca da indiferença entre as pessoas.

Por diversas vezes, enquanto buscava meios de construir, fisicamente, estes bonecos, inclusive o personagem de vidro, esbarrando em dificuldades de ordem técnica, recebi questionamentos por não substituir a *stop-motion*, fazendo o filme em animação 2D, por exemplo. A questão era que o *stop-motion* não fora escolhido por gosto pessoal ou por valorização da técnica. Antes, as três dimensões eram necessárias, em minha concepção. Reflexos e projeções seriam criados através de animação bidimensional - pintura em vidro, mas cenários e personagens seriam criados tridimensionalmente, como miniaturas e bonecos, concretos e palpáveis, em *stop-motion*, predominando na técnica a maior parte do filme. Isso porque o mundo real, rígido e duro da cidade exploraria as três dimensões, a rigidez e concretude dos bonecos e cenários construídos. Em contraste e oposição estariam as projeções, memórias, devaneios e medos, constituindo o mundo onírico dos pensamentos, mais fluido e explorado em duas dimensões. Não por acaso seria a pintura em vidro, pois além da extensão do material à própria técnica, conceito e símbolo direcionando a escolha, a pintura em vidro ainda permite um desenho mais esfumado, mais representativo do mundo onírico e dos processos mentais.

Assim sendo, definiu-se a construção física desses personagens. Seu movimento foi planejado para seguir a mesma caracterização: o Gato teria uma linha de movimento curva e fluida, evocando a suavidade do movimento do animal, mas fugindo da representação real: por não ter juntas, seus membros se moveriam com maior liberdade, evitando a associação com a dureza do vidro em função de privilegiar a delicadeza do murano e a flexibilidade do felino. A mulher, elegante sobre sapatos de salto agulha, se moveria com pompa e altivez, o homem enrijecido, como um autômato, a velhinha se moveria muito pouco, basicamente as mãos, em função de seu isolamento e pouca afeição ao contato, e o menino, livre, teria um movimento amplo, saltitante, enérgico, com *timing* rápido.

Essas definições envolveram um longo trabalho de pesquisa, começando com listas de associações direcionadas pelas ideias centrais, que começaram a auxiliar a

construção conceitual dos personagens. Pesquisas sobre os símbolos presentes e vários estudos foram necessários até chegar aos personagens, definidos e estruturados.

Obviamente, o processo não foi linear e muito menos resultou em sucesso rápida ou imediatamente, havendo várias tentativas e erros, frustrações, bloqueios criativos, crises existenciais, diversos passos refeitos e muitas variações de personagens criadas até se chegar a uma versão satisfatória.

Também, é importante ressaltar, contei com o – valioso e imprescindível – apoio e orientação de professores da então Habilitação em Cinema de Animação do curso de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFMG.

Portanto, a criação, desenvolvimento e construção de personagens – no caso, ainda, personagens para um roteiro de narrativa marcada por elementos simbólicos – é um processo que engloba pesquisa, elaboração e escolhas conscientes, visando não só o desenvolvimento do filme como também a busca por alternativas que sirvam de soluções criativas e plásticas para a resolução dos conceitos implícitos dentro das limitações da produção.

6. REFERÊNCIAS



63

⁶³ Figura 263 – Wladislaw Starewicz posa, numa montagem, com alguns de seus bonecos. Fonte: <http://www.tumblr.com/tagged/ladislav-starewicz>, visitado a 10/11/2012.

6.1. REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Editora Papyrus, 5ª edição, 2010.

BLUMENTHAL, Eileen. *Puppetry a World History*. New York: Abrams.

BELL, John. *Strings, Hands, Shadows A Modern Puppet History*. Detroit Institute of Arts.

COTTE, Olivier. *Secrets of Oscar- Winning Animation – Behind the Scenes of 13 Classic Short Animations*. United Kingdom: Focal Press, 2006.

CUNHA, Antônio Geraldo da. *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 8ª impressão, 1997.

DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.

DEOUD, Fernando; PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. *Arte: ambiência estética, imaginativa e metafórica*. 2005. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

ECO, Umberto. *A Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 9ª edição, 2005.

FERREIRA, Luciana Fagundes Braga; NAZÁRIO, Luiz. *A narrativa cinematográfica alegórica / simbólica no cinema de animação*. 2007. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2005.

FIALHO, Antônio; ANDRADE, Ana Lúcia UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. *Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial*. 2005. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

FURNIS, Maureen. *Art in Motion Animation Aesthetics*. John Libbey & Company Pty Ltd, 1999.

GASEK, Tom. *Frame-by-Frame Stop Motion. The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. United Kingdom: Focal Press, 2012.

GIROUX, Sakae M. & SUZUKI, Tae. *Bunraku: Um Teatro de Bonecos*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HARRYHAUSEN, Ray & DALTON, Tony. *A Century of Stop-motion Animation: From Méliès to Aardman*. USA: Watson-Guption Publications, 2008.

HANSEN, João Aroldo. *Alegoria – construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Editora da Unicamp, 2006.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2010.

JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

JUNG, Carl Gustav. *O Homem e Seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 13ª edição, 1995.

KOYAMA, Richard Brigitte. *Japanese Animation - From Painted Scrolls to Pokémon*. Flammarion, Paris, 2010.

MANNONI, Laurent. *A Grande Arte da Luz e da Sombra – Arqueologia do Cinema*. São Paulo: Editora Senac e UNESP, 2003.

MORENO, José María Aguilar Moreno. *El cine y la metáfora*. Sevilla: Performing Arts, 2007.

LAKOFF, George & JOHNSON, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

LOPES, Érika Savernini. *Índices de um cinema de poesia: Pier Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Krzysztof Kieslowski*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

LORD, Peter & SIBLEY, Brian. *Creating 3-D Animation The Aardman Book of Filmmaking* New York. USA: Harry N. Abrams, 2004.

LUCENA JÚNIOR, Alberto B. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia, A Construção do Personagem*. São Paulo: Editora Ática, 1989.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (org.). *Metáforas do Cotidiano*. Belo Horizonte: Departamento de Letras da UFMG, 1998.

PAZ, Octavio. *O Arco e a Lira*; tradução de Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PILLING, Jayne. *Animation 2D and Beyond*. United Kingdom: Rotovision SA, 2001.

PRIEBE, Ken A. *The Art of Stop-motion Animation*. USA: Course Technology PTR, 2006.

PURVES, Barry. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PURVES, Barry J. C. *Stop-motion: Passion, Process and Performance*. Burlington: Focal Press. 2008.

