

## **Histórico e desenvolvimento do *stop-motion* e dos personagens articulados no cinema de animação**

Autora: Giovanna Belico Cária Guimarães

Co-autor: Maurício Silva Gino

### **Resumo:**

O cinema de animação *stop-motion* é uma forma de expressão plástica / artística que remonta às origens do próprio cinema, sendo registradas as primeiras experimentações da técnica ainda durante os primeiros registros do cinema mudo, no final do século XIX. Grande parte de sua expressividade pode ser atribuída à presença e à elaboração dos bonecos articulados, cujo desenvolvimento recebeu influência do teatro de marionetes. Objetos imantados de simbolismo e figuras articuladas usadas para o entretenimento público e rituais acompanham o ser humano desde as civilizações antigas, e o boneco – ator e personagem do filme animado - pode ser usado pelo diretor / animador / artista como forma de representar símbolos e conceitos num roteiro poético. Neste trabalho, elaboramos uma leitura da história do cinema de animação *stop-motion*, desde as origens do cinema e do cinema de animação, abordando o desenvolvimento das metodologias de produção, bem como dos bonecos articulados, ao longo das produções. Destacamos os nomes de alguns animadores de importância para o gênero e a técnica, bem como de algumas de suas obras, acompanhando o desenvolvimento e popularidade do *stop-motion* no cenário mundial.

**Palavras-chave:** Cinema. História. Animação. *Stop-motion*. Animadores.

## **History and development of *stop-motion* and articulated characters in animated movies.**

### **Abstract:**

The *stop-motion* animation is an artistic expression that was born in the origins of the cinema. The first documented experiments in this technique were registered still in the silent movies, at the end of the XIX century. A big part of its expressivity could be attributed to the presence of articulated puppets, whose development was influenced by the puppets theater. Objects full of symbolism and articulated figures used for the mass entertainment and rituals follow the human being since the ancient civilizations, and the puppet - actor and character in the animated movies - can be used by the director / animator / artist as a way to represent symbols and concepts in a poetic plot. In this project, we prepared a reading about the history of *stop-motion* animation, since the origins of the cinema and animation films, approaching the development of production methods, as well the articulated puppets, along the productions. We highlight the names of some important animators, to the gender and techniques, as well some of their works, following the development and popularity of *stop-motion* on the world scene.

**Keywords:** Cinema. History. Animation. *Stop-motion*. Animators.

Aos 28 de dezembro de 1895, ocorria a primeira projeção pública e paga do cinematógrafo, realizada no *Grand Café* de Paris. Apesar de outras projeções terem ocorrido à

mesma época e até em datas anteriores<sup>i</sup>, 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 Ópticos<sup>ii</sup>. Estes dispositivos apresentavam sequências de desenhos, representando pessoas e animais executando movimentos repetitivos, montadas dentro de estruturas giratórias. Aos 28 de outubro de 1892, Emile 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 com o uso de sequencias de imagens bidimensionais (desenhos) registrados quadro a quadro. É notório o filme *Humorous Phases of Funny Faces* (EUA, 1906), de James Stuart Blackton, 1906. Nestes primeiros filmes animados, o desenhista / animador exibia sua habilidade técnica, desenhando ao vivo para os 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 quotidianas ou cenas cômicas, explorando brincadeiras que atraíam o público pelo aspecto curioso. Dentro do cinema de animação, semelhante ocorria.

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, em 1895. Representando uma cena histórica, o filme pode ser considerado um dos primeiros documentários registrados no cinema. Sua realização o torna também um pioneiro em outros aspectos. Para representar o ato da decapitação, Edison se utilizou de um recurso simples: ele parou a câmera 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 percebida por uma plateia assustada, que interpretou aquilo como a cena real de uma mulher sendo morta.

Charles Musser (RARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 38), 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*), e este filme ficou registrado como um dos pioneiros em seu uso. 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 (LUCENA, 2002, p. 42) 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.

O tridimensionalismo adentraria a animação ocidental em 1897, através de uma experiência feita pelo francês Georges Méliès. Enquanto os Lumière viam o cinematógrafo como um aparato científico de reprodução do movimento - sucesso temporário de feiras - 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, registrado um cinema criativo e inovador. É pouco provável 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* (RARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 38). 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. O cinema passava a incorporar a imaginação e uma visão própria do diretor.

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 contada (RARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 38).

