

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

Isabela Nunes Daudt

CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS EM FILMES DE *STOP-MOTION*

Porto Alegre

2013

Isabela Nunes Daudt

CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS EM FILMES EM *STOP-MOTION*

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Carla Schneider

Coorientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Porto Alegre

2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

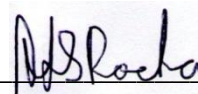
AUTORIZAÇÃO

Autorizamos o encaminhamento para avaliação e defesa pública do TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) intitulado “**CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS EM FILMES DE STOP-MOTION**”, de autoria de **Isabela Nunes Daudt**, estudante do curso de **Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda**, desenvolvida sob nossa orientação.

Porto Alegre, 25 de novembro de 2013



Profa. Carla Schneider - orientadora
(doutoranda FABICO-PPGCOM)



Prof. Alexandre Rocha da Silva - co-orientador

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECOLOGIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS EM FILMES EM *STOP-MOTION*

elaborado por
Isabela Nunes Daudt
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof.^a MS. Carla Schneider
(Orientadora)

Prof.^a MS. Carlise Duarte

Prof.^a Dr.^a Maria Berenice da Costa Machado

Porto Alegre, novembro de 2013.

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo compreender como se dá a construção de personagens em filmes de animação em *stop-motion* com bonecos. Para isto, fizemos um levantamento bibliográfico, traçando uma linha histórica da origem da animação e do cinema, e buscamos nos apropriar da linguagem do cinema (e do cinema de animação), além de conceituar o papel dos personagens em filmes de animação. A fim de encontrar filmes que pudessem fornecer elementos para a análise fílmica, fizemos uma pesquisa exploratória, em que assistimos 11 curtas de diferentes nacionalidades e modos de produção. Com o objetivo de aplicar os conhecimentos obtidos ao longo da pesquisa, analisamos dois curtas-metragens intitulados “*Bottle*” de Kirsten Lepore (Estados Unidos, 2010) e “*The Maker*” de Chistopher Kazelos (Austrália, 2011). Ao fim do trabalho, consideramos que a construção de personagem se dá a partir de diversos elementos, como a linguagem, direção de arte, escolha de cenários e materiais utilizados.

Palavras-chave: comunicação social – cinema – animação – *stop-motion* – criação de personagem

ABSTRACT

The monograph investigated the creation of puppet characters in stop motion animations. For this, we did a literature survey, which we draw a historical line with the origins of animation and cinema, settling the language used in the cinema (and animation movies), besides conceptualizing the characters role in animation movies. To find movies that could provide elements for film analysis, we made an exploratory study which we watched 11 short films from different nationalities and modes of production. Aiming at applying the knowledge acquired throughout the research, we analyzed two animated short films: 'Bottle', by Kirsten Lepore (United States, 2010) and 'The Maker', by Chistopher Kazelos (Australia, 2011). In conclusion, we considered that the construction of a character takes place through various elements, as language, art direction, the choice of a scenario and the materials used.

Keywords: mass communication, cinema, animation, stop motion, character creation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: “ <i>The Maker</i> ”, e os primeiros elementos identificados (personagem, lettering; contextualização; ampulheta)	56
Figura 02: “ <i>The Maker</i> ”: planos subjetivos e objetivos	57
Figura 03: “ <i>The Maker</i> ”: iluminação, cenário e referência direta	58
Figura 04: “ <i>The Maker</i> ”: símbolos e proporções	59
Figura 05: “ <i>The Maker</i> ”: encontros, magia e o ciclo da vida	60
Figura 06: “ <i>Bottle</i> ”: diálogos entre os personagens	62
Figura 07: “ <i>Bottle</i> ”: caracterização do personagem masculino	64
Figura 08: “ <i>Bottle</i> ”: caracterização do personagem feminino	64
Figura 09: “ <i>Bottle</i> ”: o ato comunicativo e o encontro	65

SUMÁRIO

1. Introdução	8
2. Aspectos relacionais entre a animação e o cinema.	11
2.1. Primeiros inventos: origem da animação e do cinema	11
2.2. A chegada do cinema	14
2.2.1. Características da linguagem cinematográfica	18
2.3. Da ilusão de óptica ao cinema de animação	22
2.3.1. O cinema de animação no Brasil	37
2.3.2. Dentre as técnicas de animação, o <i>stop-motion</i>	40
3. Os personagens animados	46
3.1. Dando vida aos bonecos	50
4. Análise do objeto de estudo: o personagem em dois filmes de animação ...	55
5. Considerações Finais	67
Referências	70

1 INTRODUÇÃO

A busca do homem de criar movimento a partir de imagens apresenta-se desde a pré-história, com a arte das cavernas. Ao longo dos séculos, foi possível fazer inventos e aprimoramentos técnicos para que isto se tornasse real, levando ao que hoje conhecemos como animação. À luz dos estudos de Greg Hilty (2013), entendemos a animação como um fenômeno cultural e sócio-político importante, que está presente em diferentes culturas e países.

Assim como a animação, ou a intenção de animar, a comunicação também está presente na história do homem. Para Flusser (2007), a comunicação para o homem não é algo natural, ela é codificada e intencional. O homem inventa estratégias para se comunicar, a fim de esquecer-se da realidade de sua vida que é condenada à morte. Essa angústia da iminência da morte leva o homem a encontrar um jeito de armazenar informações, além da necessidade de se manter em contato. E o filme, de animação ou não, é um ato de comunicação complexo (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013), porque se utiliza de vários artifícios para a construção de significados, como linguagem cinematográfica, cor, luz, som, arte, música e técnicas diferentes. Sua produção de códigos é intencional, pois o cineasta irá ordenar o aparecimento de objetos, personagens e situações, de acordo com o que deseja falar e de como pretende ser compreendido.

Esta pesquisa busca entender a caracterização e a construção dos personagens em filmes de animação em *stop-motion* com bonecos, dentro desta estrutura comunicacional complexa. Pretendemos descobrir como estes personagens dão conta de protagonizar uma narrativa que transmite sua história a partir de objetos e/ou bonecos que, em sua essência, são inanimados.

Dessa maneira, estuda os elementos que constituem os personagens presentes nos filmes, de curta metragem, “*Bottle*” de Kirsten Lepore (Estados Unidos, 2010) e “*The Maker*” de Christopher Kazelos (Austrália, 2011).

A metodologia utilizada para esta pesquisa foi: revisão bibliográfica sobre cinema, animação, linguagem cinematográfica, direção de arte, técnicas de *stop-motion* e construção de personagens. Estudados os principais conceitos sobre estes

assuntos, foi realizada uma pesquisa exploratória a fim de definir dois curtas-metragens que pudessem fornecer elementos necessários para a análise. Foram assistidos 11 filmes¹ de diferentes modos de produção e nacionalidades. A partir dos filmes definidos, partiu-se para uma análise tendo como base os princípios estudados na revisão bibliográfica.

Sob o viés da publicidade, analisaremos o papel da direção de arte nos curtas escolhidos, como a textura, cores, cenário, vestimenta e iluminação se apresentam nos filmes, a fim de construir significados que definam as características dos personagens. Também estudamos o papel do áudio dentro da linguagem de animação nos filmes.

A escolha destes dois filmes se dá para que possamos estabelecer um paralelo entre os modos diferentes de produção de bonecos para *stop-motion*. “*The Maker*” utiliza-se da criação de personagens feitos de tecido, cerâmica, em um set repleto de detalhes. Já o curta-metragem “*Bottle*”, trabalha com a construção dos bonecos utilizando-se da natureza. Seus personagens são feitos de areia e neve. E mesmo com modos de produção distintos, ambos os filmes obtiveram reconhecimento do público, sendo vencedores de diversos prêmios e festivais.

Em um mundo repleto de tecnologias, em que o cinema passa a se utilizar das técnicas digitais para a criação de um novo cinema, procuramos identificar também as características próprias da utilização da técnica de *stop-motion* na construção de personagem. Comparamos ainda a relação que se cria entre os personagens.

Assim, dividimos a pesquisa em um capítulo destinado à linguagem e história do cinema e animação, a fim de compreender quais são seus principais conceitos e sua origem. No terceiro capítulo, fizemos um levantamento bibliográfico estudando características e definições de personagens animados e, como estes se aplicam a bonecos em *stop-motion*.

¹ “*Bottle*” (2010, EUA), “*Damaged Goods*” (2008, Inglaterra), “*Dossiê Rê Bordosa*” (2008, Brasil), “*El Desafio a La Muerte*” (2011, Argentina), “*Eu Queria Ser Um Monstro*” (2009, Brasil) “*Puppetboy: a Lady Visitor*” (2008, Suécia), “*Slow Derek*” (2011, Inglaterra), “*Tempestade*” (2010, Brasil), “*The Glover*” (2009, Inglaterra), “*The Maker*” (2011, Austrália), “*Zero*” (2009, Austrália).

Com base nos estudos feitos nos capítulos anteriores, o quarto capítulo apresenta a análise feita dos dois curtas, “*The Maker*” e “*Bottle*”, estudando suas características, como se dá a linguagem cinematográfica de animação em cada filme, bem como, a maneira em que os personagens se apresentam em cada narrativa. E por fim, nas considerações finais, nos apropriamos dos conceitos estudados e, a partir dos resultados obtidos pela análise, traçamos paralelos entre os filmes, levantando questões próprias ao *stop-motion*, e discutimos a presença dos personagens em cada narrativa.

A partir desta pesquisa, também temos a intenção de posteriormente criar um projeto experimental para colocar em prática os conhecimentos adquiridos ao longo da monografia.

2 ASPECTOS RELACIONAIS ENTRE A ANIMAÇÃO E O CINEMA

A partir das pesquisas de Sébastien Denis (2010), podemos compreender que o cinema tem na sua história uma tentativa de ocultar suas técnicas e artifícios em uma busca de ilusão da 'realidade'. Já a animação é marcada pela artificialidade. Em reflexão sobre os apontamentos do animador Mark Baker, este autor assinala que na animação não há a necessidade de fingir a 'realidade' no que é exposto na tela, assim como acontece no cinema. A artificialidade, na animação, é uma característica aceita pelo espectador que inclusive se diverte com as situações criativas, e por vezes surreais, propostas. São características que à primeira vista podem conferir uma grande distinção entre ambos. Porém, suas histórias estão entrelaçadas, suas origens se misturam e suas linguagens podem se mesclar.

Em reflexão crítica sobre as relações que se estabelecem entre a animação e o cinema, Carla Schneider e Alexandre Rocha da Silva (2013) observam alguns filmes que operam com as visualidades da ordem do infilmável (animação) em conjunto com o *live-action* (cinema com atores) de maneira que o traço que antes os distinguia, se perde. Isso ocorre principalmente a partir do cinema digital ou pós-cinema. Cenas gravadas no set resultam em planos cinematográficos híbridos que compõe, no mesmo nível, atores com elementos originados por imagens de síntese, como no caso de objetos e personagens modelados e animados em três dimensões. Desta maneira, conforme destacam estes autores, a animação tem sido um fator determinante no contexto atual do cinema digital, demonstrando novos arranjos dos seus códigos ou, ainda, a vigência da ideia de que os sonhos e as imagens reais estão fundidas em um mesmo mundo (DENIS, 2010).

Mas para podermos entender como esta linguagem se constitui mediante os elementos observados nos dois curtas que analisamos ao longo desta pesquisa, primeiramente gostaríamos de definir a sua origem e os seus conceitos próprios.

2.1 Primeiros inventos: origem da animação e do cinema

Laurent Mannoni (2003) entende que o cinema se originou a partir dos estudos ópticos que datam desde Aristóteles com o conhecimento da projeção de

raios luminosos na Antiguidade. A câmera escura, lanterna mágica, caixa óptica, marcam o início dos experimentos que levaram à percepção da ilusão da imagem em movimento. Aliás, a proposta promissora desses ilusionismos “nos séculos XVIII e XIX está na base de um entusiasmo pelas máquinas e pelo seu poder criador” (DENIS, 2010, p.43).

Neste cenário, Mannoni (2003) verifica que em 1878, Leland Stanford e Eadweard Muybridge buscavam entender o movimento que não era possível de captar a olho nu do trote do cavalo. O resultado de seus estudos foi uma série de fotos tiradas por doze aparelhos fotográficos, que resultou em fotografias movimentadas. Era possível perceber as peculiaridades do trote do cavalo, em 12 posições diferentes. Mesmo incrementando seus estudos com maiores quantidades de câmeras, eles se tornaram obsoletos. Porém, seus testes serviram como importante base para estudos posteriores e pesquisas sobre a animação fotográfica. Foi a partir deles que Étienne-Jules Marey conseguiu obter uma série de imagens sucessivas em uma única película de celuloide.

Vale destacar que Marey era um fisiologista que estava insatisfeito com os métodos de observação que eram utilizados pelos médicos. Ele acreditava que se conseguisse entender as várias formas de movimento humano e animal, poderia estruturar uma nova maneira de entender o corpo humano. Para isso, realizou uma série de experimentos e testes com aparelhos que contavam com uma complexa mecânica. Porém, insatisfeito com seus resultados e com influência dos estudos de Stanford e Muybridge, passa a utilizar a fotografia nas suas tentativas de explorar e entender o movimento. Marey melhorou o revólver lento de Janssen em 1882, produzindo uma série de imagens que podiam ser passadas num zootrópio para se observar o ‘movimento’. Ainda em 1882, ele desenvolve a primeira câmera cronofotográfica de chapa fixa, e seus resultados se mostravam superiores aos de Muybridge.

Em 1888, Marey aperfeiçoa ainda mais seu trabalho, apresentando seu primeiro ‘filme’ em papel, onde a câmera possuía uma estrutura que movia uma fita sensível de acordo com cada abertura do obturador, deixando as fotografias limpas, sem sobrepor uma a outra. Em 1890, conseguiu através de sua câmera

cronofotográfica gravar em uma única película de celuloide, uma série de imagens sucessivas. Mannoni (2003) assinala que o problema que se encontrava nessas películas, é que não contendo perfurações, que posteriormente vão ser desenvolvidas por Reynaud, as fotografias ficavam irregularmente espaçadas. Assim, ao utilizar o zootrópio para ver as imagens em ‘movimento’, ele precisava recortar cada foto e colá-las novamente contendo o mesmo espaçamento entre elas. Porém, isso não se mostrou suficiente para Marey, que em 1892, cria um projetor cronofotográfico. Foi o início das tentativas de projeção, mas foi com Thomas Edison que “a cronofotografia adquiriu uma precisão notável, na análise e na síntese” (MANNONI, 2003, p.387).

Enquanto a cronofotografia invadia o campo das pesquisas no final do século XIX, Émile Reynaud seguia por outro caminho de estudo. Em 1876-1877 criou o praxinoscópio, um instrumento que criava a ilusão de movimento de desenhos por meio de espelhos móveis, da qual fez projeções em tela posteriormente. Insatisfeito com os resultados que o zootrópio trazia, de ter sempre uma repetição das mesmas posições, em 1888, Reynaud aperfeiçoa a sua projeção para o Teatro Óptico (MANNONI, 2003). Assim, era possível criar cenas animadas de desenvolvimento ilimitado. Para Sébastien Denis, Reynaud foi o primeiro “a conseguir uma projeção de desenhos animados com uma verdadeira narrativa e uma duração” (DENIS, 2010, p.44).

Diferente de Marey, suas tiras eram perfuradas, e serviam para movimentar uma grande roda de engrenagem contendo espelhos. No dia 28 de outubro de 1892, inaugurou a primeira representação pública das *Pantomimas luminosas*, com seu Teatro Óptico, no Musée Grévin na França. Porém para Mannoni (2003), Reynaud não foi o precursor do cinema, “o que ele fez foi cinema de verdade, tanto como espetáculo como ‘escritura do movimento’” (MANNONI, 2003, p.378).