RIBEIRO, Thiago Franco; CAPUZZO, Heitor. *Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história*. 2009. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

ROBINSON, Chris. *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*. United Kingdom: John Libbey Publishing, 2006.

ROBINSON, Chris. *Animators Unearthed. A Guide to the Best of Contemporary Animation*. Continuum Books, 2010.

SALISBURY, Mark. *Tim Burton's Corpse Bride An Invitation to the Wedding*. USA: Newmarket Press, 2005.

SHAW, Susannah. *Stop-motion - Craft skills for model animation*. Burlington: Focal Press, 2004.

STANISLAVSKI, Constantin. *A Construção da Personagem*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 16ª edição, 2006.

TARKOVSKI, Andreaei Arsensevich. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TAYLOR, Richard. *The encyclopedia of animation techniques - A comprehensive step-by-step directory of techniques, with in inspirational gallery of finished works*. New Jersey. USA: Chartwell Books, 2003.

TODOROV, Tzvetan. *Teorias do Símbolo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

THOMPSON, Frank. *Tim Burton's Nightmre Before Christmas: The Film The Art, The Vision*. USA: Disney Editions, 1993.

TURNER, Mark & FALCONIER, Gilles. *The Way We Think – Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books, 2002.

TURNER, Mark. *The Literary Mind – The Origins of Thought and Language*. Oxford: University Press, 1998.

XAVIER, Ismail (organizador). *A Experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

6.2. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

A BALLAD ABOUT GREEN WOOD (Balada o zeleném drevu). Direção: Jiri Barta. Roteiro: Jiri Barta. Produzido por Krátký Film Praha. Tchécoslováquia. 1983. 11 minutos. Color.

A CARTA (Pismo). Direção: Roman Kachanov. Roteiro: Zhanna Vitenzon. Produzido por Soyuzmultfilm. Rússia. 1970. 9 minutos. Color.

ANIMATED MOTION (série de documentários). Direção: Norman MacLaren e Grant Munro. Produção: Norman MacLaren e Grant Munro. Produzido pelo NFBC. Canadá. 1977. Color.

AQUILES (Achilles). Direção: Barry Purves. Roteiro: Jo Cameron Brown, Homer e Barry Purves. Produção: Glenn Holberton. Produzido por: Bareboards Productions e Channel Four Television. Inglaterra. 1995. 11 minutos. Color.

ADÁGIO (Adazhio). Direção: Garri Bardin. Roteiro: Garri Bardin. Produzido por Stayer Studio. Rússia, França. 2000. 9 minutos. Color.

ALICE (Něco z Alenky). Direção: Jan Svankmajer. Roteiro: Jan Svankmajer baseado em Lewis Carroll. Produção: Hannes Bressler, Peter-Christian Fueter e Paul Madden. Intérprete: Kristýna Kohoutová. Produção executiva: Keith Griffiths e Michael Havas. Produzido por Channel Four Films, Condor Films, Hessischer Rundfunk (HR), Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft (SRG). Tchécoslováquia. 1988. 86 minutos. Color.

ANIMANDO. Direção: Marcos Magalhães. Produzido por National Film Board of Canada, Embrafilmes e Capes. Canada, Brasil. 1982. 12 minutos. Color

A LUVA (Vareshka). Direção: Roman Kachanov. Roteiro: Zhanna Vitenzon. Produzido por Soyuzmultfilm. Rússia. 1967. 9 minutos. Color.

A MÃO (Ruka). Direção: Jiri Trnka. Roteiro: Jiri Trnka. Produção: Jiri Trnka. Produzido por Kraty Film. Tchécoslováquia. 1965. 18 minutos. Color.

A NOVA VIAGEM DE SINBAD (The Golden Voyage of Sinbad). Direção: Gordon Hessler. Roteiro: Brian Clemens e Ray Harryhausen. Produção: Charles H. Schnee.

E Ray Harryhausen. Intérpretes: John Phillip Law, Caroline Munro, Tom Baker, Douglas Wilmer, Martin Shaw, Grégoire Aslan, Kurt Christian, Takis Emmanuel, David Garfield, Aldo Sambrell, Robert Rietty, Robert Shaw. Direção de Fotografia: Ted Moore. Música: Miklós Rózsa. Animação e efeitos visuais: Ray Harryhausen. Produzido por: Columbia Pictures Corporation, Ameran Films, Morningside Productions. EUA. 1974. 105 minutos. Color.

ARÁ. Direção, Roteiro e Produção: Sheila Neumayr & Juliana Xavier. Brasil. 2007. 7 minutos. Color.

ARIA (Aria). Direção: Pjotr Sapegin. Roteiro: Berit Reiss-Andersen. Produzido por NFBC e Pravda Productions A/S. Canadá, Noruega. 2002. 11 minutos. Color.

AS AVENTURAS DE MARK TWAIN (The Adventures of Mark Twain). Direção: Will Vinton. Roteiro: Mark Twain e Susan Shadburne. Produção: Susan Shadburne. Intérpretes: James Whitmore, Gary Krug, Chris Ritchie, Carol Edelman e John Morrison. Produzido por MGM. EUA. 1985. 86 minutos (DVD). Color.

AS CRÔNICAS DE HARRYHAUSEN (The Harryhausen Chronicles). Direção: Richard Schickel. Roteiro: Richard Schickel. Produção: Richard Schickel, Anna Sofroniou, Douglas Freeman e Tony Dalton. Intérpretes: Leonard Nimoy, Ray Bradbury, Tom Hanks, Ray Harryhausen, George Lucas, Dennis Muren, Charles H. Schneer, Henry Sellick. Produção executiva: Simon Crocker. Produzido por: Julian Seddon Films e Lorac Productions. EUA. 1998. 60 minutos. Color.

A FUGA DAS GALINHAS (Chicken's Run). Direção: Peter Lord e Nick Park. Roteiro: Karey Kirkpatrick, Peter Lord e Nick Park. Produção: Peter Lord, Nick Park e David Sproxton. Intérpretes: Mel Gibson, Julia Sawalha, Miranda Richardson, Tony Haygarth, Jane Horrocks, Imelda Staunton, Benjamin Whitrow, Lynn Ferguson, Timothy Spall e Phil Daniels. Produtores executivos: Jake Eberts, Jeffrey Katzenberg, Michael Rose. Direção de fotografia: Tristan Oliver, Frank Passingham. Música: John Powell e Harry Gregson-Williams. Produzido por Aardman animation e Dreamworks SKG. Inglaterra. 2000. 84 minutos (1 DVD). Color. Legendado.