Em 1898, é realizado *The Humpty Dumpty Circus*, de James Stuart Blackton e Albert E. Smith, explorando a trucagem de câmera com os bonecos do *Humpty Dumpty Circus*, um

brinquedo popular na época, 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. Tal experimento figura, hoje, como o primeiro filme registrado a contar uma história através de animação em *stop-motion* (RARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 38). 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, 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 1899, um personagem humanizado foi criado para uma produção em *stop-motion*, de Arthur Melbourne-Cooper. *Matches: An Appeal* apresenta um “boneco” simples, feito de palitos de fósforo, fazendo apelos em favor do exército britânico que, então, lutava na África do Sul (RARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 39), sendo considerado o primeiro registro da animação na propaganda.

Em 1902, O espanhol Segundo de Chomón iniciou sua produção. Trabalhando para a produtora Pathé, usou o *stop-motion* em efeitos visuais para filmes e em animações com personagens articulados. Em 1906, realizou *Le Théâtre de Petit Bob*, (*Bob's Electric Theater*), onde um garoto mostra um teatro com bonecos animados que atuam em quatro cenas: uma luta de esgrima, uma luta de boxe, uma tentativa de fumar um cachimbo e ginástica em barras paralelas. A animação nessa obra mostrava um maior refinamento técnico em relação às produções de Méliès.

A 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 desenvolvimento de personagens ainda não recebiam cuidadosa elaboração e careciam de uma metodologia de desenvolvimento.

Ainda em 1902, Thomas Edison lança *Fun in a Bakery Shop*. Nessa obra, um padeiro modelando rosto usando uma massa de pão colada à parede. 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. A trucagem é usada apenas para acelerar o trabalho de modelagem. 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.

Em 1907, Edwin Porter lança *The Teddy Bears*, utilizando ursinhos de pelúcia, articulados, como personagens.

Em 1910, o russo Ladislaz Starewicz lançou *Lacanus Cervus* (Lituânia, 1910), referido como a primeira animação *stop-motion* russa. Starewicz usou insetos embalsamados como personagens. Seu trabalho chamou a atenção pelo cuidado tanto com a narrativa e história, quanto com o realismo e 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. 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) e *O Conto da Raposa* (*Le Roman de Renard*, 1937).

As bases da indústria cinematográfica do Ocidente foram estruturadas a partir de 1910, enquanto, no Leste Europeu, ocorria a Revolução Russa (em 1917) e na década de 1920 o cinema se estabelecia como ferramenta governamental e de propaganda ideológica. Nestes países, o desenvolvimento cinematográfico não dependia do mercado internacional, sendo subsidiado pelos governos e voltado ao consumo interno. Paralelamente à produção governamental, se desenvolveu uma produção independente e expressiva. A partir das Grandes Guerras e da Guerra Fria, o isolamento se tornou mais acirrado entre essas culturas e o restante do mundo (sobretudo dos Estados Unidos, onde Disney estabelecia seu sistema industrial de animação), favorecendo a diferenciação das metodologias de produção e o desenvolvimento de estética e narrativas bastante particulares.

O uso de metáforas para burlar a censura governamental favorecia uma elaboração dos roteiros e desenvolvimento visual nestas produções. Devido ao grande número de línguas ou dialetos, mesmo dentro de um país, tornou-se importante uma narrativa liberta da comunicação verbal, mais calcada na atuação do que nos diálogos, possível de ser compreendida (e exibida) em qualquer país sem os entraves representados pela diferença de idiomas. A expressão tornou-se fundamentalmente visual, valorizando a pantomima e exigindo dos personagens atuação e carisma. Nesses países, verifica-se ainda a influência de

várias vertentes da arte, pois a formação dos diretores advinha de uma formação geral em artes, ressaltando-se a pintura, escultura e o teatro de marionetes.

Tais fatores influenciaram a produção do cinema e, particularmente, dos bonecos para animação. Os principais países produtores do cinema de animação em *stop-motion* são a República Tcheca (antes parte da chamada Tchechoslováquia), a Polônia e a Rússia – país do já citado autor Ladislav Starewicz.

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 da 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 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 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 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 tema fantasia, como a série retratando as viagens do personagem Sinbad o Marujo (*Sinbad e a Princesa - The 7th Voyage of Sinbad*, EUA, 1958; *A Nova Viagem de Sinbad - The Golden Voyage of Sinbad*, EUA, 1974; *Sinbad contra o Olho do Tigre - Sinbad and the Eye of the Tiger*, EUA, 1977), *Fúria de Titãs (Clash of Titans*, EUA, 1981) dentre outros, além de produções em animação *stop-motion*, como as fábulas *Rapunzel (Rapunzel)*, EUA, 1951) e *João e Maria (Hansel and Gretel)*, EUA, 1951).