Ainda no ponto de vista de Mannoni (2003), outro inventor importante na história do cinema foi Thomas Edison, que além de aperfeiçoar a cronofotografia, desenvolveu o quinetoscópio. Eram caixas-ópticas, por onde um único espectador podia ver filmes de 35 mm. Não era possível fazer projeções com o quinetoscópio, mas serviu para influenciar o posterior o cinematógrafo Lumière.

Foram os irmãos Lumière que “encontraram a solução completa para o problema da projeção de filmes cronofotográficos” (MANNONI, 2003, p.412). E foi em 22 de março de 1895 que ocorreu a primeira sessão do quinetoscópio de projeção Lumière, com o filme *La sortie des Usines Lumière* (A saída das Fábricas Lumière). Com o engenheiro J. Carpentier, os Lumière construíram o cinematógrafo, uma máquina que filmava e projetava. A sua primeira exibição foi em 28 de dezembro de 1895 e apresentou dez filmes com uma nitidez surpreendente.

Louis Lumière foi apenas um dos elos, juntamente com muitos outros pesquisadores, da longa cadeia cinematográfica. Não deixemos na sombra, após mais de um século de projeção do espetáculo cronofotográfico, alguns dos outros elos vitais dessa cadeia: Huygens, Robertson, Plateu, Muybridge, Marey, Reynaud, Edison e muitos outros. Foram eles, ao longo dos séculos, que conduziram a velha lanterna mágica a seu ponto de perfeição. (MANNONI, 2003, p.453).

Assim, no final do século XIX, com o fervor da Revolução Industrial, é dada a largada para o que hoje conhecemos como cinema.

2.2 A chegada do cinema

Para Jean-Claude Bernardet (1986), o cinema surge como arte que se apoia nas máquinas. É a técnica (que evolui e se consolida com a luz elétrica, telefone, avião, etc.) misturada com o sonho de reproduzir a realidade. No seu princípio, o cinema era tido como uma prova real de um acontecimento, no sentido de que não havia intervenção de ninguém, como por exemplo, um quadro que foi pintado por um artista. Por mais que o cinema fosse uma ilusão de movimento, ele parecia transmitir a ideia do real. “Essa ilusão de verdade, que se chama ‘impressão de realidade’, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema” (BERNARDET, 1986, p. 12).

Com a possibilidade de cópias dos filmes, o cinema se torna uma mercadoria dominante e seu mercado passa a se expandir internacionalmente. Suas cópias baratas possibilitavam que diversos espectadores assistissem ao mesmo filme simultaneamente, o que retornava em lucros rapidamente. Assim, além dos filmes se pagarem (custos de produção), ainda geravam lucro e quanto mais cópias faziam,

mais baratas elas se tornavam. Isso significava dominância do cinema estrangeiro em países em desenvolvimento, como o Brasil (BERNARDET, 1986).

Dessa maneira, comparado com o mercado local, os filmes que eram importados eram consideravelmente mais baratos que os brasileiros, pois estes ainda precisavam ser pagos dentro do próprio Brasil quando eram lançados. Seguindo os estudos de Bernardet (1986), até a Primeira Guerra, o cinema brasileiro era dominado pelas produções europeias. Após isso, o cinema americano passa a ter dominância. Além dos custos, outro fator importante que possibilitava e ainda possibilita a entrada de filmes americanos e europeus no Brasil, são as barreiras culturais. Devido ao fato do país possuir uma cultura que advém em grande parte dos colonizadores, se torna fácil aceitar produtos importados, pois o país não possui uma forte cultura nacional que se impõe. Há também pressões políticas e leis que auxiliam na entrada de produtos estrangeiros em outros países.

Até o começo dos anos de 1915 os filmes eram curtos e não contavam histórias. Eram registros fixos sobre um determinado local. Bernardet (1986) conta que para fornecer mais informações, o filme exibia letreiros entre um corte e outro. A linguagem do cinema começou a se estruturar no que conhecemos hoje, quando houve a intenção de se tornar apta para contar histórias. Começou-se a criar estruturas narrativas aos poucos, educando os espectadores que nunca haviam visto algo parecido. Além disso, passou-se a movimentar a câmera, que anteriormente ficava sempre fixa em relação ao lugar onde estava pousada, como a vista do público em um espetáculo de teatro. Os recortes característicos da linguagem cinematográfica que hoje conhecemos, como enquadrar apenas um rosto, eram vistos com surpresa e assombro. Foi necessário tempo até que os espectadores se acostumassem com essa nova linguagem.

Para Bernardet (1986), é a partir dos filmes do cineasta americano D. W. Griffith, em 1915, que o cinema passa do primitivo para a sua maturidade linguística. Teóricos começaram a estudar os planos e tentaram atribuir significados diferentes para cada um, porém percebeu-se que “a significação depende essencialmente da relação que se estabelece com outros elementos. Este é um princípio fundamental para a manipulação e compreensão dessa linguagem” (BERNARDET, 1986, p. 40).

Foi se buscando maneiras de suavizar cortes e mudanças de plano, a fim de não os deixarem em maior evidência que o enredo e os atores, fazendo com que eles passassem da maneira mais despercebida possível.

Em 1928 o cinema passa a introduzir o som na sua linguagem com o filme “O Cantor de Jazz”. Além de reproduzir o som das cenas, mesmo que podendo ser artificialmente criados dentro do estúdio, o som também passa a ter funções simbólicas (BERNARDET, 1986).

De acordo com este autor, o sistema cinematográfico dominante na época buscava tornar transparentes os cortes, movimentos de câmera, narrador, músicas e ruídos. Assim, era possível se aproximar da representação do real.

Entretanto, ainda neste panorama histórico, Bernardet (1986) ressalta que houveram movimentos que buscavam quebrar esse sistema burguês, objetivando encontrar a sua própria linguagem e modos de produção, além de construir um próprio relacionamento com os espectadores. Nesse sentido, os soviéticos, por exemplo, se focaram no corte e na montagem. A partir da experiência do cineasta Kulechov e posteriormente com Eisenstein, foi possível entender que uma imagem posta depois da outra gerava uma nova significação. Que a montagem não só reproduzia como produzia ideias. Além disso, Bernardet (1986) assinala a observação de que a imagem não precisava ser meramente descritiva, mas que podia passar significados.

Para além dos soviéticos, os alemães nos anos 20 e 30 também experimentaram novas formas da linguagem cinematográfica com o Expressionismo. Eles buscavam mostrar a realidade interior, única e subjetiva, com imagens distorcidas, penumbras, fachadas e espelhos (BERNARDET, 1986).

O movimento francês do *Avant-Garde* dos anos 20, a partir da montagem e enquadramentos, buscava retratar sentimentos e estados de espírito, não apenas histórias ou enredos. As pesquisas de Bernardet (1986) apontam que o surrealismo cinematográfico retratava desejos e pulsões dos autores, uma relação da sociedade, espectadores e o cinema. Enquanto que a Escola Britânica nos anos 30, produzia documentários sobre os trabalhadores. Uma visão sobre classes e a sociedade

daquele momento, sobre pobreza e riqueza. Porém, com a chegada da Segunda Guerra, seus filmes passaram a se enquadrar na propaganda oficial.

Ainda sob as reflexões de Bernardet (1986), compreendemos que dentro do sistema cinematográfico dominante, com as grandes companhias hollywoodianas, o cinema passa a se estruturar pela divisão de trabalho. Essa divisão impulsionou o crescimento do cinema como mercadoria. Mas, nos anos 50 com a invenção da TV e sua rápida aceitação, o cinema de Hollywood se enfraquece. O público se modifica e a TV se torna um veículo de massa. Para aproveitar o *boom* da televisão, produtores passam a se voltar a ela.

Mas conforme este autor afirma, o cinema não é descartado, ele se modifica para atender a novas possibilidades que a TV não dava conta. Surgem filmes voltados a públicos mais específicos, há a criação de novos nichos e novas ramificações de produções, o desenvolvimento da cor, a expansão da tela e inovações técnicas.

Em contra partida, seguiam-se os movimentos que iam contra esse sistema cinematográfico. Em 1945, na Itália, o neorealismo buscava mostrar a realidade social e econômica da época, o dia-a-dia do proletariado. Possuía uma linguagem mais simples, que apresentava situações cotidianas. O movimento passa a influenciar tanto a indústria cinematográfica, como os países subdesenvolvidos. Diferente do movimento na Itália, mas também com o objetivo de romper com o sistema dominante, surge o movimento *Nouvelle Vague* na França, que não se voltava à situação social em que o país estava vivendo (guerra colonial contra a Argélia), mas sim para questões existenciais dos seus personagens (BERNARDET, 1986).

Nos anos 60, aparecem os 'cinemas novos'. Na URSS, a discussão sobre a situação social, os sentimentos, a heroização do trabalhador das fábricas faziam parte desse movimento. Bernardet (1986) traz que, na Alemanha, o cinema novo é marcado pela volta do Expressionismo. Surgem produções cinematográficas em países que recém-liberados das metrópoles colonizadoras.

Um dos países que se destaca nesse momento é o Brasil. Além dos vários prêmios conquistados, o cinema brasileiro despertou discussões nos meios cinematográficos latinos e africanos. Antes desconsiderado pela elite, passa a ser compreendido como expressões culturais. Bernardet (1986) explica que essa aceitação estrangeira, auxiliou na recepção interna dos filmes brasileiros. Os filmes retratavam a realidade brasileira, a esfera rural. Eles levavam a conscientização tanto do público brasileiro para sua própria situação social, como para a compreensão do mundo diante de sua realidade que era desconhecida ou ignorada. Porém, com o golpe militar de 64, a temática muda e passa a retratar a classe média.

Enquanto no Brasil se lutava contra as Ais (Atos Institucionais) da ditadura, nos Estados Unidos o movimento chamado *Underground*, nos anos 60 e 70, o cinema experimental lutava para não transformar o cinema em mercadoria. Entre outras formas de produção, também destaca-se o cinema militante, que atuava como discussão sobre questões de classe, estudantis, políticas (BERNARDET, 1986).

Esses movimentos foram preponderantes para a construção do cinema que não era exclusivamente para contar histórias. Segundo Bernardet (1986), eles proporcionaram uma discussão política, mudanças estéticas, sociológicas, religiosas, etc. Possibilitaram que o cinema fosse mais que diversão, mas informação.

2.2.1 Características da linguagem cinematográfica

A linguagem do cinema é “formada, na verdade, por diferentes linguagens, todas subordinadas a um meio” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.10). Ela engloba a música, arte, imagem, etc. Percebemos que essa linguagem faz parte de um ato de comunicação complexo e que para entendê-lo, na relação entre o que é mostrado na tela com o entendimento do espectador, Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013) recorrem a alguns conceitos básicos de Semiótica.

No cinema, algo se torna signo quando representa algo para alguém. Isso contribui para o entendimento do filme, porém, pode não ser tão evidente. Ele sempre estará inserido num contexto, que também é formado por signos. “Um filme é uma matriz de signos inter-relacionados erguidos pelo cineasta para guiar o público na viagem” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.19). Cineastas escolhem e utilizam desses signos, para melhor abreviar o que quer ser dito. Eles dizem mais do que algo explícito.

Existem cinco tipos de códigos que podem constar na estrutura de uma narrativa, que os autores citam, a partir de Roland Barthes².

- a. **Código hermenêutico:** é uma estrutura que desperta interesse e curiosidade do público, algum problema para ser resolvido, um quebra-cabeças.
- b. **Código sêmico:** “refere-se aos signos que imbuem personagens e cenários com significado” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.29). Eles permitem com que façamos inferências sobre os personagens, podendo ser complexas ou sutis, como falas, vestimenta e movimentos. Neste código também constam as conotações, que organizadas se transformam em temas, como por exemplo, a “responsabilidade”. A junção de um personagem com cabelo bem cortado e com roupas alinhadas conjectura-se em uma imagem de um personagem responsável, por exemplo.
- c. **Código das ações narrativas:** são signos que pertencem a um padrão de ações, o que se entende delas. Podemos entender uma coisa, e ser outra completamente diferente.
- d. **Código simbólico:** é a “maneira como se determina a recepção dos textos por parte do público pela organização de toda a experiência em um padrão de antítese” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.30).

² *The Essential of Semiology* (1964).

- e. **Código cultural:** são as referências de coisas já conhecidas e compartilhadas pela sociedade que servem como modelo de referência para um filme.

Além da estrutura dos códigos, outro ponto importante para se entender a linguagem cinematográfica é a narrativa. Trata-se de compreensão e é uma das maneiras fundamentais da comunicação humana. Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013), a partir de Roland Barthes³, explicam que a narrativa é escrita, verbal e visual, além de ser construída, selecionada e ordenada de maneira intencional. Sua relação com o mundo real se aplica a toda interação humana e cultural, sendo primordial. Ela é 'trans-histórica', no sentido em que narrativas sempre irão existir.

Existem diversas estruturas de narrativa. Uma destas trazidas por Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013), é a do Gérard Genette⁴, que identifica os elementos-chave dentro da narrativa que os fazem ter um significado para o público. São eles: a história, a narração e o texto.

- a. **História:** consiste em onde o conteúdo será desenvolvido. Ela irá englobar os eventos, que irão se tornar o enredo. Ele é uma parte muito importante da narrativa em um filme, pois é a partir dele que o significado começa a ser gerado. Trata-se da causalidade, ações ou eventos que levam a outros a fim de criar algum sentido. Se no filme o enredo não está explícito, é o público que irá defini-lo. Além do enredo, a história também irá abranger os personagens. Nessa estrutura, são considerados somente aqueles que interagem ou fazem ações, pois quem não faz muitas coisas irão fazer parte do cenário; é o cenário que irá enquadrar os eventos e personagens.
- b. **Narração:** servirá para avançar o enredo. Ela poderá ser feita por um narrador, pelo personagem falando com as câmeras ou entre uma conversa de personagens.

³ *An Introduction to the Structural Analysis of Narratives* (1965)

⁴ *Narrative Discourse: Na Essay in Method* (1983).

- c. **Texto:** irá gerar o significado para o público pela caracterização dos personagens, pelo tempo (cenários, eventos, ações) e ainda a focalização que apresenta o ponto de vista do personagem.

Além disso, devemos entender que os filmes são construídos dentro de um contexto social. Eles são um produto cultural, que traz referências, direta ou indiretamente, consciente ou não, de outros filmes. Podem trazer contextos e textos da cultura, religião, mitos, música, arte, psicologia, etc. Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013) citam Julia Kristeva (1960), falando que “todo texto se constrói como um mosaico de citações. Todo texto é absorção e transformação de outro texto” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.76).

Os filmes geralmente estão classificados dentro de um gênero, que é “um conjunto de características estilísticas reconhecíveis de forma instantânea” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.85). Ou seja, eles evocam repertórios, nos dizem sobre o que a história vai tratar e o que podemos esperar dela. Ele indica o estilo e o conteúdo do filme. Como o público já está acostumado com os códigos que estão imbuídos em cada gênero, o gênero também ajuda a definir a sua estrutura ideológica.

Pelo viés mercadológico, o gênero também serve para posicionar o filme diante do público, uma maneira de rotular e facilitar qual produto (filme) o público irá escolher. Ele também é uma categoria narrativa, da qual existem limites a serem respeitados. Cada gênero possui seus padrões típicos e aceitáveis, onde o público os antecipa de forma, a saber, por qual caminho está sendo levado. Certas coisas são permitidas, outras não. Esse limite é essencial, pois “se tudo fosse possível, nada seria surpreendente” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.85). É a identidade e integridade do filme. Quando isto se perde, o sentido de ‘real’ também se perde. Porém, é possível que um filme misture gêneros, e quando isto acontece, essa mistura pode instigar as pessoas.

