



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

RAFAEL DA SILVA TENÓRIO

TRANSPARÊNCIA E OPACIDADE DA MATERIALIDADE NO
CURTA METRAGEM DE STOP MOTION

THE THING UNDER THE TREE

Pelotas/RS

2016

RAFAEL DA SILVA TENÓRIO

**TRANSPARÊNCIA E OPACIDADE DA MATERIALIDADE NO
CURTA METRAGEM DE STOP MOTION**

THE THING UNDER THE TREE

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Prof. M^a. Vivian Herzog

Pelotas

2016

RAFAEL DA SILVA TENÓRIO

**TRANSPARÊNCIA E OPACIDADE DA MATERIALIDADE NO
CURTA METRAGEM DE STOP MOTION
*THE THING UNDER THE TREE***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 08 de dezembro de 2016.

Banca Examinadora:

Prof. M^a. Vivian Herzog

Prof. Dr^a. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Prof. Me. André Luis Porto Macedo

RESUMO

Este estudo analisa a expressividade da materialidade no contexto das produções de *stop motion* a partir das especificidades da técnica. Para tanto, o curta metragem *The Thing Under The Tree* (2013) da animadora estadunidense Lily Fang é utilizado como objeto de observação das variantes que o material pode apresentar em um filme de *stop motion*. A análise busca, a partir de conceitos de Angelo Mazzuchelli Garcia (2011), trazidos do *design*, visualizar duas formas distintas de aplicação da materialidade no contexto das produções: (1) a materialidade opaca, no qual as especificidades do material ficam evidentes e (2) a materialidade transparente, quando tais qualidades materiais estão circunscritas a um objetivo de imitação de uma certa realidade e suas características particulares não ficam evidentes.

Palavras chave: cinema de animação, *stop motion*, materialidade, opacidade, transparência.

ABSTRACT

This study analyses the material's expressivity in context of stop motion production features through their specificity's technique. Therefore, Lily Fang's short film *The Thing Under The Tree* (2013) was chosen as an object of observation of materials variations which are present in the movie. It's intended, based on Angelo Mazzuchelli Garcia's (2011) concepts, to visualize two distinct ways of applying materiality in the context of *stop motion* features: (1) opaque materiality, in which specificities of a material are evident and (2) transparency materiality, when such specificities are in an object of imitation of a certain reality and their particular characteristics doesn't show itself.

Keywords: animation, stop motion, materiality, opaque, transparency.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	17
Figura 2.....	19
Figura 3.....	20
Figura 4.....	22
Figura 5.....	23
Figura 6.....	25

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
2 STOP MOTION E SUAS ESPECIFICIDADES	10
2.1 A MATERIALIDADE	12
3 OPACIDADE E TRANSPARÊNCIA EM <i>THE THING UNDER THE TREE</i>	16
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27

Introdução

Como explica Barry Purves em seu livro introdutório *Animação básica – Stop Motion* (2011), parte do conceito do que é *stop motion* foi descoberto de forma acidental quando uma das câmeras de George Méliès travou numa tomada e este travamento abrupto, quando mais tarde foram assistir ao rolo de filme, revelou um ônibus se transformando em um carro. Como, contudo, ainda não havia se criado uma consciência de toda a potencialidade que aquele feito trazia, Méliès continuou usando-o somente como artifício para suas ilusões. Em decorrência disso, o *stop motion* passou muito tempo sendo utilizado em produções *live action*¹ como forma de dar suporte ao que seria difícil de gravar. Um destes exemplos é o filme *King Kong* (Willis O'Brien, 1933) no qual o grande gorila toma forma a partir de um boneco articulado, gravado em *stop motion*, e interage com atores reais. Um pouco antes, com *A Vingança do Cameraman* (1911), *The Tale of the Fox* (1930) e *The Mascot* (1934), o russo Ladislav Starevich já apresentava narrativas fazendo uso de personagens animados, como insetos e animais, no qual demonstrava “[...] a riqueza do detalhamento, metáforas alegóricas e perfeição de movimentos, características sempre presentes nas obras do Leste Europeu” (GORDEEFF, 2011, p. 27). Purves (2011), portanto, considera Ladislav Starevich como um dos primeiros a usar o *stop motion* como suporte principal em sua produção.

Com isso, conceitua-se *stop-motion* como uma técnica de animação que tem como característica principal a manipulação de quaisquer materiais frente a uma câmera para que *frame a frame*, a partir da montagem, possa ser criada ilusão de movimento (PURVES, 2011). Assim, Purves (2011) cita alguns exemplos de animações que fazem usos de diferentes materiais em suas produções, desde massinha de modelar, um material comumente utilizado em produções de *stop motion* como na animação *Havie Krumpet*² (Adam Elliot, 2003), até materiais não tão usuais como em *The Owl Who Married a Goose*³ de Caroline Leaf (1974), produzida inteiramente com grãos de areia. O autor então, com esses exemplos, chama atenção para uma das características presentes no *stop motion*: a versatilidade da técnica

¹ Termo utilizado para definir uma obra audiovisual em que a imagem é obtida através do dispositivo da câmera e da presença de atores reais.