De origem húngara, George Pal 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*, onde empregou uma metodologia

que permitiu padronizar e acelerar a produção em *stop-motion*. Por exemplo, utilizava bonecos com várias cabeças intercambiáveis, possibilitando expressões faciais múltiplas nos personagens. Pal ainda desenvolveu *x-sheets*<sup>iii</sup> detalhadas, que permitiam o controle, pelo diretor, do trabalho do animador com os movimentos dos personagens.

Nos efeitos visuais uma característica almejada é 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.

Um diretor de produção diferenciada é Karel Zeman, da República Tcheca. Com animações como *Inspiração* (*Inspirace*, 1948), em que usa bonecos feitos de cristal tcheco, esse autor também tem uma produção em live-action onde utiliza o *stop-motion* e outras técnicas artísticas na produção de efeitos visuais. Sem se limitar ao realismo, muitas vezes ele expõe a artificialidade do filme – com cenários bidimensionais, realizados em gravuras ou com colagens, como os filmes *Uma Invenção Diabólica* (*Vynález zkázy*, 1958) ou *O Dirigível Roubado* (*Ukradená vzducholod*, 1967). Karel Zeman criou, com essas técnicas, uma visualidade bem distinta e poética em seus filmes.

Outro nome de destaque na produção em *stop-motion* do Leste Europeu, ainda na República Tcheca, é Jiri Trnka, apontado como um dos maiores animadores na história do *stop-motion*. Seus bonecos de madeira e tecidos 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 Tcheças* (*Staré Povesti Ceské*, 1953) e *A Mão* (*Ruka*, 1965,) sua última obra, de forte questionamento político.

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*<sup>iv</sup>, que permitiam uma captação de imagens mais dinâmica e uma movimentação mais verossímil.

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. A velocidade de reprodução e disseminação de imagens se tornou uma marca dos tempos recentes. A arte de

encantar e ludibriar através das ilusões projetadas nas telas do cinema precisou 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 e dos *softwares* gráficos, e recursos de criação de personagens e ambientes virtuais representou uma grande mudança na indústria do cinema, reduzindo o número de pessoas, 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.

Chegou-se a preconizar a “morte” do *stop-motion* – ou mesmo da animação 2D tradicional. 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, Tim Burton, 1993)*, que se destaca em seu ano de lançamento, “resgatando” a técnica em meio ao sucesso da Pixar, que surgia e se desenvolvia com animações realizadas em 3D digital.

Outro exemplo é o filme *Coraline (Coraline, EUA, 2009)* com direção do animador Henry Selick. Em *Coraline*, as técnicas tradicionais do *stop-motion* e os novos recursos digitais são utilizados em função do resultado, um filme visualmente atrativo. De um lado, artistas criam personagens, objetos e cenários em técnicas e materiais tradicionais. 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*<sup>v</sup> (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. 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 este 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, os 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 algumas 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, com uma obra marcada pelo surrealismo e 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 tem uma produção com um caráter de questionamento político e social marcante. Ele ainda encontrava-se, em 2011, produzindo seus filmes. 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, que utiliza recorrentemente da madeira em seus trabalhos. Com uma produção menor que seus colegas, após as mudanças políticas da Tchecoslováquia, a produção deste 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. Entre suas obras, podemos citar *DIM.* (*DIM.*, 1982), *Ichthys* (*Ichthys*, 2005) e o recente *Danny Boy* (*Danny Boy*, 2010).

Voltando ao 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 (*A Noiva Cadáver*, *Corpse Bride*, EUA, 2005), PES (nome artístico de Adam Pesapane, autor de uma

série de curtas metragens de animação de objetos que se tornaram conhecidos 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, que têm um trabalho bastante singular e autoral, calcado na estética surreal e sombria 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*, considerado uma das animações mais premiadas no país.

No Japão, destaca-se o nome de Kawamoto Kihachirō, animador que teve formação com o mestre Jiri Trnka, além de forte influência do *Bunraku*, e vem produzindo belíssimos filmes, entre eles *The Demon* (*Oni*, 1972), *Dōjōji Temple* (*Dōjōji*, 1976) and *House of Flame* (*Kataku*, 1979), além da adaptação de *A Bela Adormecida* (*Ibara Hime Mara Wa Nemuri Hime*, 1990).