Conhecer e entender os tipos de planos, perspectivas e ângulos de um filme é necessário para a compreensão da linguagem cinematográfica. A escolha de cada um tem objetivos claros para quem criou o filme e sua percepção também pode se

tornar evidente, mesmo que não consciente, pelo público. Isto acontece pois, muitos dos planos têm seus significados já consagrados e entendíveis pelo público. Mas claro que sempre deve se considerar o contexto da narrativa e ainda, que é possível modificá-los e utilizá-los de outras formas, a fim de obter um resultado diferente, como percebemos nos movimentos soviéticos dos anos 20, por exemplo.

Em linhas gerais, os planos cinematográficos são categorizados como 'objetivo' - quando ele mostra a visão de alguém de fora - ou 'subjetivo' - quando parte da visão da primeira pessoa, quer seja um personagem ou objeto. De acordo com Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013), a escolha dos ângulos também podem retratar diferentes significados, como por exemplo: uma câmera posicionada num plano contra-plongée⁵, geralmente irá indicar uma soberania e poder de quem está sendo mostrado.

O som também auxilia nesse processo para situar o espectador. Através de ruídos, o som pode mostrar que existe um 'mundo' que vai além do enquadramento. Ele também tem perspectiva, podendo servir para indicar a proximidade que estamos da ação (som mais alto, mais próximo ou mais baixo, mais distante), ou para nos dar a noção de um mundo 360°, em que ouvimos tudo, mesmo o que não estando enquadrado.

Além disso, o distanciamento em que o cenário e os personagens são apresentados, o nível da câmera, composição de cada plano, iluminação e movimento de câmera também sugerem sentidos diferentes e auxiliam na construção do significado na linguagem cinematográfica.

2.3 Da ilusão de óptica ao cinema de animação

Há autores como Lev Manovich (2001) e Laurent Mannoni (2003) que definem a animação como a origem do cinema. Fundamentando-se nestes autores, Schneider e Silva (2013) destacam que a animação surgiu antes do cinema, pois

⁵ Quando a câmera está posicionada abaixo do assunto, enquadrando-o de baixo para cima (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013).

parte de sua essência – o uso da sequência de imagens para criar a ilusão do movimento - já se apresentava nas invenções tecnológicas que culminaram no cinema. Ela também “serviu de referência para o estabelecimento da dinâmica linear” (SCHNEIDER, SILVA, 2013, p.18) que se apresenta no cinema.

Mas independente de sua origem e talvez justamente por terem sua história entrelaçada, tanto o cinema como a animação possuem uma mesma essência: o movimento. Halas e Manvell (1979, p. 14) ainda destacam que “a arte essencial da animação - e aí reside a sua magia particular - transforma aquilo que é essencialmente estático em algo essencialmente vivo”.

Barry Purves (2011) também ressalta que ambos se constituem como arte integradora, que traz características do visual, de som, música, teatro e dança. Porém, na animação esses elementos se tornam mais evidentes, pois são criados a partir do quadro a quadro, onde tudo é pensado e planejado, e nada é por acaso.

Ainda relacionando com o cinema, “a realização na animação retoma as técnicas da filmagem real, mas adapta-se às capacidades ilimitadas do cérebro” (DENIS, 2010, p.29). O autor ressalta que em se tratando de técnicas que não envolvem objetos ou bonecos físicos, a animação é mais livre e autônoma, pois não tem dependência da matéria como ocorre no cinema.

Os filmes de animação possuem um efeito visual muito diferente da realidade impressa no cinema. Mas Sébastien Denis (2010) acredita que é aí que consiste o princípio da animação, o de criar movimentos, personagens e narrativas, indo além da captura de imagens que da realidade. David Bordwell e Kristin Thompson (2002) entendem que na animação é possível obter um controle quase absoluto sobre o que é mostrado, pois é a partir da imaginação do animador que o filme é criado.

Antônio Moreno (1978) divide o cinema de animação em diversas modalidades. A animação de bonecos ou marionetes - que ganhou força com George Pal - consiste em um filme animado com bonecos quadro-a-quadro, com seu cenário sendo uma maquete. Também há a animação de pessoas, objetos, com massinha de modelar, papéis recortados, desenho animado, etc. Assim como Purves (2011), Sébastien Denis acredita que “uma técnica só é interessante se for adequada ao projeto e ao argumento” (DENIS, 2010, p.23). São diferentes técnicas

que compõe o universo da animação, e cada qual poderá expressar diferentes significados junto ao argumento do filme.

Ampliando o seu ponto de vista para além deste panorama tecnicista, Denis (2010) nos traz que todos os animadores passam pelos mesmos desafios na hora de criar uma animação: como tornar o movimento realista - como criar personagens que consigam exprimir emoções identificáveis. Em outras palavras, como mostrar que o seu filme supera o virtuosismo de uma técnica bem realizada ou, ainda de uma técnica decorrente de inovação tecnológica.

Isto nos traz outros questionamentos sobre a animação para além da técnica. Para Sébastien Denis, a animação é a linguagem de cinema que mais se aproxima do imaginário, pois o conjunto de técnicas utilizadas rompe radicalmente “com o princípio da reprodução mecânica do real para propor uma representação artesanal que se constrói na duração longa” (DENIS, 2010, p.7). Assim, este autor reflete que muitos dos animadores têm como objetivo justamente esta ruptura, na tentativa de construir um universo paralelo ao nosso.

Através desta perspectiva, podemos compreender a animação como um espaço propício para a fantasia, e que para fazê-la tornar-se como tal, Halas e Manvell (1979) sugerem um cuidado específico com as relações que se estabelecem as condições da vida real, com regras como as Leis de Newton. Os autores dizem que por mais que elas se pareçam óbvias, é o seu conhecimento que vai inspirar o animador a criar os movimentos, exageros e distorções, elementos que contribuem na constituição das especificidades que caracterizam a linguagem do cinema de animação

De acordo com Alberto Lucena Júnior (2005), também devemos compreender o cinema de animação como arte que irá refletir e acompanhar sua evolução de acordo com as suas técnicas e propriedades. Entender a história da animação nos possibilita entender suas implicações estéticas que acompanham as mudanças da sociedade.

Um exemplo, neste sentido, as pinturas rupestres, através das quais já era possível observar a busca pela representação de imagens em movimento:

Inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte modera (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 29).

A produção inicial de filmes de animação, assim como no cinema, é marcada pela inventividade humana, observada através de tratados e experimentações científicas, bem como pelo desenvolvimento de técnicas. Barbosa Júnior (2005) diz que somente após o Renascimento houve um ambiente propício para o desenvolvimento dos primeiros dispositivos que levaram à evolução e aprimoramento do que hoje conhecemos como animação.

Foi a partir deste contexto que, em 1645 Athanasius Kircher inventou a lanterna mágica, equipamento que possibilitava a projeção de slides feitos de lâminas de vidro pintadas (MANNONI, 2003). Seus estudos deram início a uma nova forma de entretenimento. Com o aprimoramento dessa técnica, por volta do século XVIII, ela se tornou popular em exposições. O trabalho científico ia apontando sua transformação para um trabalho de ordem artística. Novos instrumentos foram criados, como o Taumatoscópio (1825), Fenaquistoscópio (1828-1832) e o Estroboscópio (1828-1832), todos seguindo o princípio de que imagens postas em sequência dão a ilusão de movimento. Porém, até então a evolução era meramente técnica.

Vale lembrar que o primeiro processo para a verdadeira técnica de animação (BARBOSA JUNIOR, 2005), foi o de 'substituição por parada de ação'. Ela originou a criação de um novo gênero, com os filmes de efeito (*trickfilm*), sendo o seu precursor, George Méliès. O autor acredita que só após os estudos destes fotogramas criados, a história da animação teve início. Para ele, James Stuart Blackton fez o primeiro desenho animado intitulado "*Humorous Phases of Funny Faces*", em 1906.

Diferente de Barbosa Júnior (2005), Denis (2010) apresenta um diferente entendimento quanto a origem do cinema de animação. O autor considera que a animação como cinema inicia-se no momento em que o homem deixa de fazer parte do processo animado e as máquinas ou dispositivos assumem esta função. Ou seja,

quando cabem às máquinas o ato de manipulação das imagens para que elas sejam postas em sequência, a fim de retratar o movimento. O autor também entende que o cinema de animação se cria a partir das técnicas de *stop-motion* e vai se fortalecer com os desenhos animados.

A fim de estruturar a história dos filmes de animação, Halas e Manvell (1979) ainda propõem uma divisão em quatro períodos:

1, o período inicial de malabarismo e mágica; 2, o período da afirmação do desenho animado como complemento do filme de entretenimento comercial (principalmente na década de 1920); 3, o período da experimentação técnica e do desenvolvimento da animação sob a forma de entretenimento de longa metragem (nos anos 30 e 40) e, 4, o período atual, em que vemos considerável utilização do filme animado para todos os fins, desde comercial de televisão até filme educativo altamente especializado. (HALAS; MANVELL, 1979, p. 15).

Mas não há um consenso de data ou inventor específico da qual o cinema de animação se originou. Como já mencionado por Mannoni (2003), partimos da premissa que a animação (e o cinema) advém das pesquisas e inventos técnicos e científicos. Se levarmos em consideração apenas a técnica e entendermos que:

só podemos falar de “*cinema* [grifo do autor] de animação” a partir do nascimento real do cinema, entre 1891 (*kinetoscópio*) e 1895 (*cinematógrafo*), ou seja, a partir do emprego de uma técnica de reconstituição do movimento através de uma fita perfurada e projetável em público (DENIS, 2010, p.44),

poderíamos concluir que Émile Reynaud foi o primeiro exemplo de cinema de animação. Porém, Denis (2010) assinala que para muitos historiadores o que deve ser levado em consideração é o uso dessa técnica a fim de ter um uso racional e coerente sobre a mesma. Se pensarmos por este caminho, o cinema de animação se originará por Émile Cohl, na França e Winsor MacCay, nos Estados Unidos. Para Denis (2010), é quando a animação deixa de ser resultados de inventos técnicos e científicos, para se tornar arte.

Greg Hilty (2013) ressalta um ponto importante para entender o início da animação:

Desde seus primeiros dias, a animação tinha funções que eram parte entretenimento e parte educativas. Por trás de tudo isso, no entanto, estava a capacidade única de satisfazer uma ânsia humana profunda de observar os aspectos do inconsciente coletivo que de outra forma não poderiam ser vistos (HILTY, 2013, p. 18).

Seguindo os estudos de Barbosa Júnior (2005), o cinema de animação nos anos de 1908 a 1917 se tornou uma arte autônoma. Neste panorama, desde 1910 a maior parte da produção de animação era feita em 2D, pelo uso do acetato de celulose. Isso se deu graças a Earl Hurd que permitiu aos animadores a possibilidade de desenhar um personagem numa folha de papel vegetal e a sobrepor aos desenhos de fundo, acelerando o processo da animação. Denis (2010) conta que antes dessa invenção, que ocorreu em 1914, os desenhistas precisavam recriar cada imagem do zero. Este invento assim impulsiona a rentabilização da animação. Além dele, os pinos de Raoul Barrè, que permitiam sobrepor um desenho ao outro com mais precisão, também auxiliaram na qualidade dos filmes.

Denis (2010) referindo-se às reflexões de Jack Zipes (1995), assinala que nas primeiras animações existia uma forte tensão entre o animador e o seu personagem. Era presente na narrativa o autor que sempre ameaça tirar a vida do seu personagem, e a criatura, que sempre tentava desapossar o criador, a fim de deter o controle de sua própria vida.

A caricatura teve forte influência nos desenhos animados, pois a simplicidade dos traços permitia uma animação melhor e mais fluente. Os primeiros curtas-metragens vieram das séries de desenhos dos jornais e trouxeram com elas, personagens já queridos pelo público. Além das séries dos jornais, os super-heróis que se desenvolveram na Segunda Guerra Mundial, também fizeram grande sucesso. O primeiro deles é o *Superman*, criado em 1939 pela *DC Comics*. Tinha um apelo forte pró-americanos e à ideologia do capital (DENIS, 2010).

Para Gilberta Mendes (1967), as principais tendências do desenho animado eram “a exagerada e cômica simplificação dos seres humanos, e animais, e a completa estilização, devida à influência da arte gráfica da década de 20, a partir dos avançados desenhos do jornal ‘*The New Yorker*’ (MENDES, 1967, p. 8). A

primeira tendência se desenvolveu dos traços simples do Gato Felix à complexidade dos traços da Disney. A segunda tendência dizia respeito à ruptura ao sistema burguês dominante da época – estúdios *Disney* - dos desenhistas que faziam parte da U.P.A.

Também é possível observar diferenças culturais na maneira como os desenhos animados foram apresentados à sociedade no início da animação dos anos de 1908. Conforme Halas e Manvell (1979), na Europa, por exemplo, os temas da animação eram de fantasias e estórias do folclore, ligados à arte. Nos Estados Unidos, sua origem veio de Histórias em Quadrinhos de jornais, e sua busca ia em direção à qualidade técnica, a descoberta de novas maneiras de aperfeiçoar os filmes.

De acordo com Denis (2010), o já destacado francês Emile Cohl, foi um dos grandes responsáveis por introduzir a animação como arte. Seu interesse pela animação iniciou-se quando ficou sabendo que muitos cineastas, como os famosos irmãos Lumière, baseavam suas estórias em tirinhas de quadrinhos. Com a criação de *'Fantasmagorie'* (1908), Cohl fez o primeiro filme completamente de animação, com características estilísticas bem definidas. Com a caixa de luz, possibilitou a sobreposição de imagens. *'Fantasmagorie'* trazia “aplicações das teorias sobre sonhos e os poderes infinitos do imaginário” (DENIS, 2010, p.47).

Nos filmes de Cohl, “o movimento e as possibilidades plásticas da imagem animada começavam a ser explorados em todas as suas dimensões” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 51). Seus desenhos eram exclusivamente feitos de linhas, o que facilitava fazer a movimentação, e tinham um cunho político, de muitos jogos de palavras e metamorfoses. O desenho de Emile Cohl “proporcionava uma dimensão fortemente mental, psicológica, que equivalia a um mergulho direto no cérebro do realizador” (DENIS, 2010, p. 47).

Barbosa Júnior (2005) assinala que Cohl e o americano Winsor McCay estabeleceram duas grandes correntes estilísticas ao longo do século XX. Ao contrário de Cohl, McCay manteve seus desenhos complexos. Começou seus filmes retomando releituras de antigas tradições. De acordo com os estudos de Shatovsky

(1972), seu filme inaugural 'Gertie o Dinossauro', com duração de cerca de 10 minutos, trazia o criador (McCay) que interagira com sua criatura (Gertie).

Uma característica marcante nas animações de McCay é a evidência de elementos do mundo de fantasias e sonhos. Além das técnicas de Cohl, ele ainda conseguia incluir nos seus filmes, características de personalidade nos seus personagens. Foi no filme '*How a Mosquito Operates*' (1912) que McCay muda o seu foco - antes na narrativa e em personagens já conhecidos - para a criação de um protagonista com personalidade. O mosquito Steve, com características humanas, sem deixar de ser um mosquito, gerou identificação com o público. Desta maneira, a personalidade dos personagens passa a ser um recurso expressivo.

Mas, segundo Denis (2010), foi a partir do sucesso dos filmes de Cohl que a imprensa especializada começa a se interessar pela técnica de animação com desenhos. Barbosa Júnior (2005) aponta que a divisão de trabalho entre desenhistas, animadores, diretores, culminou na industrialização dos filmes de animação. Para ele, John Randolph Bray foi o precursor, pois ele encontrou uma maneira de organizar a produção de filmes de animação como uma grande linha de montagem.

Porém, Barbosa Júnior (2005) ressalta que o mercado começou a ficar saturado, havendo a necessidade do surgimento de estúdios, para que os artistas pudessem alcançar novos recursos:

Não se tratava de desvincular a arte da animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-la a determinações artísticas – afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade da exploração técnica. Para a emergência da animação como arte, tornava-se imperativo o deslocamento da técnica de animação do centro de atenção do espectador. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 49).