A SUSPEITA. Direção: José Miguel Ribeiro. Roteiro: Virgílio Almeida, Gonçalo Galvão Teles e Levina Valentim. Intérpretes: Dora Bernardo, João Catarino, Mafalda Vilhena, Paulo Raposo, Teresa Côrte-Real, Vítor Soares. Música: Bernardo Devlin. Produzido por Radiotelevisão Portuguesa (RTP) e Zeppelin Filmes. Portugal. 1999. 25 minutos. Color.

ATÉ OS OSSOS (Hasta los Huesos). Direção: René Castillo. Roteiro: René Castillo. Produção: René Castillo, Alejandro Guevera e Roberto Rochin. Intérpretes: Bruno Bichir, Daniel Cubillo, Eugenia León, Claudia Prado e Celso R. Garcia. Música: Ruben Albarran. Emmanuel del Real, Eugenia León, Enrique Rangel e Joselo Rangel. México. 2001. 10 minutos. Color.

BALANÇO (Balance). Direção: Christoph & Wolfgang Lauenstein. Roteiro: Christoph & Wolfgang Lauenstein. Produzido por GHK Kassel, Hochschule für Bildende Künste Hamburg. Alemanha. 1989. 7 minutos. Color.

BALL OF WOLL (Klubok). Direção: Nikolai Serebryako. Roteiro: Ovsey Driz. Produzido por Soyuzmultfilm. Rússia. 1968. 9 minutos. Color.

BEN-HUR (Ben-Hur). Direção William Wyler. Roteiro: Lew Wallace, Karl Tunberg, Maxwell Anderson, S.N. Behrman, Christopher Fry e Gore Vidal. Produção: Sam Zimbalisste William Wyler. Intérpretes: Charlton Heston, Jack Hawkins, Haya Harareet, Stephen Boyd, Hugh Griffith, Cathy O'Donnell, San Jaffe, Finlay Currie, Frank Thring, Terence Longdon, George Relph, André Morell. Produtores executivos: Sol C. Siegel e Joseph Vogel. Música: Miklós Rózsa. Produzido por Metro-Goldwin-Mayer (MGM). EUA. 1959. 212 minutos. Color.

BRIAR ROSE OR THE SLEEPING BEAUTY (Ibara Hime Mara Wa Nemuri Hime). Direção: Kihachirō Kawamoto. Roteiro: Kyōko Kishida e Kihachirō Kawamoto. Produção: Alena Detáková, Pavla Bouckova e Jiroaki Suzuki. Intérprete: Kyōko Kishida. Música: Svatopluk Havelka. Produzido por Kawamoto Productions Ltd., Krátký Film Praha e Kyo Ltd. Japão, Tchecoslováquia. 1990. 22 minutos. Color.

CABEÇA DE PAPELÃO. Direção: Quiá Rodrigues. 20 minutos. Brasil. 2011. Color.

CASA DE MÁQUINAS. Direção e Roteiro: Daniel Erthel e Maria Leite. Música: Daniel Potter. Produzido através do programa Artist Links. Inglaterra e Brasil. 2007. 5 minutos. Color.

CHEBURASHKA. Direção: Roman Kachanov. Roteiro: Eduard Uspenskiv e Roman Kachanov. Intérpretes: Tamara Dmitrieva, Vasili Livanov, Klara Rumyanova e Vladimir Ferapontov. Música: Vladimir Shainskiv. Produzido por Soyuzmultfilm. Rússia. 1972. 19 minutos. Color.

CHOQUE DE TRENES. Direção: Segundo de Chomon. França. 1902. Preto e branco.

CORALINE E O MUNDO SECRETO (Coraline). Direção: Henry Selick. Roteiro: Henry Selick e Neil Gaiman. Produção: Claire Jennings e Mary Sandell. Intérpretes: Dakota Fanning, Teri Hatcher, John Hodgman, Keith David, Jennifer Saunders, Dawn French, Robert Bailey Jr. Produtor executivo: Michael Zoumas . Direção de fotografia: Pete Kozachik. Música: Bruno Coulais e They Might Be Giants. Focus Features / Universal Pictures, 2009. 100 minutos (1 DVD). Color. Legendado.

DANNY BOY. Direção: Marek Skrobecki. Roteiro: Marek Skrobecki. Produzido por Archangel e Se-Ma-For Studios. Suíça, Polônia. 2010. 10 minutos. Cor.

DEER AND BULL. Direção: Zou Qin, China, 1990. 10 minutos. Color.

DE JANELA PARA O CINEMA. Direção: Quiá Rodrigues. 13 minutos. Brasil. 1999. Color.

D.I.M. Direção: Marek Skrobecki. Roteiro: Marek Skrobecki e Maciej Beldycki. Produzido por Se-Ma-For Studios. Polônia, 1992. 10 minutos. Color.

DIMENSÕES DO DIÁLOGO (Možnosti dialogu). Direção: Jan Svankmajer. Roteiro: Jan Svankmajer. Produzido por Krátký Film Praha. Tchecoslováquia. 1983. 12 minutos. Color.

DOG. Direção: Suzie Templeton. Roteiro: Suzie Templeton. Produção: Becalelis Brodskis e Suzie Templeton. Intérpretes: Tony Fish, Joshua O'Keefe e Bill Homewood. Música: Kostas Kyriakidis. Produzido por: Royal College of Art. Inglaterra, 2001. 5 minutos. Color.

DŌJŌJI TEMPLE (Dōjōji). Direção: Kihachirō Kawamoto. Roteiro: Kihachirō Kawamoto. Produzido por Sakura Motion Pictures. Japão. 1976. 19 minutos. Color.

DOSSIÊ RÊ BORDOSA. Direção: Cesar Cabral. Roteiro: Cesar Cabral, Carla Gallo e Leandro Maciel. Produção: Analia Tahara. Intérpretes: Grace Gianoukas, Paulo César Peréio e Laert Sarrumor. Produção executiva: Carol Scalice. Música: Cláudio Augusto Ferreira. Produzido por Coala Filmes. Brasil. 2008. 15 minutos. Color.

ESCURIDÃO, LUZ, ESCURIDÃO (Tma, světlo, tma). Direção: Jan Svankmajer. Roteiro: Jan Svankmajer. Produção: S. Glaserová, K. Korbarová, M. Konecny, J. Ruzicka e M. Vins. Direção de Fotografia: Miloslav Spala. Produzido por Ustřední Pujcovna Filmu. Tchecoslováquia. 1990. 6 minutos. Color.