Na América Latina, destacam-se os nomes de René Castilho, que produziu *Até os Ossos* (*Hasta los Huesos*, 2001), interessante curta 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* (com previsão de estreia para 2012), e um longa-metragem, *Insomnia*. Na Argentina destaca-se Juan Carlos Zaramella, animador argentino sempre presente em festivais, como o Anima Mundi, autor de vários filmes, entre eles *Viagem a Marte* (*Viaje a 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, com diversos estúdios e animadores, como Fábio Yamaji, autor de diversos 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*. Destacamos também o nome de Luciano Amaral, animador do boneco *Freud*, do quadro *O que querem as Mulheres*, do programa Fantástico na Rede Globo, além da produtora Animaking, de Florianópolis, que deverá ser 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.

## **Bibliografia**

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.

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

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

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

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.

### **Filmografia**

*Humorous Phases of Funny Faces* (1906), Dir. James Stuart Blackton, USA.  
*The execution of Mary, Queen of Scots* (1895), Dir. Alfred Clark, USA.  
*Une partie de cartes* (1896), Dir. Georges Méliès, França.  
*Matches: An Appeal* (1899), Dir. Arthur Melbourne-Cooper, Inglaterra.  
*The Humpty Dumpty Circus* (1898), Dir. James Stuart Blackton e Albert E. Smith, USA.  
*Choque de Trens* (1902), Dir. Segundo de Chomon, França.  
*Le Théâtre de Petit Bob* (1902), Dir. Segundo de Chomon, França.  
*Fun in a Bakery Chop* (1902), Dir. Thomas Edison, EUA.  
*The Teddy Bears* (1907), Dir. Edwin Porter, EUA.  
*Lacanus Cervus* (1910), Dir. Ladislaz Starewicz, Rússia.  
*The Beautiful Lekanida* (1912), Dir. Ladislaz Starewicz, Rússia.  
*The Cameraman Revenge* (1912), Dir. Ladislaz Starewicz, Rússia.  
*Fétiche Mascotte* (1934), Dir. Ladislaz Starewicz, Rússia.  
*Le Roman de Renard* (1937), Dir. Ladislaz Starewicz, Rússia.  
*Lost Worlds* (1925), Dir. Harry O. Hoyt, EUA.  
*King Kong* (1933), Dir. Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, EUA.  
*Mighty Joe Young* (1949), Dir. Ernest B. Schoedsack, EUA.  
*The 7th Voyage of Sinbad* (1958), Dir. Nathan Juran, EUA.  
*The Golden Voyage of Sinbad* (1974), Dir. Gordon Hessler, EUA.  
*Sinbad and the Eye of the Tiger* (1977), Dir. Sam Wanamaker, EUA.  
*Clash of Titans* (1981), Dir. Desmond Davis, EUA.  
*Rapunzel* (1951), Dir. Ray Harryhausen, EUA.  
*Hansel and Gretel* (1951), Dir. Ray Harryhausen, EUA.  
*War of Worlds* (1953), Dir. Byron Haskin, EUA.  
*Puppets* (1987), Dir. Arnold Leibovit, EUA.  
*Inspirace* (1948), Dir. Karel Zeman, Tchecoslováquia.  
*Uma Invenção Diabólica (Vynález zkázy)*, 1958 Dir. Karel Zeman, Tchecoslováquia.  
*O Dirigível Roubado (Ukradená vzducholod)*, 1967, Dir. Karel Zeman, Tchecoslováquia.