Segundo este autor, o cinema de animação teve seu *boom* quando foi possível acrescentar trilhas sonoras aos filmes. Moreno (1978) também nos traz que o primeiro desenho animado foi criado pela Disney em 1928, intitulado 'Mickey Mouse'. Barbosa Júnior (2005) ainda diz que o sucesso do personagem foi tão grande que possibilitou a Disney dar início a uma verdadeira indústria da arte. O

famoso personagem Mickey primeiramente se chamava Mortimer, e foi lançado em 1928 intitulado '*Steamboat Willie*' (SHATOVSKY, 1972).

Em 1937, o estúdio da *Walt Disney* faz o primeiro longa-metragem de animação, '*A Branca de Neve e os Sete Anões*'. Após o seu grande sucesso, Shatovsky (1972) nos conta que a Disney deu sequência para uma produção anual 20 curtas em média, como 'Mickey', 'Pluto', 'Donald', entre outros. Seus outros longas-metragens importantes foram '*Pinóquio*' e '*Fantasia*', em 1940, '*Dumbo*' e '*Bambi*', em 1941, '*Alice no País das Maravilhas*', em 1951 e '*Peter Pan*' em 1953.

No desenho animado da Disney intitulado '*Clock Cleaners*', de 1937 é possível observar uma estrutura narrativa diferente dos longas-metragens hollywoodianos. É um desenho feito de *gags*, em que os personagens fazem trapalhadas para conseguir atingir o objetivo, no caso desse filme, limpar o relógio. Esse estilo se caracteriza na década de 30. Essa narrativa é formada por uma aceleração cômica envolvendo algum perigo e o seu fim no desfecho do filme. Com o conhecimento prévio dos personagens, a narrativa se desenvolvia em séries com diferentes situações, recheadas de *gags*, com os mesmos personagens principais (BORDWELL; THOMPSON, 2002).

Mas mesmo antes do recurso sonoro entrar em cena, os estúdios Disney influenciaram diretamente o mundo imaginário de filmes de animação no século XX, tornando-se uma referência:

A extraordinária sensibilidade artística e a noção precisa de cinema enquanto arte associada à exploração como entretenimento contribuíram para que ele e seus artistas estabelecessem nada menos que os conceitos fundamentais da arte da animação (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 97)

Este autor nos traz que quando Disney era jovem, logo se deu conta de que não era tão hábil para o desenho, assim começou a atuar no trabalho de direção e controle de todo o processo de produção. Para ele a arte deveria servir como entretenimento. E, além disso, os personagens precisavam de mais vida, deveriam pensar, respirar, e suas animações deveriam ter mais movimentos e estar inseridos em uma história, o que não acontecia nas primeiras animações onde as situações

rondavam envoltas de piadas. Na sua equipe, buscava sempre a troca de experiências e opiniões, algo que também não acontecia entre os artistas, com medo da concorrência. Disney “rompe com as barreiras com a estrutura do cinema de animação (em todos os aspectos) que existia antes de sua aparição” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.119). Sua marca fez com que os outros estúdios tivessem que se renovar em busca de outras saídas. Para Barbosa Júnior (2005) ninguém conseguiu chegar perto das façanhas de Disney e sua equipe, que alterou completamente o modo como a animação era feita, nem mesmo com o advento da tecnologia de computação gráfica, pois sua inovação se deu na técnica, em conceitos artísticos e em estratégias de produção.

Bordwell e Thompson (2002) assinalam que Disney se fez notável também pela maneira como construía os planos nos seus desenhos. Eles eram repletos de movimentos diferentes e complexos. Utilizavam-se da linguagem do cinema, como por exemplo, o *zoom*. E também buscavam um alto grau de verossimilhança com o real, no que diz respeito ao espaço coerente e tridimensional.

Os irmãos Fleischer conseguiram entrar no páreo dos estúdios Disney, a partir de seus personagens – destaque para ‘Koko’, ‘Betty Boop’ e ‘Popeye’ - que eram completamente diferentes “na concepção gráfica, no enredo das histórias e na mecânica de animação” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 121), além de ter origem na figura humana.

Outro importante grupo de animadores que conseguiram entrar na disputa de mercado e de qualidade com a *Disney* foi a *Warner Brothers* e *MGM*. Com a criação de ‘Looney Tunes’, as personagens adquiriram efeitos cômicos e eram aloprados. Utilizaram-se de técnicas da própria Disney para o desenvolvimento de seus filmes. Seus personagens, diferentes de Mickey, eram zombadores e cínicos. Tinha um “humor biruta e anarquicamente surrealista que conquistou gerações” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 126). Quanto à narrativa, suas ações eram mais rápidas e violentas comparadas à Disney.

A televisão teve fator determinante na trajetória da animação, pois causou mudanças no foco das produções. Em disputa com os personagens consolidados da

Disney, entram em cena 'Tom e Jerry', a partir de 1944, criados por Willian Hanna e Joseph Barbera, lançando um novo jeito de se fazer animação. Focaram suas animações em cenas chave, diminuindo assim o custo da produção. 'Zé Colméia e sua Turma', 'Manda-Chuva', 'Os Flintstones', 'Os Jetsons', fazem parte da gama de séries de sucesso da dupla (SHATOVSKY, 1972).

Denis (2010) assinala que até a década de 40 e 50, a Disney permaneceu em supremacia, tanto no nível de estúdios como econômico. Porém, depois da Segunda Guerra Mundial, abriu-se um espaço para outros sistemas de cinema de animação, sendo um dos mais importantes a UPA (*United Productions of America*). Seu estilo de traço simples e cores alegres faz sucesso imediato, espalhando-se pelo mundo. São desenhos animados alternativos, esquerdistas, com personagens socialmente rejeitados. Seus personagens principais são 'Mr. Magoo' e 'Gerald MacBoing-Boing', além de 'Fritz the Cat', de Ralph Crumb, em oposição ao 'Gato Felix'.

Já no Canadá se desenvolveu pesquisas sobre animação através do *Office National du Film*, permitindo que animadores pudessem fazer animação experimental. Denis (2010) também assinala o desenvolvimento de outras formas de produção mais baratas e simples de animar no leste europeu, como plasticina, papel recortado e bonecos.

Ainda à luz dos estudos de Sébastien Denis (2010), nas décadas de 50 a 70, há o aparecimento de narcóticos e psicotrópicos, que foram observados em animações alucinadas a fim de representa as imagens mentais geradas pelo cérebro. Até em filmes da Disney foi possível observar essa viagem interior, como por exemplo em 'Dumbo' (1941), com os elefantes cor de rosa ou em 'Fantasia', com os cogumelos dançantes. O cinema de animação desta época convidava o espectador à introspecção.

“Em 1968 *O Submarino Amarelo* marca uma etapa importante na produção de desenhos animados e no desenvolvimento de uma nova estética oriunda da *pop art* e dos delírios psicodélicos ligados à droga” (DENIS, 2010, p.164).

É nesse espaço de contra cultura, que rejeitava a sociedade capitalista e autoritária, incluindo o mundo Disney, que surge a ‘animação fora da lei’, com ‘*Bambi Meets Godzilla*’, de Marv Newland. Para Sébastien Denis (2010), um dos cineastas mais importantes desse movimento é Ralph Bakshi com seu personagem ‘O Gato Fritz’. Foi o primeiro filme proibido para menores de 18 anos por conter cenas de ‘sexo explícito’.

Seguindo os estudos de Denis (2010), o Japão também tem um importante espaço na história do cinema de animação. Osamu Tezuka cria a primeira série televisiva em 1963, com ‘*Astro Boy*’. Na Europa, ‘*Astérix*’ de Uderzo, Goscinny e Belvision é outro exemplo de série douradora. Na Inglaterra, a série de *stop-motion* baseada nos livros infantis ‘*Noddy*’, também ganha importância internacional.

Nas vanguardas do século XX, Denis (2010) nos traz que a animação aparece como forma de ultrapassar a pintura ‘moderna’ e perverter o real. Para criticar a sociedade, artistas transformavam as filmagens reais, estimulando o estado de sonho nos espectadores. Elas tinham como objetivo também, propor uma interação de todas as artes. Com o intuito de fazer do cinema uma arte autônoma, lança-se o único filme futurista, o ‘*Vita Futurista*’ em 1916.

Nos anos de 1950 e 1960, houve muitos trabalhos experimentais que favoreceram “um trabalho cada vez mais estruturalista sobre o *médium* fílmico, a criação e a produção hollywoodiana” (DENIS, 2010, p. 69).

Após a Segunda Guerra Mundial há uma retomada nos desenhos automatizados, frios e mecânicos, com o grafismo. Alexeieff, Whitney e McLaren são importantes nomes que fizeram parte deste movimento. Sébastien Denis (2010) aponta que, em 1950 os traços e as cores se tornam simplificados por questões econômicas, além das questões artísticas da época. Também é possível observar a presença da animação em outras esferas, como nas artes aplicadas no *design*, moda, publicidade, escolas e o uso de *softwares* por jovens artistas e *designers*.

Antes do cinema sonoro, a música e o som já faziam parte da animação. Denis (2010) traz exemplos como as ‘sinfonias’ visuais e os ‘ritmos coloridos’ feitos por artistas que desenvolviam um trabalho experimental, em que buscavam através

da própria imagem trabalhar a musicalidade. Nos comerciais, os desenhos eram acompanhados por bandas que já faziam parte dos programas. Inicialmente, nas vanguardas, o objetivo dos animadores era de “criar uma música visual, e não em associar imagem e música” (DENIS, 2010, p.80).

Diferente dos efeitos experimentados nos Estados Unidos, “os cineastas experimentalistas vão utilizar a música de maneira realmente diferente, aprofundando as pesquisas na direção da sinestesia” (DENIS, 2010, p.82). Mas a maior parte das produções de animação utilizou a música de forma ilustrativa, como ‘Looney Tunes’ e ‘Merrie Melodies’ da *Warner*. O uso da música e do sincronismo se tornou repetitivo e cansativo para o público nos anos de 1930 aos anos de 1950, o que fez com que a música e o som se tornassem ausentes ou minimalistas nas animações. Nos anos de 1970 e 1980, os custos de produção deveriam ser baixos, o que impossibilitava o uso de um compositor ou uma orquestra. Foi com ‘Os Simpsons’ e a música de Danny Elfman que a televisão trouxe novamente a qualidade musical para o cenário da animação. Os criadores independentes, procuram trabalhar com a música como forma de diálogo entre a imagem e o som.

Reynaud foi um dos primeiros a perceber a importância do som para reforçar o poder da imagem. Para Walt Disney, a importância do som se representava como 50% da animação, tanto esteticamente quanto economicamente. Sébastien Denis (2010) fala que o som deve dar conta de representar o mundo irreal da animação, não devendo ser uma reprodução fiel dos sons da realidade. O autor cita o técnico de som Adrian Rhodes, que diz que sons que se aproximam muito da realidade conferem um efeito de deslocamento para animação. Em reflexão aos pensamentos de Robin Beauchamp, Denis (2010, p.91) nos diz que “o exagero sonoro é mais eficaz do que a realidade sonora”, pois é importante entender que trazer sons captados do mundo real e transpô-los na animação causa estranhamento, pois os personagens, cenários, objetos estão num mundo imaginário.

As pesquisas de Sébastien Denis (2010) ainda nos trazem que, desde 1980 o som vem ocupando um papel importante na concepção e difusão dos filmes. Isto se dá, pois houve espaço para inovações técnicas, melhorias dos materiais de gravação e de pós-produção. Também aliado a isto, há a espetacularização da

indústria do cinema dos Estados Unidos. George Lucas foi um dos principais nomes que foram pioneiros deste período, e assim como Disney, destinavam metade de seus investimentos na produção sonora.

Outro componente importante na estrutura sonora dos filmes é a voz dos atores quando há diálogo. Sébastien Denis (2010) traz que devido ao grande sucesso comercial dos filmes de animação no final dos anos de 1980, atores renomados⁶ passam a dar voz a personagens animados.

Para Denis (2010) a animação possui um grande poder de difundir a mensagem para diferentes públicos-alvo. A animação foi rapidamente utilizada tanto na publicidade, como na pedagogia, por exemplo. Na percepção de Denis (2010), também foi utilizada tanto com filmes completamente animados, como na fusão de diferentes linguagens, como o *live-action*. Criado em 1929 e desenvolvido para o cinema a partir de 1933, 'Popeye' inicialmente não comia muitos espinafres. Porém, a indústria do espinafre se aproveita do seu grande sucesso, para alavancar suas vendas com o poder mágico que os espinafres davam ao personagem. Em outro exemplo mais recente a animação serviu para conferir uma nova visão sobre o produto vendido, como em comerciais da *Citroën*, em que o carro se transforma em robô. Podemos perceber que “a animação teve sempre esse papel de melhoradora, de regeneradora ‘irreverente’ de imagem para produtos” (DENIS, 2010, p. 102).

Já na pedagogia, a animação permitia tornar a mensagem clara, inclusive para analfabetos, como citado por Sébastien Denis na França de 1945. Com a guerra e a gripe espanhola, durante a Primeira Guerra Mundial a animação tinha um papel importante para disseminar informações sobre higiene. Outros assuntos também foram trazidos para o público por meio de animações, como a longa metragem de Max Fleischer sobre a teoria da relatividade em 1923, ou em 1994, Christopher Hinton com a denúncia sobre a violência na televisão. A animação também foi muito utilizada em documentários sobre matemática, geografia, história e biologia.

⁶ Como por exemplo Charles Fleischer ou Mel Blanc.

Nos anos de 1980, a sociedade de Craig “Spike” Decker e Mike Gribble, a *Mellow Manor* e o canal MTV têm importância mundial para a divulgação de filmes alternativos.

Como vimos ao longo da trajetória do cinema de animação, as técnicas utilizadas se misturam a fim de encontrar novas maneiras de se apresentarem ao público, de se representarem e de contar novas histórias. Com a chegada da tecnologia do hiper-realismo, é possível observar que a artificialidade presente na animação se mescla com a ‘realidade’ do *live-action*. E quando isto acontece, há uma tentativa de deixar transparentes os efeitos visuais, em busca de uma perfeição relacionada aos elementos que constituem o imaginário (DENIS, 2010). A exemplo disto, o autor fala sobre o personagem *Golum*, da trilogia ‘O Senhor dos Anéis’ (Peter Jackson, 1999), em que um personagem digital compartilha um mesmo espaço de cena com atores.

“Aí reside precisamente o objetivo que procuram esses cineastas: restituir ao cinema o seu enorme poder de espetacularidade, a sua capacidade de magia e de saída do mundo real para falar ao imaginário” (DENIS, 2010, p. 187).

Nesse sentido, há uma inversão do uso dos efeitos. “Na economia espetacular tradicional os efeitos visuais servem para criar um hiper-real (um irreal tornado real, no qual os efeitos são invisíveis)” (DENIS, 2010, p.185). Há uma busca por torna-los parte da realidade, que já é conferida pelo *live-action*. Diferente dos filmes de Méliès, Zbig e Gondry, em que a animação servia para criar um surreal.

Mas Denis (2010) também considera a presença das técnicas digitais para além dos filmes em *live-action*. O autor cita que o primeiro longa-metragem produzido em animação digital, intitulado ‘*Toy Story*’ (John Lasseter, 1995), preservou as características não realistas, próprias dos desenhos animados. Para ele, esta é uma das maneiras em que as tecnologias digitais aparecem como contribuintes para dar novas formas aos desenhos animados.

Marcos Magalhães (2013) vai ao encontro das reflexões de Denis (2010), entendendo que as novas tecnologias trazem ao mundo da animação abertura para novas possibilidades:

a mistura de técnicas, processos e estilos numa mesma produção parece ser o grande atrativo das novas tecnologias [...] Os resultados desses cruzamentos são infinitos, e vão continuar suprimindo a imaginação dos artistas por muito tempo. (MAGALHÃES, 2013, p.51).