FIAT LUX. Direção: Marcello Giovanni Tassara. Brasil. 1960. 1 minuto. Preto e branco.

FIORITURES (França) ou *THE COILING PRANKSTER* (Ing.) (*Vykrutasy*). Direção: Garri Bardin. Roteiro: Garri Bardin. Produzido por Soyuzmultfilm. Rússia, 1988. 10 minutos. Color.

FRANKENSTEIN PUNK. Direção: Cao Hamburger e Eliana Fonseca. Música: Fernando Salem. Produzido por BECA Filmes, OZ Produções Cinematográficas e Vertigo Produções. Brasil. 1986. 12 minutos. Color.

FUN IN A BAKERY CHOP. Direção: Edwin S. Porter. Produção: Thomas Edison. Produzido por Edison Manufacturing Company. EUA. 1902. 1 minuto. Preto e branco.

FÚRIA DE TITÂS (Clash of Titans). Direção: Desmond Davis. Roteiro: Beverley Cross. Produção: Ray Harryhausen, John Palmer e Charles H. Schneer. Intérpretes: Laurence Olivier, Claire Bloom, Maggie Smith, Ursula Andress, Jack Gwillim, Susan Fleetwood, Pat Roach, Harry Hamlin, Judi Bowker, Burgess Meredith, Siân Phillips, Flora Robson, Anna Manahan, Freda Jackson, Tim Pigott-Smith, Neil McCarthy, Donald Houston, Vida Taylo e Harry Jones. Música: Laurence Rosenthal. Animação e efeitos visuais: Ray Harryhausen. Produzido por: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Peerford Ltd. EUA. 1981. 118 minutos. Color.

GAROTA DAS TELAS. Direção: Cao Hamburger. Brasil. 1986. 15 minutos. Color.

GUERRA DOS MUNDOS (War of Worlds). Direção: Byron Haskin. Roteiro: Barré Lyndon, baseado em novela de H.G. Wells. Produção: Frank Freeman Jr. E George

Pal. Intérpretes: Gene Barry, Ann Robinson, Les Tremayne, Robert Cornthwaite, Sandro Giglio, Lewis Martin, Houseley Stevenson Jr., Paul Frees, William Phipps, Vernon Rich, Henry Brandon, Jack Kruschen e Cedric Hardwicke. Produção executiva: Cecil B. DeMille. Música Leith Stevens. Produzido por Paramount Pictures. EUA. 1953. 85 minutos. Color.

HARVIE KRUMPET. Direção: Adam Elliot. Roteiro: Adam Elliot e Luke Elliot. Produção: Melanie Coombs. Intérpretes: Geoffrey Rush, Kamahl, John Flaus e Julie Forsyth. Produzido por Melodrama Pictures, The Australian Film Commission, SBS Independent. Austrália. 2003. 23 minutos. Color.

HOUSE OF FLAME (Kataku). Direção: Kihachirō Kawamoto. Roteiro: Kihachirō Kawamoto. Intérprete: Tetsunojo Kanze. Música: Tôru Takemitsu. Japão. 1979. 19 minutos. Color.

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES. Direção: James Stuart Blackton. Roteiro: James Stuart Blackton. Produção: James Stuart Blackton. Intérprete: James Stuart Blackton. Produzido por Vitagraph Company of America. USA. 1906. 3 minutos. Preto e branco.

ICHTHYS. Direção: Marek Skrobecki. Roteiro: Antoni Bankowski. Produzido por: Agencja Produkcji Filmowej, Partyflex System e Se-ma-for Studios. Polônia. 2005. 16 minutos. Color.

INSPIRACE. Direção: Karel Zeman, Roteiro: Karel Zeman. Produção: Karel Zeman. Intérprete: Karel Zeman. Tchecoslováquia, 1948. 10 minutos. Color.

JASON AND THE ARGONAUTS. Direção: Don Chaffer. Roteiro: Jan Read, Beverley Cross e Apollonius Rhodios. Produção: Charles H. Schneer e Ray Harryhausen. Intérpretes: Todd Armstrong, Nancy Kovack, Gary Raymond, Laurence Naishmith, Niall MacGinnis, Michael Gwynn, Douglas Wilmer, Jack Gwillim, Honor Blackman, John Cairney, Patrick Troughton, Andrew Faulds e Nigel Green. Música: Bernard Herrmann. Animação e efeitos visuais: Ray Harryhausen. Produzido por: Columbia Pictures Corporation e Morningside Productions. EUA. 1963. 104 min. Color.

JAMES E O PÊSSEGO GIGANTE (James and the Giant Peach). Direção: Henry Sellick. Roteiro: Karey Kirkpatrick, Jonathan Roberts e Steve Bloom, baseado em Roald Dahl. Produção: Tim Burton e Denise Di Novi. Intérpretes: Simon Callow, Richard Dreyfuss, Joanna Lumley, Miriam Margolyes, Pete Postlethwaite, Susan Sarandon, Paul Terry, David Thewlis, J. Stephen Coyle, Steven Culp, Cirocco Dunlap, Michael Girardin, Tony Haney, Kathryn Howell, Chae Kirby, Jeff Mosley, Al Nalbandian, Emily Rosen, Mike Starr, Susan Turner-Cray, Mario Yedidia. Produção executiva: Jake Eberts. Música: Randy Newman. Produzido por: Walt Disney Pictures, Allied Filmmakers, Skellington Productions Inc. EUA. 2006. 79 minutos. Color.

JOÃO E MARIA (Hansel and Gretel). Direção: Ray Harryhausen. Roteiro: Charlotte Knight. Produção: Ray Harryhausen e Fred Blasauf. Intérprete: Hugh Douglas. EUA, 1951. 10 minutes. Color.

KING KONG. Direção: Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Roteiro: James Ashmore Creelman e Ruth Rose, baseado em estória de Merian C. Cooper e Edgar Wallace. Produção: Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Intérpretes: Fay Wray, Robert Armstrong, Bruce Cabot, Frank Reicher, Sam Hardy e Noble Johnson. Produção Executiva: David O. Selznick. Música: Max Steiner. Produzido por RKO Radio Pictures. EUA. 1933. 94 minutos. Preto e branco.

KONFLIKT. Direção: Garri Bardin. Roteiro: Garri Bardin. Produzido por Soyuzmultfilm. Rússia, 1983. 7 minutos. Color.

LACANUS CERVUS. Direção: Ladislaz Starewicz. Roteiro: Rússia. 1910. Preto e branco.