*O Imperador e o Rouxinol (Cisaruv Slavik, 1949)*, Dir. Jiri Trnka, Tchechoslováquia.  
*Velhas Lendas Tcheças (Staré Povesti České, 1953)*, Dir. Jiri Trnka, Tchechoslováquia.  
*A Mão (Ruka, 1965)*, Dir. Jiri Trnka, Tchechoslováquia.  
*Nightmare Before Christmas, (1993)*, Dir. Henry Sellick, EUA.  
*Coraline, (1993)*, Dir. Henry Sellick, EUA.  
*Dimensões do Diálogo (Možnosti dialogu, 1982)*, Dir. Jan Svankmajer, Tchechoslováquia.  
*Darkness, Light, Darkness (Tma, světlo, tma, 1989)*, Dir. Jan Svankmajer, Tchechoslováquia.  
*Alice (Něco z Alenky, 1988)*, Dir. Jan Svankmajer, Tchechoslováquia.  
*A Ballad About Green Wood (Balada o zeleném drevu , 1983)*, Dir. Jiri Barta, Tchechoslováquia.  
*The Club of the Laid Off (Klub odlozených, 1989)*, Dir. Jiri Barta, Tchechoslováquia.  
*D.I.M. (1982)*, Dir. Marek Skrobecki, Polónia.  
*Ichthys (2005)*, Dir. Marek Skrobecki, Polónia.  
*Danny Boy (2010)*, Dir. Marek Skrobecki, Polónia.  
*James and the Giant Peach (1006)*, Dir. Hanry Sellick, EUA.  
*Corpse Bride (2005)*, Dir. Tim Burton, EUA.  
*Roof Sex (2001)*, Dir. Adam pesapane (PES), EUA.  
*Western Spaghetti (2008)*, Dir. Adam pesapane (PES), EUA.  
*Morph (1977-)*, Dir. Peter Lord, Inglaterra.  
*Wallace & Gromit in The Curse of Were-Rabbit (2005)*, Dir Steve Box & Nick Park, Inglaterra.  
*Shaun the Sheep (2007)*, Dir. Nick Park, Inglaterra.  
*Chickens's Run (2000)*, Dir. Peter Lord & Nick Park, Inglaterra.  
*Next: The Infinite Variety Show (1989)*, Dir. Barry Purves, Inglaterra.  
*Screen Play (1992)*, Dir. Barry Purves, Inglaterra.  
*Rigoletto (1993)*, Dir. Barry Purves, Inglaterra.  
*Achilles (1995)*, Dir. Barry Purves, Inglaterra.  
*The Dog (2001)*, Dir. Suzie Templeton, Inglaterra.  
*Stanley (1999)*, Dir. Suzie Templeton, Inglaterra.  
*Peter and the Wolf (2006)*, Dir. Suzie Templeton, Inglaterra.  
*A Suspeita (1999)*, Dir. José Miguel Ribeiro, Portugal.  
*The Demon (Oni, 1972)*, Dir. Kawamoto Kihachirō, Japão.  
*Dōjōji Temple (Dōjōji, 1976)*, Dir. Kawamoto Kihachirō, Japão.

*House of Flame (Kataku, 1979)*, Dir. Kawamoto Kihachirō, Japão.

*A Bela Adormecida (Ibara Hime Mara Wa Nemuri Hime, 1990)*, Dir. Kawamoto Kihachirō, Japão.

*Hasta los Huesos* (2001), Dir. René Castilho, México.

*Viaje a Marte* (2004), Dir. Juan Pablo Zaramella, Argentina.

*Em la Opera* (2011), Dir. Juan Pablo Zaramella, Argentina.

*Luminaris* (2011), Dir. Juan Pablo Zaramella, Argentina.

*O Vôo das Gaivotas* (2011), Dir. Daniel Herthel e Barbaro Ortiz, Brasil-Cuba.

### **Autores:**

Autora: Giovanna Belico Cária Guimarães

Graduada em Psicologia pela UFMG (1998); em Artes Visuais com Habilitação em Cinema de Animação pela UFMG (2010); Mestrado em Artes, área cinema, com projeto sobre Stop-motion, pela UFMG (2012).

Co-autor: Maurício Silva Gino

Graduado em Comunicação Visual (FUMA, 1989); Belas Artes, Cinema de Animação (UFMG, 1996). Mestre em Tecnologia (CEFET-MG, 2003) doutor em Ciência Animal (UFMG, 2009). Professor da Escola de Belas Artes da UFMG.

### **Notas**

---

<sup>i i</sup> A invenção e construção de aparatos tecnológicos com a finalidade de registrar imagens em movimento de fato não começou com os Lumière, havendo outros aparelhos, menos eficientes que o cinematógrafo, sido criados e exibidos anteriormente. Os próprio 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.

<sup>ii</sup> 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.

---

<sup>iii</sup> X-sheets são fichas onde o diretor ou animador principal registra os frames da animação e as poses do personagem. Estas fichas servem de registro e também de guia para os assistentes que participam da produção e realizam a animação/.

<sup>iv</sup> 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 da câmera pelo set, enquanto 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.

<sup>v</sup> 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.