Além disso, este autor também observa que estas tecnologias estão presentes na maioria dos filmes, mesmo naqueles que não se destinam ao uso da técnica digital. Isto se dá, pois essas novas técnicas e *softwares* fazem parte do processo de produção de quase todos os filmes. Eles proporcionam eficiência ao trabalho e muitas vezes são imprescindíveis para a pós-produção e montagem. Magalhães (2013) acredita que os animadores podem utilizar as novas técnicas ao seu favor, para ampliar ainda mais suas possibilidades de criação. Com elas, abre-se espaço para um novo cinema.

2.3.1 O cinema de animação no Brasil

De acordo com Antônio Moreno (1978) o cinema de animação no Brasil tardou a começar, pois não houve movimentos marcantes para se tornarem escola e dar continuidade no seu desenvolvimento. Além disso, diferente dos Estados Unidos, o país não detinha investimentos e técnicas que propiciavam o desenvolvimento da animação. A primeira tentativa de exibição de um filme animado no Brasil se deu com Álvaro Marins, conhecido como Seth. Em 1917, seu filme 'O Kaiser' foi exibido no *Cinema Pathé*. Era uma crítica à entrada do Brasil na Primeira Guerra Mundial. Também neste ano, houve a exibição do filme 'Traquinices de Chiquinho e Seu Inseparável Amigo Jagunço', desenhado pelos brasileiros Loureiro e Storni. Em 1918, surgem filmes com os personagens 'Bille e Bolle', desenhados por Eugênio Fonseca Filho.

Após dez anos sem produções para o cinema, somente em 1929 e 1933 Luiz Seel e João Stamato vão trazer o desenho animado em 'Macaco Feio, Macaco

Bonito'. No final da década de 30, surgem também outros dois desenhos animados de Luiz Sá, cujo personagem principal era Virgolino.

Mais adiante, nos anos 40, Humberto Mauro inaugura, na filmografia brasileira, um filme de curta-metragem com bonecos animados. Intitulado 'O Dragãozinho Manso', o filme possuía 18 minutos. Somente na década de 50 surgem alguns filmes de animação encomendados pelo Serviço Especial de Saúde, cujo tratavam sobre prevenções de doenças.

Foi em 1953 que surgiu o primeiro longa-metragem brasileiro de desenho animado 'Sinfonia Amazônica', de Anélio Lattini Filho. Segundo observações de Moreno (1978), o filme tinha um bom teor artístico, tratava sobre sete lendas brasileiras e tinha fortes influências do estilo Disney. A sua trilha sonora era estrangeira, pois não havia conseguido permissão para usar 'O Guarani' de Carlos Gomes.

Era a primeira vez, no Brasil, que se realizava um trabalho daquela natureza. Sincronização dos movimentos dos bonecos com a música, a divisão do compasso, com o auxílio da Bachita, diálogos e ruídos, que caíam inevitavelmente na técnica cinematográfica altamente profissional (MORENO, 1978, p. 78)

Com este filme, o Brasil começou a aparecer no mundo cinematográfico de animação para os outros países.

Antônio Moreno (1978) assinala a importância do Centro Experimental de Ribeirão Preto, no interior de São Paulo, que começou com força e levou ao cinema brasileiro grandes destaques. Roberto Miller, por exemplo, um de seus fundadores, ganhou diversos prêmios com seus desenhos feitos direto na película. Dentre eles estão 'Boogie Woogie' e 'Sound Abstract'.

A partir de 1967 é criado por estudantes da Escola de Belas-Artes o Grupo CECA (Centro de Estudos de Cinema), no Rio de Janeiro. Durante seu único ano de existência, foram realizados diversos filmes experimentais. Após seu término, alguns integrantes formaram o Grupo Fotograma, que promoveu diversas mostras de animações. Também findado, seus integrantes continuaram contribuindo para o

cinema de animação brasileiro, como Pedro Aares, com 'Semente' e 'Filme de Animação Sem Título', de Roberto Chiron.

De acordo com os estudos de Antônio Moreno (1978), o primeiro desenho animado brasileiro a cores é exibido em 1971, intitulado 'Presente de Natal', produção de Álvaro Henrique Gonçalves. O segundo filme a cores foi de Yppê Nakashuma, 'Piconzé', que teve grande repercussão junto ao público. O primeiro filme do gênero de animação com computadores é de José Mario Parrot, com 'Balé de Lissajours'.

O cinema de animação no Brasil tem seu maior nível de experimentação gerada por diversos grupos na década de 70. As pesquisas de Moreno (1978) nos trazem que advindo do antigo Grupo Fotograma, Stil faz grande sucesso com 'Batuque' em 1969. Ele, juntamente com Siqueira e Moreno, fundam o Grupo NOS, com o intuito de incentivar novos trabalhos. Siqueira teve forte importância para o cinema de animação brasileiro, pois em seus filmes se apresentava um aprimoramento da técnica, sempre presente com um colorido fascinante.

Maurício de Sousa consegue um feito inédito no Brasil, pondo em circulação todas as suas criações e tendo reconhecimento sobre todas elas. Em 1959 cria sua própria produtora, vencendo as barreiras impostas pelos meios de comunicação. Seu principal personagem é a Mônica. Em 1976, lança o primeiro filme de curta metragem na televisão brasileira, chamado 'O Natal da Turma da Mônica' (MORENO, 1978).

Outro grupo que contribuiu para os experimentos foi do Acordo Brasil/Canadá, firmado por Marcos Magalhães que promoveu cursos de animação. Resultado desses cursos apresentaram-se os curtas 'Quando os morcegos se calam', Fábio Lignini, 'Presepe', de Patrícia Alves Dias, 'Informística', de César Coelho, 'Noturno', de Aída Queiroz e 'Evoluz', de José Rodrigues.

Moreno (2013) destaca na produção carioca além de *Stil* com mais de 30 títulos, Marcos Magalhães, com animações em Super 8 como 'A Semente', em 1974, o premiado 'Meow', de 1981 e 'Animado', de 1982. Antônio Moreno também cita, Ennio Torresan Jr. e Rui de Oliveira. Já a produção paulista a década de 80 surge

como espaço para diversos artistas criarem animações. Isto se dá pelas leis de incentivo da Secretaria Estadual de Cultura que vigora na época. As animações aparecem com diversas tendências, como Flávio Del Carlo, em que a metrópole e a brasilidade são sempre preocupações nos seus filmes. Os bonecos de massa de modelar se apresentam em ‘Frankenstein punk’, de Cao Hamburger e Eliana Fonseca em 1986. Antônio Moreno destaca que:

Clóvis Vieira realiza o primeiro longa brasileiro de animação inteiramente digital, *Cassiopeia*. Finalizado em 1995, *Cassiopeia* só seria lançado em 1996, o que o fez perder o posto para *Toy Story* de primeiro longa animado digitalmente. (MORENO, 2013, p. 24).

Para este autor, o cinema de animação brasileiro foi marcado por dificuldades técnicas e falta de investimento público. Assim como no cinema, as leis não favoreciam o artista brasileiro. Resultado do aumento de produções que atingiram festivais e reconhecimento internacional e de pesquisas relacionadas na área, “a produção de animação se insere definitivamente na história do cinema brasileiro durante o período 1970-1995” (MORENO, 2013, p.25).

A criação do *Festival Anima Mundi* também expande os trabalhos brasileiros no âmbito internacional. Para Antônio Moreno, é com o ‘Cassiopeia’ que a história de luta pelo desenvolvimento da animação se encerra, abrindo uma nova página para sua solidificação no país (MORENO, 2013).

Entre os anos de 2001 e 2008 nove filmes fizeram parte da produção brasileira em animação. Elaine Gordeeff (2011) destaca a importância do novo acordo selado entre o Brasil e o Canadá que possibilita coproduções, tais como a série ‘Peixonauta’ que é exibida atualmente no canal *Discovery Kids*.

2.3.2 Dentre as técnicas de animação, o *stop-motion*

Conforme vimos nos estudos trazidos por Antônio Moreno (1978), o cinema de animação é composto por diversas técnicas, como recortes, desenhos animados

em 2D⁷, rotoscopia⁸, 3D⁹, *pixilation*¹⁰, *stop-motion* com materiais diversos ou bonecos. E é neste universo de técnicas, que o *stop-motion* ocupa um papel importante na história do cinema de animação, pois é dele sua origem.

Assim, compreendemos que *stop-motion* é “a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial” (PURVES, 2011, p. 6). Ele tem a mesma base do cinema, em que o movimento se dá por uma série de imagens fixas postas uma após a outra, um movimento que nosso cérebro capta, dando uma ilusão de movimento. Muitas produções buscam no *stop-motion*, “a valorização artística e o desenvolvimento do ato de animar” (GORDEEFF, 2011, p.81).

Geralmente os filmes que se utilizam da técnica de *stop-motion* não mostram o manipulador por trás dos bonecos.

A *stop-motion* sempre criou uma distância entre o espectador e a personagem animada, pois essa forma de animação, independentemente do talento do animador e por razões técnicas, nunca passa despercebida (DENIS, 2010, p.186).

A fim de distinguir a técnica de *stop-motion* de outras técnicas de animação, Purves (2011) ressalta a importância da iluminação. Com ela, é possível conferir profundidade e ‘realidade’ à narrativa, pois os bonecos possuem sombra, o que os conectam ao ambiente. Eles também têm textura própria. Se feitos com massinha, podem possuir rastros dos animadores, como digitais.

⁷ Tipo de animação que utiliza imagens desenhadas ou pintadas em duas dimensões, em que cada frame apresenta uma fase da ação, e quando postas em sequência, dão a ilusão de movimento.

⁸ Técnica de animação que utiliza o filme de live-action como base, desenhando por cima deste (WELLS, 2013).

⁹ Caracteriza-se pela animação que requer o uso da computação gráfica para criar ambiente e personagens com profundidade em três dimensões (WELLS, 2013).

¹⁰ Técnica de animação que se assemelha ao processo do stop-motion pois registra, em fotos sucessivas, o movimento dos objetos/personagens. O diferencial está no fato de os objetos serem seres humanos (estão vivos) e então procura-se realizar uma sequência de movimentos impossíveis ou estranhos para a estrutura humana.

Já com a animação em 3D é possível uma riqueza de detalhes muito maior, e a movimentação pode ser muito mais complexa. Sendo assim, seria equívoco comparar os resultados visuais de outras técnicas com o *stop-motion*. Até porque, não é esse o propósito da técnica, uma vez que

a grande fisicalidade dos bonecos e dos cenários dá credibilidade à fantasia. A animação 2D e 3D não têm limites e tudo é possível, mas o *stop-motion* é fundamentado em sua fisicalidade, e a fantasia se torna mais intensa quando supera essas limitações (PURVES, 2011, p. 60).

Purves (2011) acredita que com o *stop-motion* é possível, e deve-se, mudar de perspectiva. Ele acha que deve existir algum motivo por utilizar esta técnica, se o *live-action* não se adequa com a narrativa, ou se se torna mais eficiente e justificável utilizar bonecos para dizer coisas que não poderiam ser ditas por atores, como fazer críticas. Quando se utiliza animais, por exemplo, é uma maneira de se distanciar do ser humano, a fim de falar sobre si mesmo, sobre a condição humana. Gordeeff (2011) assinala a ironia de ser a partir da materialidade do *stop-motion* com bonecos, uma das maneiras que se mostram mais eficazes de se expressar o imaginário.

Outra característica própria do *stop-motion* é que as tomadas geralmente são mais curtas do que outras formas de animação ou gravação, pois existem muitos fatores que podem fazer a tomada dar errado, como queda de um boneco, queimar uma luz, etc.

Geralmente a história gira em torno de um cenário real em miniatura e ele possui uma função importante (PURVES, 2011), pois reflete a história global, personagens e tema. Ele serve para apoiar o personagem. O autor ressalta que “são os pequenos toques e imperfeições inesperados que tornam um cenário e uma personagem verossímeis para o espectador” (PURVES, 2011, p. 124).

A iluminação também terá um papel determinante nos filmes em *stop-motion*. Ela “deve mostrar cada contorno dos bonecos e a profundidade dos cenários” (PURVES, 2011, p. 144). Isso enfatiza o movimento dos personagens, pelas sombras. A iluminação também sugere um clima, podendo ser parte da narrativa. A

fim de não perder as texturas próprias dos bonecos, os animadores não costumam utilizar a iluminação frontal e estourada nos personagens. Esses cuidados com a iluminação se assemelham ao cinema em *live-action*.

Porém, uma das características próprias que os difere é a impossibilidade de captar o som na hora de sua filmagem. Assim, tudo será criado a partir do zero, o que possibilita projetar efeitos detalhados e que contribuam para a narrativa. Purves (2011) sugere que o som ambiente irá complementar o projeto cenográfico e de iluminação. Enquanto que a música poderá ser utilizada como um fundo, para contextualizar a cena ou para ajudar a sugerir emoção. Ela ainda poderá ser utilizada como parte da própria narrativa.

Assim como nos desenhos animados, quando se cria um diálogo, é necessário levar em conta se ele será feito a partir de vozes, com atores gravando ou apenas com a expressão corporal ou a partir de sons que representem a fala. Quando o diálogo é feito a partir de vozes de atores, uma questão importante é o sincronismo labial. Para auxiliar o manipulador com o movimento de boca do personagem, é comum utilizarem folhas de exposição, que expõem o diálogo e o som cronometrados, mostrando os silêncios e as cadências. Essas são características que fazem parte do universo do *stop-motion* (PURVES, 2011).

Além do entendimento sobre o que compõe a animação em *stop-motion*, também é importante assinalar pontos históricos que marcaram seu início como forma de cinema.

Para Purves (2011), Georges Méliès foi o animador que deu início a existência do *stop-motion*. No final do século XIX, na França, Méliès se aperfeiçoou em shows de mágica e ilusionismo. A partir de um *bug* de sua câmera que travou enquanto filmava e transformou um carro em um ônibus, Méliès pode constatar que o erro que causou esses segundos de atraso que congelaram a imagem, era também uma forma de ilusionismo que utilizava nos seus truques. Então, passou a estudar e avançar nessa técnica, dedicando-se a essa arte durante décadas. E diferente dos irmãos Lumière que voltavam seu trabalho para situações cotidianas, Méliès fazia seu trabalho girar em torno de histórias extraordinárias e de fantasias.

Por volta dos anos de 1900, outros animadores como Edwin Porter J. Stuart Blackton e Émile Cohl utilizaram nos seus trabalhos a técnica de *stop-motion* para aplicar efeitos especiais nos seus filmes. Mas foi apenas 30 anos depois, que a animação feita com os bonecos manipulados começou de fato. O russo Ladislav Starewicz, por exemplo, criou '*The Tale of the Fox*' (1930) e '*The Mascot*' (1934), filmes que contavam com uma sofisticada manipulação e detalhes complexos.

De acordo com os estudos de Gordeeff (2011), o primeiro animador americano a ganhar destaque por utilizar bonecos na técnica de *stop-motion* foi Willis O'Brien, em 1914. Primeiramente seus bonecos eram de madeira cobertos por massinha, e no ano seguinte já passaram a ser constituídos por estrutura de metal, preenchidos com algodão, cobertos por borracha e látex. Devido ao sucesso e desenvolvimento de sua técnica, participou da produção de '*King Kong*' em 1933. Willis O'Brien, mostrou com o seu personagem 'King Kong', que os bonecos poderiam atuar e ter características psicológicas. Eram usados para aplicar efeitos especiais ou colocar os atores em situações que na vida real não seria possível. A exigência da época permitia essa mistura, mesmo que nos primórdios tão marcadas pela artificialidade. Hoje por exemplo, a refilmagem de '*King Kong*' em 2005 não poderia ser a mesma.

O já mencionado George Pal conseguiu criar um próprio método de produção. Com seus bonecos modulares, podia trocar a cada quadro as posições dos personagens, dando uma maior impressão de movimento.