LE ROMAN DE RENARD. The Tale of the Fox (Inglês). Direção: Ladislav Starewicz e Irene Starewicz. Roteiro: Ladislav Starewicz, Irene Starewicz, Jean Nohain, Antoinette Nordmann, baseado em história de Johann Wolfgang Goethe. Produção: Louis Nalpas e Roger Richebé. Intérpretes: Claude Dauphin, Romain Bouquet, Sylvain Itkine, Léon Larive, Robert Seller, Eddy Debray, Nicolas Amato, , Sylvia Bataille, Suzy Dornac, Jaime Plama, Marcel Raine. Música: Vincent Scotto. Produzido por Wladyslaw Starewicz Production. França. 1930. 65 minutos. Preto e Branco.

LE THÉÂTRE DE PETIT BOB. Bob's Electric Theatre (Inglês). Direção: Segundo de Chomón. Roteiro: Ferdinand Zecca. Produzido por Pathé Frères. França. 1906. 5 minutos. Preto e Branco.

LÚMEN. Direção, Roteiro e Produção: Wilian Salvador. Brasil. 2007. 4 minutos. Color.

LUMINARIS. Direção: Juan Pablo Zaramella. Roteiro: Gustavo Cornillón e Juan Pablo Zaramella. Produção: Silvina Cornillon, Mario Rulloni, Sol Rulloni. Intérpretes: Gustavo Cornillón, María Alche e Luis Rial. Produção Executiva: Juan Pablo Zaramella. Música: Osmar Maderna. Argentina. 2011. 6 minutos. Color.

MARY E MAX, UMA AMIZADE DIFERENTE (Mary & Max). Direção: Adam Elliot. Roteiro: Adam Elliot. Produção: Melanie Coombs. Intérpretes: Toni Collette, Philip Seymour Hoffman, Barry Humphries, Eric Bana, Bethany Whitmore, Renée Geyer, Ian 'Molly' Meldrum, John Flaus e Julie Forsyth. Produção executiva: Mark Gooder, Paul Hardart, Tom Hardart, Bryce Menzies, Jonathan Page. Produzido por: Melodrama Pictures. Austrália. 2009. 92 minutos. Color.

MATCHES: AN APPEAL. Direção: Arthur Melbourne-Cooper. Inglaterra, 1899. 1 minuto. Preto e branco.

MIGHTY JOE YOUNG. Direção: Ernest B. Schoedsack. Roteiro: Merian C. Cooper e Ruth Rose. Produção: Merian C. Cooper. Intérpretes: Terry Moore, Ben Johnson, Robert Armstrong, Frank McHugh, Douglas Fowley, Denis Green, Paul Guilfoyle, Nestor Paiva, Regis Toomey, Lora Lee Michel, James Flavin. Produção executiva: John Ford. Música: Roy Webb. Produzido por Argosy Pictures. EUA. 1949. 94 minutos. Preto e branco.

MIO E MAO (série de TV). Direção: Francesco Misseri. Música: Piero Barbetti. Produzido por Misseri Studio & Mad Mouse Production. Itália. 1974 / 1975. Color.

MORPH (série de TV). Direção: Peter Lord. Roteiro: Peter Lord e David Sproxton. Produção: Patrick Dowling. Intérprete: Tony Hart. Produção Executiva: David Hamilton e Claire Derry. Produzido pela Aardman Animation. Inglaterra, 1977.

NA ÓPERA (Em la Opera). Direção: Juan Pablo Zaramella. Roteiro: Juan Pablo Zaramella. Argentina, 2011. 1 minuto. Color.

NEXT: THE INFINITE VARIETY SHOW. Direção: Barry Purves. Roteiro: Barry Purves. Produção: Sara Mullock. Intérpretes: Roger Rees e Barry Purves. Música: Stuart Gordon. Produzido por Aardman Animations, Channel Four Films. Inglaterra. 1989. 5 minutos. Color.

NECKTIE (Le Noeud Cravate). Direção: Jean François Lévesque. Roteiro: Jean François Lévesque. Produzido por: Office national du film du Canada (ONF). Canada. 2009. 12 minutos. Color.

NOIVA CADÁVER (Corpse Bride). Direção: Mike Johnson, Tim Burton. Produção: Tim Burton, Allison Abbate. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson, Tracey Ullman, Danny Elfman, Lisa Kay, Enn Reitel, Paul Whitehouse, Joanna Lumley, Albert Finney, Richard E. Grant, Head Waiter, Stephen Ballantyne, Michael Gough e Christopher Lee. Produtores executivos: Jeffrey Auerbach e Joe Ranft. Direção de fotografia: Pete Kozachik. Roteiro: John August, Pamela Pettler e Caroline Thompson, baseado em roteiro de John August e Pamela Pettler. Música: Mike Adams e Danny Elfman Produzido por Warner Bros. EUA. 2005. 76 minutos. Color. Legendado.

O CASTELO DE AREIA (Sand Castle, Le Château de Sable). Direção: Co Hoedeman. Roteiro: Co Hoedeman. Produzido por NFBC. Canada. 1972. 13 minutos. Color.

O DIRIGÍVEL ROUBADO (Ukradená vzducholod). Direção: Karel Zeman. Roteiro: Karel Zeman e Radocan Krátky. Produção: Václav Dobes, Dana Dudová, Jindrich Dvorak e Zdenek Stibor. Intérprees: HANUS Bor, Jan Cizek, Jan Malát, Michal Pospísil, Josef Stránik, Jika Zelenohorská, Jana Sedlmajerová, Vera Macku, Eva Kubesová, Marie Brozová, Stepánka Reháková, Cestmír Randa, Miroslav Holub, Rudolf Deyl, Karel Effa, Stanislav Simek, Václav Trégl, Jaroslav Mares, Josef Vetrovec, Ladislav Navratil, Milos Nesvadba, Jan Teplý, Joseph Haukvic, Milan Nedela, Václav Babka, Josef Hlinomaz, Jaroslav Stercl, Eduard Kohout, Zdenek Braunschläger, Frantisek Filipovský, Václav Svec, Zdenek Dite, Miroslav Homola e Antonín Soukup. Produzido por Carlo Ponti Cinematografica, Filmové Studio Gottwaldov e Filmové Studio Barrandov. Tchechoslováquia. 1967. 90 minutos. Preto e branco.