Gordeeff (2011) destaca a importância de Jan Svankmayer, que revolucionou a linguagem de animação de *stop-motion* com bonecos. Aproveitando a qualidade das matérias utilizadas, seus trabalhos eram viscerais e traziam temas pesados para os filmes.

O primeiro longa-metragem criado pela Disney com bonecos em *stop-motion* foi '*O Estranho Mundo de Jack*', em 1993. Tim Burton fez o *design* do filme, em que os personagens habitavam um mundo de *Halloween*.

Gordeeff (2011) traz destaque também para uma das últimas produções brasileiras, o primeiro longa-metragem brasileiro criado em *stop-motion*. Intitulado

'Minhocas', foi produzido pela *Animaking* e tem previsão de estreia para dezembro de 2013.

3 OS PERSONAGENS ANIMADOS

Beth Brait (2010) considera que o primeiro grande teórico a refletir sobre o conceito de personagem e sua função foi Aristóteles, trazendo o conceito *mimesis aristotélica* (representação do mundo). Aristóteles nos traz que a partir do mundo real, o poeta irá compor possibilidades do que pode ou não acontecer. Ele também lançará o conceito de verossimilhança interna da obra, onde personagens que já possuem características conhecidas pelas pessoas, como heróis e mocinhos, mesmo fazendo coisas que não seriam aceitas no mundo real, como ir contra a lei da gravidade, não desfazem o entendimento de veracidade, pois dentro do seu contexto isto é considerado possível, sendo assim, real.

Linda Seger (2006) diz que os personagens precisam ter consistência, isto é, possuírem uma qualidade que acarretará em outras qualidades. Assim, existirá uma gama de ações e comportamentos esperados daquele determinado personagem. Caso sua atitude seja muito diferente dessa construção, ele se tornará inverossímil.

A autora também assinala a importância de uma característica forte que defina o personagem e que seja de fácil compreensão a primeira vista. Porém, o personagem é mais do que um conjunto de características consistentes. Ele também possui paradoxos, que os fazem ser mais reais, afinal, pessoas são imprevisíveis.

Brait (2010) pondera que em personagens em primeira pessoa, é possível obter maior complexidade e detalhes, visto que é a própria personagem fictícia que dá os acontecimentos, e auto explica-se ao leitor. Transferindo para filmes de animação, também é possível obter resultados de reações diferenciadas dos expectadores quando a personagem quebra a quarta parede¹¹ e se volta ao público que a assiste. O exemplo disso é o mosquito Steve¹², de McCay (1912) e os personagens no filme 'Dossiê Rê Bordosa'¹³, de César Cabral (2007). Enquanto

¹¹ Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2010) definem a quarta parede como a parte da frente do quadro, que divide o que está no mundo ficcional da história e o espectador.

¹² O filme pode ser assistido via Youtube em : <<http://youtu.be/yvzAJouHh7k>>. Acesso em: 02 de novembro de 2013.

¹³ O curta está disponível no Vimeo em: <<http://vimeo.com/7296571>>. Acesso em: 02 de novembro de 2013.

Steve vez ou outra retorna seu olhar ao público, buscando sua cumplicidade em determinadas situações onde irá sugar o sangue de alguém, os personagens de 'Dossiê Rê Bordosa' olham para a plateia, de tempos em tempos, durante os seus depoimentos. Esta é a típica estratégia que proporciona a aproximação dos espectadores. Além disso, as emoções também irão conferir profundidade ao personagem, uma vez que somente o ambiente, os objetos e a paisagem não animam ou humanizam o mundo imaginário (CANDIDO, 2009).

De acordo com Halas e Manvell (1979) existem certas características que já são comuns e bem situadas no cinema de animação. Como por exemplo, estereótipos em que heróis são fortes, mocinhas são graciosas e com rosto arredondado, personagens malvados são magros, com ângulos retos. Além disso, também há generalizações quanto às suas vestimentas. Porém para estes autores, utilizá-las não concede a certeza de um bom resultado na criação de um personagem.

Candido (2009) compreende que o exagero e a desproporção também são peças fundamentais para a sua criação. Através dessas características principais, o personagem poderá transmitir sua personalidade. E a proporção também pode constituir estados de espírito e características psicológicas, quando utilizada na relação de um personagem com o outro. Halas e Manvell (1979) entendem que a voz dos personagens também define a sua individualidade, e precisam estar relacionadas com suas características estéticas e psicológicas. Os autores explanam que nos primeiros filmes animados, os personagens não podiam contar com o advento da voz, visto que os filmes rudimentares tinham suas falas feitas por balões pendurados junto a suas bocas.

Jane Alison e Alona Pardo (2013) nos trazem que a partir dos anos de 1930, três tipos de personagens começam a aparecer. São formatos que foram se estruturando para ganhar a simpatia do público.

- a. **Primeiro tipo:** pode ser observado nas animações que são produzidas para a televisão. Os personagens possuem características de fácil identificação com a audiência e seus atributos são reconhecíveis pelos espectadores.

Personagens como Koko, o Palhaço, 'Mickey', 'Gato Félix' e 'Tom e Jerry' se caracterizam nesta formatação.

- b. **Segundo tipo:** são aqueles que possuem uma personalidade sustentável, em que o personagem irá se desenvolver ao longo de um filme, bem como suas motivações vão madurecendo. 'Pinóquio' e 'Woody', da série da *Pixar* 'Toy Story' são exemplos disto.
- c. **Terceiro tipo:** são retratos individuais em profundidade, em que Peter Lord foi o pioneiro com 'Se Equipando' (1989), com o personagem feito em boneco de barro que cometia pequenos crimes e sua narração era feita por uma voz real.

Por volta do século XX os personagens começaram a se tornar celebridades. O primeiro personagem a se tornar por si só elemento de atração pelos espectadores foi o 'Gato Félix' criado em 1920 por Otto Messmer e produção de Pat Sullivan (HALAS; MANVELL, 1979).

O 'Gato Félix' ultrapassava barreiras de classe social e idade ('Mickey Mouse' será criado no auge do seu sucesso, assim como outros personagens, que se basearam nas formas arredondadas do gato). Para Barbosa Júnior (2005), seu sucesso se deu por diversos motivos, principalmente por se tratar de um caso "clássico de conjunção de conhecimentos intuitivos específicos por trás do campo artístico" (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 76). De acordo com este autor, 'Félix' era a visão do mundo de seu criador, Messmer, num período efervescente logo após a Primeira Guerra Mundial. Mesmo estando em um período de industrialização, seu criador acompanhou todas as etapas de sua criação. Para a concepção de 'Félix', Messmer estudou experiências artísticas anteriores como o clássico personagem Carlitos, de Chaplin. Até seus trejeitos são comparados a ele. Na sua criação formal, foram utilizadas teorias de *gestalt*, que se relaciona às suas formas arredondadas. Messmer também levou em consideração a limitação da técnica, o preto e branco e a falta do recurso sonoro. Seu corpo chapado ajudava na criação de sua unidade e contraste com o fundo basicamente formado de branco. Encenações do teatro e pelo cinema mudo de Charles Chaplin também fazem parte do 'Gato Félix',

adquirindo um comportamento humano. Podia transformar partes do seu corpo em busca de soluções de problemas, gerando expectativas do público de qual ia ser o próximo maneirismo de 'Félix'. "É um animal admirado e temido; indiferente e sensual; independente e familiar; perfeito para encarnar as múltiplas facetas da personalidade humana" (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 78).

Mas com o sucesso dos estúdios Disney, tornava-se difícil que outros artistas conseguissem criar filmes e personagens que pudessem ter tamanho sucesso. Mesmo assim, os irmãos Fleischer conseguiram criar ícones para o cinema de animação. Seu primeiro personagem de sucesso foi o palhaço Koko, que com a série '*Out of the Inkwell*' (1920) tornará esse tipo de programa parte do gosto popular. Também foram os criadores de 'Betty Boop', inspirada na cantora popular Heken Kane. 'Betty Boop' contrastou com as outras séries e personagens da época, por trazer a sexualidade aberta (ALISON; PARDO, 2013). Porém, a série logo foi tirada do ar por acusações de plágio.

Os irmãos Fleischer também criaram o marinheiro 'Popeye'. Halas e Manvell (1979) explicam que o sucesso do marinheiro se deu, pois Max Fleischer se ateu a criar um marinheiro que habitava na imaginação do senso comum da cabeça das pessoas. Para isso, 'Popeye' nasce como marinheiro-tipo, com excentricidades típicas dele, braços fortes e tatuagem de âncora no antebraço. Porém, para Halas e Manvell (1979), os filmes e personagens dos irmãos Fleischer de modo geral não conseguiam ficar tão bem resolvidos, comparados aos dos estúdios Disney. Somente com o '*Superman*', personagem já conhecido de histórias em quadrinhos, os irmãos dão a volta por cima.

Os personagens de 'Looney Tunes' também ganham seu destaque na produção de desenhos animados, e se tornam queridos pelos expectadores. 'Pernalonga', 'Patolino', 'Frajola', 'Piu-Piu', 'Papa-Léguas', 'Coiote', 'Pepe Lepew', 'Diabo da Tasmânia' (também conhecido como 'Taz'), 'Tom e Jerry', etc., fizeram parte do time de personagens de uma comédia alucinada, de muitos efeitos sonoros, vozes e personalidade. "Ágeis, selvagens, insanos e atrevidamente engraçados, vieram incendiar o mundo até então moderado do desenho animado" (BARBOSA

JÚNIOR, 2005, p. 126), num mundo que estava sendo assolado pela Grande Depressão.

‘Tom e Jerry’, 1940, criados por Willian Hanna e Joseph Barbera, traz a batalha do gato e rato. Tom possui características humanas, que se refletem na sua falta de jeito para solucionar problemas (capturar o rato), ao contrário de Jerry que é muito esperto. Além dessa série, a dupla Hanna e Barbera também criaram outros sucessos que refletiam a classe-média dos EUA (época de ânsia por tecnologia e obsessão pela conquista do espaço 1960), como ‘Os Jetsons’, ‘Os Flintstones’ e ‘Scooby-Doo’ (MOVIE-SE, 2013).

Outra série de sucesso apresentada pelo catálogo Movie-se (2013) é ‘Os Simpsons’. Criado por Matt Groening, em 1989, traz um retrato da família classe-média americana de uma forma cômica, repleto de questionamentos sociais e políticos. Apresenta Homer, o anti-herói que é displicente no seu trabalho na usina nuclear e um pai que muitas vezes é ausente, porém que possui humanidade e bom coração, a família que se separa, mas volta a se unir para resolver problemas da vida real e imaginária.

3.1 Dando vida aos bonecos

“Os bonecos, em toda a sua variedade de formas, não chegam nem perto de reproduzir com precisão o movimento complexo e multifacetado, idiossincrático e aleatório do *live-action*” (PURVES, 2011, p. 80). Mas também, não é essa a sua função. Para Purves (2011), os bonecos de *stop-motion* possuem características próprias e o seu desempenho está ligado intrinsecamente com a forma em que eles são operados. Possuem presença tangível, o espectador sabe que eles, por mais fantasiosos que sejam, existem fisicamente. O autor acredita que a “fiscalidade dos bonecos dá credibilidade às suas ações e uma ligação imediata com o público” (PURVES, 2011, p. 81). Para ele, o segredo está em aproveitar tudo o que o boneco pode oferecer.

Em relação à composição dos bonecos, Purves (2011) assinala que eles precisam de uma base sólida de apoio que será o local por onde o animador irá segurá-lo para que ele faça alguma ação. Geralmente neste local não tem muitos detalhes, para que eles não se alterem ao longo da manipulação. Ele também atenta ao fato de que, quanto maior o número de detalhes, mais difícil se torna a manipulação do boneco sem que se alterem suas características. Bonecos que possuem muitos movimentos são mais difíceis de manter a continuidade no filme, pois exigem um cuidado muito maior para que tudo mexa de acordo com a cena anterior. É necessário que o boneco possua um esqueleto firme, que possibilite movimentos que se mantenham fixos e que possam voltar à posição anterior, sem perder propriedades. Ele também precisa aguentar o peso do boneco. O cuidado com o esqueleto do boneco é importantíssimo, pois ele definirá os movimentos que o boneco poderá fazer, se será possível que ele se mantenha sem que o manipulador precise ficar segurando-o. Porém, Purves (2011) entende que também é possível observar a criação de bonecos que não tenham a necessidade de possuir um esqueleto, como bonecos feitos de materiais sólidos, objetos já existentes, etc.

Para fazer movimentos com o rosto dos bonecos, geralmente é utilizado uma estrutura complexa de mecanismos, mas possuem um custo alto para fazê-los. Purves (2011) orienta que é possível observar resultados muito mais satisfatórios, de passar a emoção ou ação que o personagem necessita, apenas com movimento do corpo. Isso significa que um rosto repleto de detalhes não é a única maneira, ou a mais apropriada, para a expressão do boneco. Tudo irá variar de acordo com o objetivo e a narrativa do filme.

Segundo Purves (2011), o movimento de caminhar dos bonecos também é algo complexo, pois depende de uma base onde ele se fixará para não cair. Para isso existem algumas opções, como imãs presos aos pés que se ligam no chão do cenário, pinos, ou ainda, colocando-os em veículos.

Além disso, ao entendimento de Purves (2011), a pele do personagem também é complicada de se criar, pois fica manchada ao longo do tempo devido ao manuseio, além de que dependendo do material perde suas propriedades de

movimento. Para isto, uma alternativa utilizada pelos animadores são as roupas e acessórios.

De acordo com Purves (2011), em um curta de animação os personagens tendem a mostrar suas características logo de cara. Conforme mencionado anteriormente, a silhueta e forma dos bonecos podem dizer muito sobre eles. Por exemplo, um personagem que possui formas pontiagudas e retas, dificilmente se encaixaria em um papel de alguém bondoso. Diferente de apenas utilizar estereótipos, essas características que já estão no imaginário dos espectadores servem de atalhos para contar a história e para que o personagem transmita tudo o que é necessário para contar a história. Além disto, os movimentos dos personagens também expressam suas características. “A expressão perfeita surge quando o planejamento visual e o movimento trabalham juntos” (PURVES, 2011, p. 88). É neste ponto em que se define se o personagem se expressará através de diálogos, expressões faciais ou corporais, por exemplo. “Os bonecos funcionam enfatizando os elementos que definem a personagem e descartando aqueles que não têm valor narrativo” (PURVES, 2011, p. 94).

Na animação é possível modificar a anatomia para construir um personagem que atenda melhor às necessidades de comunicação que o filme pede. E diferente dos filmes em *live-action*, na animação os personagens não possuem um histórico de filmes como os atores. Isso faz com que cada personagem seja único e possibilita com que os espectadores entrem a fundo na história (PURVES, 2011).

“Às vezes, expressões faciais e linguagem corporal têm tal clareza que o diálogo torna-se desnecessário. O *stop-motion* é particularmente bom para explorar essa ideia” (PURVES, 2011, p. 97).

Uma técnica utilizada nos filmes de *stop-motion* é a substituição, em que partes dos bonecos são trocadas a fim de fazer algum movimento. Podem servir para expressão facial, por exemplo, trocando a boca fechada por uma aberta. Esta técnica é complexa, pois exige um controle de registro maior, para que o movimento não fique fora de continuidade. Para que se dê a sensação de movimento, seria

necessário que o movimento da boca se abrindo, citado no exemplo anterior, fosse delicado e tivesse o meio termo entre a boca fechada e a boca aberta.

Purves (2011) destaca a importância dos olhos para a construção do personagem. Para ele “olhos expressivos podem tornar as palavras desnecessárias” (PURVES, 2011, p. 100). Caso o boneco não possua riqueza nos olhos, é necessário que o movimento corporal compense, para que o boneco não fique sem expressão. Para o autor o movimento dos olhos por si só já transmitem um processo mental do personagem. Quando isso é acrescentado ao movimento das pálpebras e sobrancelhas, o significado da sua expressão se amplia ainda mais, fazendo com que seja possível criar inúmeras expressões.

É possível construir os olhos de diversas maneiras e fazê-los se mexerem também. Purves (2011) nos traz que efeitos como mudança do tamanho de pupila podem causar um efeito espetacular no personagem. Para realçar a expressão do boneco, utilizam-se também da técnica de umedecer os olhos com glicerina.

As mãos também são outro elemento que auxilia na expressão dos bonecos. Como também são complexas, é necessário entender qual é a sua importância no filme para construí-las. Elas podem ser feitas com estruturas de arame que possibilita que a mão agarre e segure coisas, ou de silicone que tem seu movimento bem mais limitado, ou de massinha que proporcionam detalhes interessantes ao personagem, porém se quebram com facilidade (PURVES, 2011).

O tamanho do boneco varia de acordo com a estrutura, equipamentos, orçamento, e ações que o personagem irá ter. Segundo Purves (2011), em média os bonecos costumam ter de 22 a 30 centímetros de altura. Este tamanho permite sua manipulação mais fácil e close-ups detalhados. Bonecos muito pequenos podem causar dificuldade ao animador para manipulá-lo.

De acordo com Purves (2011), bonecos com massinha ou plastilina são mais baratos para a produção. Sua dificuldade está em se sustentarem sozinhos, quando não possuem um esqueleto interno constituído por outro material, por isso geralmente bonecos construídos a partir dessa matéria possuem pés grandes, que possibilitam sua posição de pé. Detalhes muito pequenos ou muito trabalhados não

funcionam muito bem com a massinha, pois se tornam difíceis de seguirem a continuidade. Porém ela possibilita efeitos interessantes de alongamento ou achatamento, uma fluidez anatômica que não é encontrada facilmente em outros materiais.

Existem diversos materiais para se criar um *stop-motion*, além de massinha, também pode se utilizar elementos da natureza, como areia, água, plantas, ou objetos de uso comum. Para Purves (2011) o material escolhido para fazer uma animação em *stop-motion* não é um limitador, pelo contrário, é uma gama de diversas possibilidades para a criação. O mais importante é possuir uma ideia e adequá-la a técnica que melhor se encaixa com a narrativa.

As dificuldades técnicas do processo de *stop-motion* com bonecos podem modificar e influenciar diretamente na narrativa da história, bem como, o custo da produção e a limitação dos materiais.

Basicamente, na produção de filmes, os aspectos práticos e econômicos não podem ser separados da narrativa, especialmente com *stop-motion*, onde tudo precisa ser construído e há menos oportunidades de reaproveitar o material (PURVES, 2011, p. 77).

4 ANÁLISE DO OBJETO DE ESTUDO: O PERSONAGEM EM DOIS FILMES DE ANIMAÇÃO

Os dois filmes de animação analisados nesta pesquisa apresentam modos de produções distintos. 'The Maker'¹⁴ (Austrália, 2011) traz bonecos criados a partir de materiais como tecido, espuma, filmado dentro de um set. 'Bottle'¹⁵ (Estados Unidos, 2010), apresenta personagens criados com elementos da natureza - a areia e a neve - dentro de um ambiente natural já existente. Assim, é possível traçar comparativos de como diferentes modos de produção se relacionam quanto à construção de personagem, cenário, como a narrativa se apresenta, direção de arte, escolha de planos.

Dirigido por Christopher Kezelos, 'The Maker' ('O Criador', Austrália, 6min) participou de 60 festivais, ganhando 21 prêmios desde sua criação. Trata-se da história de um personagem que corre contra o tempo em busca da criação de uma criatura perfeita.

Profissionais de diferentes nacionalidades fazem parte da equipe de 'The Maker', sendo a produção da Austrália, o fantoche dos Estados Unidos e a pós-produção de Londres.

De acordo com trechos retirados do site oficial do curta-metragem, o diretor Christopher Kezelos entende que 'The Maker' explora os poucos momentos em que as pessoas podem se dedicar a entes queridos, obras e propósitos de vida. A narrativa gira em torno do tempo que passa, representado por uma ampulheta. No pouco tempo de existência do personagem, que é a duração do próprio curta, ele consegue vivenciar experiências de alegria, do esforço do trabalho e a sua recompensa, do amor, o sentimento de perda e solidão. Além disso, está presente ao longo de todo o filme a presença da necessidade que o homem tem de se comunicar (FLUSSER, 2007).

¹⁴ Vídeo disponível em: <http://www.curtasmetragens.com.br/index.php/the-maker-um-fantastico-stop-motion-de-christopher-kezelos/>

¹⁵ Vídeo disponível em: <http://youtu.be/5mVEapKnS1c>

Quanto à sua estrutura narrativa, podemos dizer que ‘The Maker’ utiliza-se do código hermenêutico para causar curiosidade no espectador, que irá acompanhar todos os movimentos e ações do personagem com expectativa, a fim de descobrir o que ele está construindo e se conseguirá vencer a ampulheta, nesta batalha contra o tempo, representado pela areia escoando. Volta a noção de angústia sobre a efemeridade da vida (FLUSSER, 2007). Não entendemos no princípio, qual é o papel da ampulheta e do tempo, mas sabemos que ela orienta as ações do personagem, pois a todo instante as cenas se intercalam entre personagem e o objeto. Para sugerir esta ligação, os planos também oscilam entre subjetivo (quando vemos a ampulheta é a partir do olhar do personagem sobre o objeto) e objetivo (quando vemos o Criador nas suas tarefas).

A relação entre ampulheta e personagem é percebida na maneira como os planos e a montagem são feitos. Ao longo do filme, o olhar do personagem sempre se volta a ela, bem como os planos que alternam entre eles. O ângulo em que a ampulheta é mostrada, de baixo para cima, também confere uma superioridade a ela, como se o objeto fosse o guia do personagem, ditando suas ações. Além disso, há uma iluminação vinda de trás do objeto, como se ela mesma estivesse emanando luz, sugerindo algo divino que ilumina o personagem.



Figura 1: ‘The Maker’, e os primeiros elementos identificados.
(Personagem, *lettering*; contextualização; ampulheta).

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

O filme inicia-se com o olhar confuso do personagem (figura 1, item 1), que está voltado diretamente para a câmera. Neste primeiro momento, não identificamos a razão da sua confusão, o que nos causa curiosidade. Somente no final do filme será dada a resposta ao espectador. Já o *lettering* (figura 1, item 2) dá indícios sobre o que o curta irá tratar e quais elementos vão ser utilizados para compor a animação. A tipografia, que foi bordada manualmente por Amanda Louise Spayd -

mesma artista que criou o boneco – e a linha ainda com a agulha presa no tecido, trazem traços de algo criado artesanalmente, que estará presente em todo o filme. Também sugerem um processo de criação que ainda está acontecendo – a linha permanece com a agulha, portando, ainda pode bordar. Enquanto que o tecido esfiapado confere um *status* de algo rudimentar recortado pelas próprias mãos. A paleta de cores de tons terrosos e os desgastes e sujeiras presentes no rosto do personagem, também vão ao encontro deste clima rústico apresentado pelo tecido. Logo no início do filme então, já temos indícios da presença do ser que cria.

O plano seguinte volta-se para o cenário (figura 1, item 3), contextualizando o espectador quanto ao ambiente no qual a narrativa irá acontecer. O silêncio permeia estes planos iniciais gerando suspense em relação à qual será a próxima coisa a acontecer. Ele será cortado quando a cena volta-se para o plano com destaque à ampulheta, que ao girar, marcará o início de uma corrida contra o tempo. É neste momento também que a trilha sonora aparece, dando o tom de todo o filme.

Inspirada pelo compositor australiano Paul Halley, a música de fundo serve como elemento determinante para a composição da narrativa. Além de marcar o início da jornada do personagem, ela também ajuda a representar ações e sentimentos do ‘criador’, tais como ter uma ideia ou sentir tristeza. Também influencia no ritmo dos afazeres do personagem. No início do filme a trilha é mais suave e calma. Porém quando o tempo passa a se esgotar e o personagem precisa terminar sua criação antes que ele acabe, a trilha passa a ficar mais acelerada. Isto também se apresenta na montagem do filme, em que neste momento de aceleração das atitudes do personagem e da trilha, os planos se tornam mais curtos.

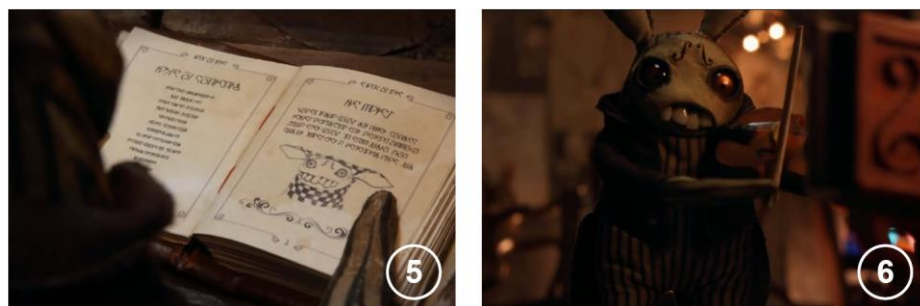


Figura 2: ‘The Maker’: planos subjetivos e objetivos.

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

A linguagem cinematográfica de ‘The Maker’ apresenta uma riqueza de planos e movimentos de câmera. Esses elementos servem para aproximar as ações do espectador (figura 2, item 5), convidando-o a participar da história, como também dão profundidade às cenas (figura 2, item 6). Os movimentos delicados de câmera foram possíveis graças a Mark Lagana, que montou uma rotatória de materiais recicláveis, que serviu como base para a manipulação da filmadora.

Utilizando-se da materialidade característica do *stop-motion*, o filme apresenta em diversas cenas o efeito de *Parallax*¹⁶, isto é, a partir de níveis diferentes de desfoques temos a ideia de profundidade. Isto faz com que o personagem se integre ao cenário, conferindo realidade a ele.

Já a luz amarelada, mesmo sendo artificial, produzida dentro do set de gravação, sugere um clima intimista, de calor humano. Ela também dá profundidade e orientação às cenas, pois espaços mais distantes da câmera são mais escuros, ao passo que o que está próximo das luminárias ou do foco da câmera, são mais claras. O personagem, assim, interage com a iluminação, criando sombras e reflexos a partir dos seus movimentos.



Figura 3: ‘The Maker’: iluminação, cenário e referência direta

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme

O filme também impressiona pela riqueza de detalhes. O cenário, com seus diversos objetos (figura 3, itens 7 e 8), nos situa num ambiente propício para que o personagem execute sua criação. A mesa e as estantes estão repletas de elementos como agulhas, linhas, potes, luminárias. Tem inclusive um desenho pendurado na parede que faz referência à obra de Leonardo da Vinci (figura 3, item 9), as

¹⁶ O termo é derivado do Grego (Parallaxis), significando “alteração”.

proporções e a anatomia do ‘Homem Vitruviano’. Todos estes elementos ajudam a construir a narrativa, para entendermos o papel que o personagem desempenha ao longo do filme, isto é, ser ‘O Criador’ (*The Maker*). Além disso, o boneco interage com estes objetos de cena.

Também é possível observar que a textura está presente em todos os elementos do filme. A textura do corpo é diferente da roupa, que por sua vez é diferente dos dentes, olhos, rosto, etc. Esse complexo detalhamento traz ao universo do filme uma realidade tangível, nos aproximando do mundo real, físico, palpável. Eles nos mostram que diferentes materiais da nossa realidade foram utilizados na sua produção, como tecido, espécie de cerâmica para o rosto, olhos, dentes, enchimento. E estas, são as mesmas matérias-primas que o personagem utilizará na sua criação.



Figura 4: ‘The Maker’: símbolos e proporções.

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

Assim, compreendemos que existe uma forte relação entre o ‘criador’ e sua criatura, pois compartilham de elementos constituídos similares. Esta associação também pode ser percebida quando o protagonista passa a mão pela testa e percebe uma marca característica (figura 4, item 10) que deve ser reproduzida na sua criatura, ou quando compara suas orelhas com as recém recortadas em tecido.

Para distinguir o gênero de cada personagem, utilizaram-se de proporções diferentes para cada um (figura 4, item 11). O ‘criador’ é perceptivelmente maior que sua criatura, conferindo um status masculino. Assim como as suas vestimentas, que são escuras e de cortes e linhas retas, se diferenciando da sua criatura, em que o padrão de tecido é rosa, repleto de flores brancas, apresentando-se também, delicadas rendas sugerindo uma essência feminina.

Podemos perceber, conforme figura 4 (item 12), que o rosto do personagem é feito de uma estrutura fixa, porém os olhos têm ‘vida’. Eles expressam emoções e pensamentos, que juntamente com o movimento das orelhas, contam a história ao público sem o recurso da voz ou narração. Os olhos, a partir do movimento da pálpebra e pupila – e da iluminação que os fazem brilhar – manifestam suas dúvidas (quando olham de um lado para o outro), seu espanto (quando abrem e fecham rapidamente e suas orelhas se esticam para cima), sua concentração (quando fecha os olhos enquanto toca a música no seu violino). E apesar do personagem não ser uma criatura com feições humana trazem a humanidade para ele.

Cabe destacar que, em conjunto com estes elementos, observa-se ainda que a boca do protagonista, mesmo não aparecendo em movimento, possui algumas posições diferentes, que também indicam seus estados de espírito.

Já o esqueleto, feito de arame, possibilita que o personagem se movimente de forma graciosa e delicada. E estes movimentos do corpo nos permitem inferir sobre emoções vivenciadas pelo protagonista. Um exemplo, neste sentido, é quando ele se embala junto com a música que está tocando no violino, sugerindo assim o seu envolvimento com a música e o esforço para que sua tentativa de animar a criatura dê certo.

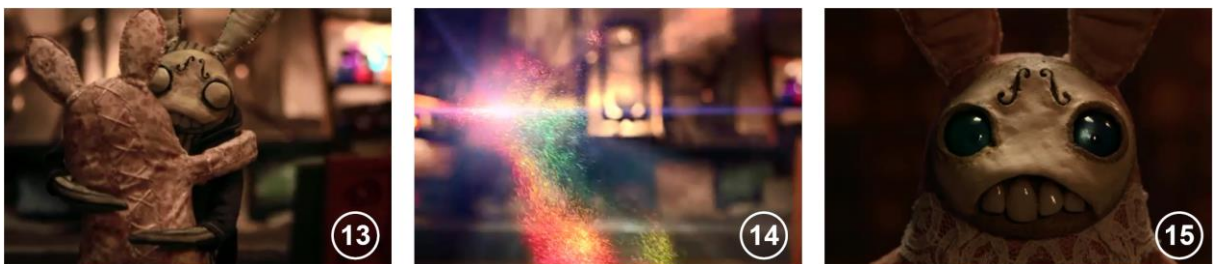


Figura 5: ‘The Maker’: encontros, magia e o ciclo da vida.

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

A partir destes elementos mencionados, acompanhamos ao longo do filme o empenho do ‘criador’ para conseguir terminar a sua criatura dentro de um tempo determinado. É num clima de tensão – pois o tempo está chegando ao fim - que, ‘vigiado’ pela presença da ampulheta, o personagem consegue terminar sua criação e animá-la a partir da música tocada por seu violino. Neste momento entendemos qual era a sua missão – criar a coisa mais bonita da sua vida, no curto tempo em

que iria viver (figura 5, item 13). Ao conseguir concluir a sua tarefa, o protagonista desaparece como num passe de mágica (figura 5, item 14). E para representar esta magia, mesclam o *stop-motion* com a animação digital. Neste momento, a ampulheta volta a girar, a música se reinicia, e o espectador se depara com a criatura na mesma situação que o seu criador estava no início do filme (figura 5, item 15). Faz-se assim, um novo ciclo da história, pois a criatura se torna ‘o criador’ e protagonista de uma nova narrativa

Diferente de ‘The Maker’, o curta-metragem ‘Bottle’ (Kirsten Lepore, 2010, EUA, 5min26s) não foi criado por uma grande equipe de produção, nem dentro de um set de filmagem repleto de equipamentos. Este filme foi criado, planejado, produzido (animação e som) por uma estudante da área de animação. Utiliza como cenário o ambiente natural da praia e da neve, e conta com recursos limitados de produção. O filme foi concebido em um projeto na sua pós-graduação em Animação Experimental, em CalArts, e foi vencedor do *Vimeo Awards Community Choice* (2010), na categoria animação.