O DRAGÃO E O FEITICEIRO (Dragonslayer). Direção: Matthew Robbins. Roteiro: Hal Barwood e Matthew Robbins. Produção: Hal Barwood. Intérpretes: Peter MacNicol, Caitlin Clarke, Ralph Richardson, John Hallam, Peter Eyre, Albert Salmi,

Sydney Bromley, Chloe Salaman, Emrys James, Roger Kemp, Ian McDiarmid, Ken Shorter, Jason White, Yolande Palfrey, Douglas Cooper, Alf Mangan, David Mount, James Payne, Chris Twinn. Produção Executiva: Howard W. Koch e Eric Rattray. Música: Alex North. Produzido por Paramount Pictures e Walt Disney Pictures. EUA.1981. 108 minutos. Color.

OEDIPUS. Direção: Jason Wishnow. Roteiro: Jason Wishnow. Produção: Jason Wishnow. Intérpretes: Dick Rodstein, David Brimmer, Billy Dee Williams, Stephanie Fredricks, Tara Jayne, Q. A. Wagstaff. Produção executiva: Michael Green e Alex Suter. Música: Blake Neely. EUA. 2004. 8 minutos. Color.

O ESTRANHO MUNDO DE JACK (The Nightmare Before Christmas). Direção: Henry Selick. Roteiro: Tim Burton, Michael McDowell, Caroline Thompson. Produção: Tim Burton Intérpretes: Danny Elfman, Chris Sarandon, Catherine O'Hara, William Hickey e Glenn Shadix, Paul Reubens, Ken Page, Edward Ivory, Susan McBride, Debi Durst. Direção de fotografia: Pete Kozachik. Música: Danny Elfman. Produzido por Tim Burton. EUA. 1993. 76 minutos. Color. Legendado.

O FANTÁSTICO SENHOR RAPOSO (The Fantastic Mr. Fox). Direção: Wes Anderson. Roteiro: Wes Anderson, Noah Baumbach, baseado em novela de Roald Dahl. Produção: Allison Abbate, Wes Anderson, Molly Cooper, Jeremy Dawson, Simon Quinn e Scott Rudin. Intérpretes: George Clooney, Meryl Streep, Jason Schwartzman, Bill Murray, Wallace Wolodarsky, Eric Chase Anderson, Michael Gambon, Willem Dafoe, Owen Wilson, Jarvis Cocker, Wes Anderson, Karen Duffy, Robin Hurlstone, Hugo Guinness, Helen McCrory. Produção executiva: Arnon Milchan e Steven M. Rales. Música: Alexandre Desplat. Produzido por: Twentieth Century Fox Film Corporation, Indian Paintbrush, Regency Enterprises EUA. 2009. 87 minutos. Color.

O IMPERADOR E O ROUXINOL (Cisaruv Slavik). Direção: Jiri Trnka e Milos Makovec. Roteiro: Vitezslav Nezval, Jiri Brdecka e Jiri Trnka, baseado em Hans Christian Andersen. Intérpretes: Helena Patockova, Jaromir Sobotoa e Detsky Pevecký Sbor Jana Kuhna. Música: Václav Trojan. Produzido por Loutkovy Film Praha, Ceskoslovenský Státní Film. Tchecoslováquia.1949. 72 minutos. Color.

O MASCOTE (Fétiche Mascotte). Direção: Ladislaz Starewicz. Roteiro: Ladislaz Starewicz. Produzido por Gelma-Films. França. 1934. 26 minutos. Preto e branco.

O MUNDO PERDIDO (Lost Worlds). Direção: Harry O. Hoyt. Roteiro: Marion Fairfax, baseado em novela de Arthur Conan Doyle. Produção: Serge Bromberg, Scott MacQueen, David H. Shepard e Earl Hudson. Intérpretes: Bessie Love, Lewis Stone, Wallace Beery, Lloyd Hughes, Alma Bennett, Arthur Hoyt, Margaret McWade, Bull Montana, Frank Finch Smiles, Jules Cowles, George Bunny, Charles Wellesley, Jocko the Monkey e Arthur Conan Doyle. Música: Robert Israel, R.J. Miller e Cecil Copping. Produzido por First National Pictures. EUA, 1925. 64 minutos. Preto e branco.

O PEQUENO PRÍNCIPE (The Little Prince). Direção: Will Vinton. Roteiro: Susan Shadburne, baseado em novela de Antoine de Saint-Exupéry. Produção: Frank Moynihan e Will Vinton. Intérpretes: Cliff Robertson, Michele Mariana, Dal

McKennon, Nell Suza, Todd Oleson, Bob Griggs, Tim Conner, John Morrison e Russ Fast. Música: Billy Scream. Produzido por Will Vinton Studios e Billy Budd Films. EUA. 1979. 25 minutos. Color.

O VÔO DAS GAIVOTAS. Direção: Barbaro Joel Ortiz, Daniel Herthel, Alexandre Rodrigues e Sergio Glenes. Brasil, Cuba. 2011. Color.

PASSADO PRESENTE. Direção, Roteiro e Produção: Filipe Carrijo & Fábio Belotte. Brasil. 2009. 5 minutos. Color.

PEDRO E O LOBO (Peter and the Wolf). Direção: Suzie Templeton. Roteiro: Suzie Templeton, baseado na peça de Sergei Prokofiev. Produção: Alan Dewhurst, Hugh Welchman e Zbigniew Zmudzki. Proção executiva: Lars Andreas Hellebust, Simon Olswang, Luc Toutoungi e Robert Whitehouse. Produzido por Breakthru Films, Se-ma-for Studios, Channel 4 Television Corporation. Inglaterra, Polônia, Noruega e México. 2006. 32 minutos. Color.

PRECÁRIO PARAÍSO. Luciana Fagundes. Brasil. 2005. 8 minutos. Color.

PRÍNCIPE BAJAJA (Bajaja). Direção: Jiri Trnka. Roteiro: Bozena Nemcová, Jiri Trnka, Vitezslav Nezval, Frantisek Brasun, Jan Novák e Karel Sobotka. Música: Václav Trojan. Produzido por: Ceskoslovenský Státní Film. Tchecoslováquia. 1950. 87 minutos. Color.

PUNCH AND JUDY (Rakvickarna). Direção: Jan Svankmajer. Roteiro: Jan Svankmajer. Produção: Erna Kminková e Jiri Vanek. Intérpretes: Nad'a Munzarová, Jiri Procházka e Bohuslav Sránek. Música: Zdenek Liska. Produzido por Krátký Film Praha. Tchecoslováquia. 1966. 10 minutos. Color.

THE PUPPETOONS MOVIE. Direção: Arnold Leibovit. Roteiro: Arnold Leibovit. Produção: Arnold Leibovit. Intérpretes: Paul Frees, Dal McKennon, Art Clokey, Dick Beals e Victor Jory. Música: Buddy Baker. Produzido por Arnold Leibovit Entertainment. EUA, 1987. 90 minutos. Color.

QUAQ QUAO (série de TV). Direção: Francesco Misseri. Roteiro: Francesco Misseri. Produzido por L + H Films. Itália. 1978.

QUINDINS. Direção, Roteiro e Produção: David Mussell & Giuliana Danza. Brasil. 2009. 9 minutos. Color.

RIGOLETTO. Direção: Barry Purves. Roteiro: Barry Purves, Wyn Davies e James Fenton, baseado em conto de Francesco Maria Piave. Produção: Glenn Holberton, Mikael Shields e Christopher Grace. Intérpretes: Jonathan Summers, Rosemary Joshua, Anthony Mee, Ashley Thorburn, Julie Gossage, Nike Newman, Yvonne Burnett e Ralph Hamer. Produzido por Bareboards Production. Inglaterra, 1993. 28 minutos. Color.

ROOF SEX. Direção: Adam pesapane (PES). Roteiro: Adam Pesapane (PES). Produção: Adam Pesapane (PES) e Sarah Phelps. Intérpretes: Michael Hannigan e Chaka Khan. Produzido por PES Productions. EUA. 2001. 2 minutos. Color.

SCREENPLAY. Direção: Barry Purves. Roteiro: Barry Purves e Ernst Loub. Produção: Glen Holberton. Intérprete: Michael Maloney. Música: Nigel Hess. Inglaterra. 1992. 11 minutos. Color.

SHAUN THE SHEEP (Série de TV). Direção: Christopher Sadler, Richard Golezowski, Seamus Malone, Jean-Philippe Vine, Richard Webber, Dave Osmand, Lee Wilton. Roteiro: Nick Park, David Fine, Richard Golezowski, Alison Snowden, Rob Dudley, Lee Pressman, Glenn Dakin, Julie Jones, Ian Carney, Trevor Ricketts, Sarah Ball, Charles Hodges, Jimmy Hibbert, Dave Ingham, Giles New, Keiron Self, Dan Berlinka, Andy Williams. Produção: Julie Lockhart e Gareth Owen. Intérpretes: John Sparkes, Justin Fletcher, Kate Harbour, Richard Webber e Jo Allen. Produção executiva: Milles Bullough, David Sproxton, Peter Lord, Nick Park e Nikki Chaplin, Michael Carrington e Brigitta Mühlenbeck. Música: Mark Thomas. Produzido por Aardman Animations, EU Media Plus Program e Westdeutscher Rundfunk (WDR). Inglaterra. 2007. 7 minutos. Color.

SINBAD CONTRA O OLHO DO TIGRE (*Sinbad and the Eye of the Tiger*). Direção: Sam Wanamaker. Roteiro: Beverley Cross e Ray Harryhausen. Produção: Ray Harryhausen e Charles H. Schneer. Intérpretes: Patrick Wayne, Taryn Power, Margaret Whiting, Jane Seymour, Patrick Troughton, Kurt Christian, Nadim Sawalha, Damien Thomas, Bruno Barnabe, Bernard Kay, Salami Cocker e David Sterne. Música: Roy Budd. Animação e efeitos visuais: Ray Harryhausen. Produzido por: Columbia Pictures Corporation e Andor Films. EUA, 1977. 113 minutos. Color.

SIMBAD E A PRINCESA (*The 7th Voyage of Sinbad*). Direção: Nathan Juran. Roteiro: Ken Kolb e Ray Harryhausen. Produção: Charles H. Schneer e Ray Harryhausen. Intérpretes: Kerwin Mathews, Kathryn Grant, Richard Eyer, Torin Thatcher, Alec Mang, Danny Green, Harold Kasket, Alfred Brown, Nana DeHerrera, Nino Falanga, Luis Guedes e Virgilio Teixeira. Música: Bernard Herrmann. Animação e efeitos visuais: Ray Harryhausen. Produzido por: Columbia Pictures Corporation e Morningside Productions. EUA. 1958. 88 minutos. Color.

SONHOS DE UMA NOITE DE VERÃO (*Sen noci svatojánské*). Direção: Jiri Trnka. Roteiro: Jiri Trnka, Jiri Brdecka, Joseph Kainar, Howard Sackler, baseado no roteiro de William Shakespeare. Produção: Erna Kminková e Jaroslav Mozis. Intérpretes: Joss Ackland, Ann Bell, Richard Burton, Tom Criddle, Jean Desailly, Laura Graham, Jack Gwillim, Barbara Leigh-Hunt, Hugh Manning, Alec McCowen, Michael Meacham, Stephen Moore, Rudolf Pellar e Roger Shaperd. Música: Václav Trojan. Produzido por Studio Kresleného a Loutkového Filmu. Tchecoslováquia. 1959. 76 minutos. Color.

STANLEY. Direção: Suzie Templeton. Roteiro: Suzie Templeton. Produzido por: Surrey Institute of Art & Design. Inglaterra, 1999). 7 minutos. Color.

TCHAIKOVSKY – UMA ELEGIA (*Tchaikovsky – An Elegy*). Direção: Barry Purves. Roteiro: Barry Purves e Irina Margolina. Produção: Glenn Holberton e Irina Margolina. Intérprete: Barry Purves. Inglaterra e Rússia. 2011. Color.

TCHOU-TCHOU. Direção: Co Hoedemam. Roteiro: Co Hoedeman. Produzido por NFBC. Canada. 1972. 14 minutos. Color.

TEMPESTADE. Direção: Cesar Cabral. Roteiro: Cesar Cabral e Leandro Maciel. Produzido por Coala Filmes. Brasil. 2010. Color.

THE BEAUTIFUL LEKANIDA (Prekrasnaya Lyukanida). Direção: Ladislaz Starewicz. Roteiro: Ladislaz Starewicz. Rússia. 1912. Preto e branco.

THE BOOK OF THE DEAD (Shisha no Sho). Direção: Kihachirō Kawamoto. Roteiro: Shinobu Origuchi. Intérpretes: Kyōko Kishida, Tetsuko Kuroyanagi e Rie Miyazawa. Produzido por Sakura Eiga-sha. Japão. 2005. 70 minutos. Color.

THE CAMERAMAN REVENGE (Mest Kinematograficheskogo Operatora). Direção: Ladislaz Starewicz. Roteiro: Ladislaz Starewicz. Produzido por Khanzhonkov Company. Rússia. 1912. 12 minutos. Preto e branco.