A animadora conta¹⁷ que sua ideia surgiu a partir da sua observação sobre a neve, e seu desejo de animá-la a partir de bonecos. Primeiramente então, definiu-se o material que ela utilizaria para o filme, para somente depois pensar em uma narrativa que se adequaria a ele.

Ela conta que precisava ficar reconstruindo os personagens a todo o momento, porque a neve derretia ou a areia desmoronava. Os bonecos tinham cerca de 3 metros de altura. Por ser um projeto experimental e ter optado por não ter uma equipe consigo, a animadora enfrentou problemas de produção. Para a construção do boneco de neve, ela não precisou de equipamentos específicos, pois a própria neve grudava os elementos ao boneco. Porém quanto ao personagem feito de areia, a artista precisou adaptá-lo a um boneco construído de espuma, coberto com uma mistura de areia e gordura vegetal para que ele não se desintegrasse. Mas, além disso, ela soube se utilizar dessas características dos materiais a seu favor. “A

¹⁷ Em entrevista concedida ao site *Cartoon Brew*, em 22 de outubro de 2010, disponível em: <http://www.cartoonbrew.com/shorts/kirsten-lepore-talks-about-bottle-29751.html>

animação funciona de forma mais eficaz quando reconhece sua artificialidade e brinca com seus próprios truques e limitações” (PURVES, 2011, p. 54). A animadora utilizou esse traço para fazer a movimentação dos personagens, assim, eles fundem-se com o chão na hora de se locomover, transformando-se em bolas.

A história trata de um diálogo transoceânico a partir de dois personagens, um feito de areia e outro de neve, por meio de uma garrafa (*bottle* em inglês). São dois polos distintos e opostos (frio e calor, areia e neve) que se encontram para travar o início e o fim de uma história de amor e amizade.



Figura 6: ‘*Bottle*’: diálogos entre os personagens

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

Para mostrar a distância que separa os dois personagens e que seu diálogo tem como meio o oceano, a animadora utiliza-se de dois enquadramentos diferentes. Quando se trata do personagem da areia (figura 6, item 16), o mar sempre fica a direita da tela, enquanto na neve, o mar fica a esquerda (figura 6, item 17). Assim, é possível traçar um diálogo entre os personagens pela composição de planos, linguagem já conhecida pelo público pelo cinema em *live-action*, conforme nos trazem Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013).

Os personagens irão se construir ao longo do filme por meio de elementos físicos oferecidos pelo diálogo entre ambos. Sendo assim, no primeiro momento, não é possível identificar sentimentos ou pensamentos vindos deles. O que irá sugerir a narrativa serão os planos, enquadramentos e montagem. É feita uma relação entre as imagens (figura 6, itens 18 e 19) de tal maneira que, na medida em que vão se sucedendo uma em sequência da outra, produzem ideias e, conseqüentemente, a narrativa.

As transições em *fade-in*¹⁸ e *fade-out*¹⁹ que estão presentes neste curta, marcam o passar do tempo. Em relação aos seus planos, são estáticos, quase não apresentando movimentos de câmera, tão presentes em ‘*The Maker*’.

Poderíamos dizer que ‘*Bottle*’ é uma história que possui um enredo do tipo ‘*Romeu e Julieta*’ conforme definido por Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013). Evidentemente, é uma história de amor triunfante e inconcebível, pois a única maneira dos dois personagens ficarem juntos é a morte.

A textura em ‘*Bottle*’ é trazida pelos próprios elementos da natureza. Porém, a sonorização acrescenta uma espécie de textura sonora ao filme. Cada objeto em contato com a garrafa tem um som específico, o que sugere que são diferentes materiais. A intenção da animadora era de trabalhar com o *sound design* e o som ambiente, para que as pessoas ouvissem todos os movimentos dos personagens. Assim, torna o movimento dos personagens mais reais, sem adição de trilha sonora. A música não tem papel no filme. Como não possui trilha sonora, os sons ganham importância no trama e também ajudam a contar a história.

Já a iluminação é natural, vinda do ambiente. É possível observar os efeitos que o sol causa, com a mudança de luz e intensidade, mesmo tendo sido alteradas em pós-produção. A animadora deixa transparente as ações do tempo. Como a história se passa em diferentes dias (é possível entender o tempo passar por meio das transições), as mudanças da luz não interferem no entendimento da história.

Como o cenário é um ambiente real, a própria natureza dá conta de transmitir a profundidade de cada cena, mas deixa rastros da presença da animadora, com suas pegadas no chão. Diferente de ‘*The Maker*’ que possuía um espaço de filmagem destinado exclusivamente ao filme, em ‘*Bottle*’ o cenário sofria interferências diretas da natureza, como vento e a marca das ondas. Com um cenário tão extenso como a praia, não foi possível ter controle sobre ele. Além disso,

¹⁸ Efeito de transição em que a imagem vai aparecendo gradualmente.

¹⁹ Efeito de transição em que a imagem vai desaparecendo gradualmente. Em “*Bottle*”, as imagens desaparecem até o preto.

o cenário não é um pano de fundo para a história, ele – e sua materialidade – de certa forma se configura como personagem secundário.

Assim, é neste cenário de natureza real que a narrativa se dá. Não há comunicação verbal, vocalizações. Primeiro, há uma tentativa de comunicação entre os personagens por meio de objetos. Cada personagem busca elementos que constituem a sua própria realidade para enviar ao outro, possibilitando que suas vidas e realidades se conectem. Essa troca de elementos aproximam os personagens, ao mesmo tempo que os caracterizam.



Figura 7: 'Bottle': caracterização do personagem masculino.

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.



Figura 8: 'Bottle': caracterização do personagem feminino.

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

Antes sem identificação, os personagens passam a adquirir traços que marcam uma oposição entre eles, distinguindo-os entre masculino e feminino. O homem (figura 7, item 20) parece estar vestindo uma camisa de botões. A mulher (figura 7, item 21), tem cabelos compridos e usa uma espécie de biquíni. Com seus olhos que piscam, vão se humanizando diante do espectador. E suas expressões podem ser entendidas tanto por eles, quanto pela boca que sorri (no abrir da presilha de cabelo).

Ao encontro disto, Purves (2011) diz que nem sempre é necessário um boneco complexo para se contar uma história que irá tocar os espectadores. Para

ele, o segredo está em aproveitar tudo o que o boneco pode oferecer. Assim vemos nos personagens de 'Bottle' os elementos da praia, conchas, algas, ganharem vida.

Ao mesmo tempo em que se distancia da realidade, bolas que se mexem sozinha, volta à realidade porque são feitos de elementos reais da natureza.

Quando a animação utiliza objetos diversos [...], o espectador 'deixa' de identificar os objetos em cena, para ver o que eles representam; 'deixam' de ver o que eles fazem, a forma como agem, para identificarem o significado da ação na história. (GORDEEFF, 2011, p.84).

Mas esta comunicação via objetos parece não se mostrar suficiente para o personagem de areia. Movido pelo desejo de aproximação, ele passa a se utilizar da linguagem de desenhos para se comunicar, propondo um encontro (figura 9, item 22).



Figura 9: 'Bottle': o ato comunicativo e o encontro.

Fonte: composição elaborada pela pesquisadora deste texto a partir de frames capturados do filme.

É interessante perceber que, conforme os personagens vão se aproximando por baixo da água, eles vão se unindo (pois ambos se desintegram) e as características que antes haviam ganhado pelos objetos, vão se perdendo, até não mais existir. A iluminação de fim de tarde, também sugere este fim.

Podemos perceber que em ambos os filmes, os bonecos dão conta de transmitir sentimentos, desejos e ambições. Conseguimos acompanhar seu desenvolvimento ao longo da narrativa e entender suas principais características que os definem. Isto se dá, através da linguagem cinematográfica, da direção de arte, trilha sonora, montagem, independentemente de seu modo de produção.

Em 'The Maker', há uma maior complexidade de elementos que conferem significados ao personagem e à narrativa. Por ser criado a partir de elementos não 'reais', diferente de 'Bottle' que se utiliza de elementos da natureza, o animador

consegue colocar suas intenções em cada detalhe do cenário, vestimentas, características dos personagens, criados especialmente para a narrativa. Porém, mesmo tendo seu modo de produção mais simplificado, também podemos observar em 'Bottle' a complexidade psicológica dos personagens. Mesmo em se tratando de areia e neve, os bonecos se humanizam em busca de um diálogo e aproximação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da história do cinema de animação e das características próprias da linguagem cinematográfica, entendemos que a construção dos personagens se dá por elementos diversos. É o uso e a junção destes elementos que irão conferir as características de cada personagem. Elas não estão ligadas apenas aos modos de produções específicos do *stop-motion* com bonecos, mas também com toda a estrutura da linguagem do cinema que foi sendo construída ao longo das décadas, e que hoje faz parte do repertório do espectador.

Porém, os diferentes modos de produção poderão demarcar e distinguir as diversas maneiras como o espectador poderá compreender os personagens, bem como os diferentes elementos utilizados pelo animador para construir esses significados.

Em 'The Maker', percebemos que há uma elaboração complexa de detalhamento tanto do personagem como do cenário. Todos os elementos apresentados no filme vão ao encontro do que a narrativa pretende passar, assim como dão indícios de como o 'Criador' é.

Percebemos que a personagem ganha humanidade pelos olhos que brilham e piscam (de acordo com Purves (2011) a alma dos bonecos está nos olhos), pela busca de informações no livro de instruções – ou seja, ele não é perfeito, assim como os humanos, ou ainda pelas suas roupas. Além disso, a emoção que é transmitida através de todos esses elementos conferirá profundidade ao personagem, humanizando o mundo imaginário e aproximando o espectador do boneco (CANDIDO, 2009).

A tensão causada pela corrida contra o tempo também faz com que o espectador se aproxime e torça pelo personagem. Entendemos que existe uma jornada a ser seguida, mesmo que não saibamos até o final do filme qual será o seu desfecho. Através da percepção do seu esforço, nos transportamos para o personagem, na expectativa do seu sucesso.

Em ambos os filmes a imagem em movimento consegue subverter as leis naturais, criando uma nova forma de vida. É possível observar no mundo real a presença de bonecos de neve e de areia. Porém em 'Bottle', a partir do momento em que eles são fotografados e postos em movimento, estes objetos ganham um novo sentido que não possuíam na sua 'realidade'. Para Christine Noll Brinckman (MOVIE-SE, 2013), os bonecos ou objetos animados, podem gerar identificação e simpatia com o espectador. E percebemos isto nos filmes, pois os personagens se tornam humanizados, capazes de sentir desejo e manifestarem suas ambições e pensamentos.

Ao longo dos estudos também foi possível observar a presença do casal na relação entre os personagens. Em 'Bottle' esta relação se apresenta como um amor inconcebível. Isto se dá tanto devido à posição geográfica de cada um – dois polos diferentes -, quanto pelo fato de que a única maneira dos dois bonecos se encontrarem, terá como consequência a morte de ambos. É interessante perceber que o mesmo mar que os une, através do diálogo estabelecido pela garrafa, também os levará a morte. Em 'The Maker', o encontro dos personagens também é marcado pela morte. Porém, isto se dá apenas com o 'Criador'. A relação entre os casais do filme servem como guia para as ações e decisões de cada personagem. Elas determinam início e fim da vida, bem como o início e fim de cada curta.

Assim, a iminência da morte e do fim próximo estão presentes ao longo das duas narrativas. Em 'The Maker', a noção do fim se apresenta através da passagem do tempo pela ampulheta. Ela servirá como guia para o protagonista, estando sempre presente tanto na visão do boneco – seus olhos sempre se voltam para ela – quanto para o espectador - através de planos fechados no objeto.

Já em 'Bottle', a morte está presente por meio da consequência de aproximação dos personagens. Quanto mais os personagens se comunicam e expressam o desejo de se encontrarem, mais próximo está o fim.

Os personagens, mesmo sendo bonecos sem feições humanas, e sem o movimento labial característico da fala, conseguem travar diálogos e se fazerem entender. A linguagem corporal permite que o filme seja entendido independente de

sua cultura ou idioma. Esse é um dos aspectos próprios da animação que permite atingir um público diversificado.

A partir da análise feita, observamos nos dois filmes que o espectador pode constatar a construção física dos personagens. Ele consegue acompanhar o passo-a-passo dos elementos que formam cada boneco, e isso faz com que o espectador se aproxime ainda mais deles. Em 'The Maker', compreendemos a partir da criação do personagem principal, que os mesmos elementos que ele utiliza para sua criatura – tecido, cerâmica, dentes - foram utilizados para sua própria concepção. Em 'Bottle', objetos que em separado cumprem diferentes funções, são colocados junto aos bonecos de areia e neve, que ganham novos significados. A presilha de cabelo que vira boca e sorriso, ou a alga marinha que se torna cabelos são exemplos desta transformação.

Portanto, entendemos que a construção do personagem em filmes de *stop-motion* com bonecos se dá de diferentes maneiras, pela sua estrutura narrativa, materiais utilizados para a produção, uso da iluminação a fim de construir significados, direção de arte, escolha de planos, enquadramentos e cortes. São diversos elementos que podem ser combinados de várias maneiras e que resultam em um universo repleto de possibilidades. Eles não dependem de materiais específicos para sua execução, são os próprios materiais que nos trazem caminhos diferentes. O limite será a imaginação.

REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **Kirsten Lepore Talks about “Bottle”**. Em: <<http://www.cartoonbrew.com/shorts/kirsten-lepore-talks-about-bottle-29751.html>>.

Acesso em: 02 de novembro de 2013.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte de animação. Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1986.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **El arte cinematográfico: una introducción**. 4. ed Barcelona: Paidós, 2002.

BOTTLE. Direção, produção e realização: Kirsten Lepore. Estados Unidos, animação, 5min e 26 seg, 2010. Disponível em: <<http://youtu.be/5mVEapKnS1c>>

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2010.

CANDIDO, Antônio e outros. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CARVALHAES, A. Situação do desenho animado no Brasil. **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, nº 18, p. 44-49, Janeiro/Fevereiro, 1971.

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

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A Linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GORDEEFF, Eliane M. **Interferências estéticas: a técnica stop motion na narrativa de animação**. Rio de Janeiro, 2011. 167 p. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

HALAS, J; MANVELL, R. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

HILTY, Greg; PARDO, Alona. **Movie-se – No tempo da animação**. Rio de Janeiro: Arte A Produções, 2013.

MAGALHÃES, Marcos. Atualizando: qual será a nova técnica do futuro? **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, nº 60, p. 21-28, Agosto/Setembro, 2013.

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

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. London: The MIT Press, 2001.

MAKER, The. Direção: Christopher Kezelos. Produtores: Christopher e Christine Kezelos: Austrália, animação, 6 min, 2011. Disponível em: <<http://themakerfilm.com/>>

MENDES, Gilberta. Desenho-animado: Cinema da Irrealidade. **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, nº 5, p. 8-10, Julho/Agosto, 1967.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Editora Artenoa S.A., 1978.

MORENO, Antônio. Exercício para o salto. **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, nº 60, p. 21-28, Agosto/Setembro, 2013.

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

SCHNEIDER, Carla; SILVA, Alexandre Rocha da. **Da animação ao cinema: rupturas, continuidades e sobreimpressões**. In: Cinema em choque: diálogos e rupturas. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SHATOVSKY, Alberto. Pequena história do desenho animado. **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, nº 22, p. 42-46, Novembro/Dezembro, 1972.