THE CLEVER DUCKLINGS. Direção: Yu Zhenguang. China, 1960. 8 minutos. Color.

THE CLUB OF THE LAID OFF (Klub odlozenych). Direção: Jiri Barta. Roteiro: Jiri Barta e Edgar Dutka. Produzido por Krátký Film Praha e Studio Jiriho Trnky. Tchecoslováquia, 1989. 25 minutos. Color.

THE DEMON (Oni). Direção: Kihachirō Kawamoto. Roteiro: Kihachirō Kawamoto. Japão. 1972. 8 minutos. Color.

THE EXECUTION OF MARY QUEEN OF SCOTS. Direção: Alfred Clark. Intérpretes: Robert Thomae. Produção: Thomas A. Edison. Produzido por Edison Manufacturing Company. EUA. 1895. 1 minuto. Preto e Branco.

THE HAND. Direção: Jiri Trnka. Roteiro: Jiri Trnka. Produção: Jiri Trnka. Produzido por Kratky Film, Ustredni Pujcovna Filmu, Loutkovy Film Praha, Studio Kresleného e Loutkového Filmu See. Tchecoslováquia. 1965. 18 minutos. Color.

THE HUMPTY DUMPTY CIRCUS. Direção: James Stuart Blackton & Albert E. Smith. EUA. 1898. Preto e branco.

THE MAKER. Direção: Christopher Kezelos. Roteiro: Christopher Kezelos e Ziad Jamal. Produção: Christopher Kezelos e Christine Kezelos. Música: Paul Halley. Produzido por Zealous Creative. Austrália. 2011. 6 minutos. Color.

THE TEDDY BEARS. Direção: Edwin Porter. Produzido por Edison Manufacturing Company. EUA. 1907. 13 minutos. Preto e branco.

THE SANDMAN. Direção: Paul Berry. Produzido por: Batty Berry Mackinnon Productions. EUA. 1992. 10 minutos. Color.

THE STORY OF RAPUNZEL. Direção: Ray Harryhausen. Roteiro: Charlotte Knight. Produção: Ray Harryhausen e Fred Blauf. EUA, 1951. 11 minutos. Color.

UM DIA, UM GATO (Az přijde kocour). Direção: Vojtech Jasný. Roteiro: Jirí Brdecka, Vojtech Jasný e Jan Werich. Intérpretes: Jan Werich, Emília Vásáryová, Vlastimil Brodský, Jirí Sovák, Vladimír Mensík, Jirina Bohdalová, Karel Effa, Vlasta Chramostová, Alena Kreuzmannová, Stella Zázvorková, Jaroslav Mares, Jana Werichová, Ladislav Fialka, Karel Vrtiska, Václav Babka, Michal Pospíšil, Tonda Krcmar, Pavel Brodsky e Dana Dubanska. Música: Svatopluk Havelka. Produzido por Filmové studio Barrandov. Tchecoslováquia, 1963. 91 minutos. Color.

UMA INVENÇÃO DIABÓLICA (Vynález zkázy). Direção: Karel Zeman. Roteiro: Frantisek Hrubin, Milan Vácha e Karel Zeman, baseado em novela de Jules Verne. Produção: Zdenek Novák. Intérpretes: Lubor Tokos, Arnost Navrátil, Miroslav Holub, Frantisek Slégr, Václav Kyzlink e Jana Zatloukalová. Música: Zdenek Liska. Produzido por: Československý Státní Film, Filmové Studio Gottwaldov. Tchecoslováquia, 1958. 83 minutos. Preto e branco.

UNE PARTIE DE CARTES. Direção: Georges Méliès. Roteiro: Georges Méliès. Intérpretes: Georges Méliès, Gaston Méliès e Georgette Méliès. Produzido por Georges Méliès e Star-Film. França, 1896. 1 minuto. Preto e branco.

VELHAS LENDAS TCHECAS (Staré Povesti České). Direção: Jiri Trnka. Roteiro: Alois Jirásek, Jiri Brdecka, Milos Václav Kratochvil e Jiri Trnka. Intérpretes: Zdenek Stepánek, Eduard Kohout, Karel Höger, Růzena Nasková e Václav Vydra. Música: CACLAV Trojan. Produzido por Československý Státní Film. Tchecoslováquia. 1953. 91 minutos. Color.

VIAGEM A MARTE (Viaje a Marte). Direção: Juan Pablo Zaramella. Roteiro: Juan Pablo Zaramella. Produzido por JPZtudio. Argentina. 2004. 16 minutos. Color.

VINCENT. Direção: Tim Burton. Roteiro: Tim Burton. Produção: Rick Heinrichs. Intérprete: Vincent Price. Música: Ken Hilton. EUA. 1982. 7 minutos. Preto e branco.

WALLACE & GROMIT – A BATALHA DOS VEGETAIS (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit). Direção: Steve Box e Nick Park. Produção: Claire Jennings, Peer Lord, Nick Park, Carla Shelley e David Sproxton. Intérpretes: Peter Sallis (Wallace), Ralph Fiennes (Lorde Victor Quartermaine), Helena Bonham Carter (Lady Tottington), Peter Kay (PC McIntosh), Liz Smith (Sra. Mulch), Nicholas Smith (Reverendo Clement Hedges) e John Thomson. Roteiro: Bob Baker, Steve Box, Mark Burton e Nick Park. Música: Julian Nott. ING. 2005. 94 minutos

WALLACE & GROMIT (série de TV) em DIA DE FOLGA (A Grand Day Out). Direção: Richard Golezowski, Peter Lord e Nick Park. Roteiro: Bob Baker, Richard Golezowski, Jeff Newitt, Nick Park e Steve Rushton. Produzido por Aardman Animations. Inglaterra, 1989. Color.

WESTERN SPAGHETTI. Direção: Adam pesapane (PES). Roteiro: Adam Pesapane (PES). Produzido por PES Productions. EUA. 2008. 2 minutos. Color.

ZAPPING. Direção, Roteiro e Produção: Marcelo Queiroz. Brasil. 1997. 5 minutos. Color.

ZERO. Direção: Christopher Kezelos. Roteiro: Christopher Kezelos. Produção: Christine Kezelos. Intérpretes: Nicholas McKay, Kyls Burtland, Anthony Clarke, Shelley Hepworth, Lisa Hill, Christine Kezelos, Reina McAndrew, Brendam Jamieson O'Brien, Keely O'Brien e Tully O'Brien. Música: Kyls Burtland. Produzido por Zealous Creative e Screen NSW. Austrália. 2010. 13 minutos. Color.