² Nesta animação a massinha foi utilizada principalmente para dar forma às personagens. Disponível para ser assistido em <https://www.youtube.com/watch?v=m4K9x_w_z0I>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

³ Areia manipulada sobre uma caixa de luz e os “[...] resultados são sutis e bastante singulares, misturando as qualidades gráficas do desenho com trabalho mais mensurável.” (PURVES, 2011, p. 112). Disponível para ser assistido em <https://www.youtube.com/watch?v=tXX_8pwt2Q4>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

possível através da apropriação de materiais oriundos do contexto cotidiano que colocam especificidades quanto ao seu processo criativo e estético.

Por conta desta versatilidade apresentada pelo *stop motion* é percebido duas diferentes aplicações da materialidade que são, neste trabalho, denominadas por “materialidade transparente” e “materialidade opaca”. Ambos os termos são construídos a partir dos conceitos de transparência e opacidade trazidos do *design* e cinema. Estes conceitos aparecem em ambos os campos com significações semelhantes para exemplificar aplicações diferentes dos elementos de suas linguagens. No *design*, Angelo Mazzuchelli Garcia (2011), afirma que a transparência faz com que o meio seja abstraído para que haja uma maior clareza e objetividade na mensagem que se pretende comunicar. Já a opacidade, de acordo com o autor, está ligada ao desconstrutivismo e evoca a função, fazendo com que o próprio *design*, no sentido de projeto, estrutura e formas utilizadas fiquem evidentes. Quanto ao cinema, Ismail Xaviel (2005) conceitua os termos citando transparência como uma forma de fazer com que os dispositivos do processo (como a montagem) passem despercebidos, ao contrário da opacidade que tende a deixá-los evidentes.

A materialidade transparente possui um uso e uma utilidade que é, em certa medida, apresentada de forma transparente na narrativa, ou seja, ela é articulada para que haja a representação de um ser ou de um cenário que imita elementos reconhecíveis da realidade. Neste caso, portanto, a articulação do material está direcionada a elaboração de uma visualidade na qual os materiais não exibem sua particularidade a fim de que certa visão do que se quer construir seja alcançada. A materialidade opaca, por sua vez, busca evidenciar as características específicas de cada material utilizado para que se perceba que ali está um material diferente do que está sendo articulado. Neste caso, a materialidade opaca destaca o caráter de fisicalidade⁴ da técnica ao reforçar a ideia de que tais elementos exibidos em tela existem em sua fisicalidade e estão somente sendo articulados para que uma história seja contada.

Portanto, para fim de análise deste artigo, escolheu-se como objeto empírico o curta metragem da animadora estadunidense Lily Fang, *The Thing Under The Tree*⁵ (2013). O curta realizado como trabalho de conclusão de curso em 2013 para o programa *MA Animation*

⁴ Purves (2011) define fisicalidade como sendo a presença física dos materiais que envolve seu peso, forma, tamanho e incidência de sombras. Mesmo se relacionando com o termo materialidade, ambos significam coisas diferentes. Materialidade está mais relacionada às questões visuais do material, enquanto fisicalidade está mais para a presença física.

⁵ Disponível para ser assistido em <<https://vimeo.com/68866825>>. Último acesso em 21 de setembro de 2016.

da RCA (*Royal College of Art*) em Londres, é descrito pela animadora no site da instituição como “[...] uma tentativa de capturar o sentimento da infância através da arte dos bonecos”⁶. Com isso, o filme trata da relação de duas irmãs que, ao brincarem numa floresta, se deparam com um monstro fantástico⁷ que rouba a face de uma delas. Em entrevista dada ao *Silver Lake Voice*, um site que divulga novos artistas de diversas áreas, Fang conta sobre o processo de criação do curta metragem e a maneira com que parte dos materiais foram encontrados. De acordo com a animadora, o curta é feito principalmente de clay⁸, papel machê⁹ e plantas reais que foram retiradas de um parque que fica frente ao RCA.

Lily Fang é uma animadora estadunidense que iniciou a sua carreira em trabalhos 3D antes de se mudar para Londres para cursar a *Royal College of Art*, contexto no qual, o curta analisado neste artigo foi produzido. A RCA foi possivelmente a responsável por aproximar a animadora da animação com modelos e da técnica do *stop motion* já que obras que apresentam este caráter somente aparecem em sua filmografia após seu envolvimento com a instituição. Animações como *Shapeshifter*¹⁰ (2010) e *Heathens*¹¹ (2011) apresentam experimentações de Fang com a técnica, assim como o uso da materialidade na construção das personagens. Isto pode ser observado no exemplo de *Shapeshifter* (2010) no qual os personagens são feitos de um material visualmente próximo à textura do gesso e suas expressões e características específicas (como linhas gerais que limitam os olhos, boca e alguns detalhes do corpo) são expressas a partir de linhas produzidas por tinta preta.

No que tange a análise pretendida neste artigo, buscou-se uma animação que conseguisse demonstrar o uso de materiais diversos dentro de uma narrativa construída com início, meio e fim, para que se possa observar as aplicações destes materiais e suas especificidades dentro do contexto narrativo. *The Thing Under The Tree* (2013), de Lily Fang, demonstra um uso diverso dos materiais apropriados, principalmente pela forma com que explora o uso da materialidade a fim de criar experiências estéticas diferentes. Fang entrelaça

⁶ Tradução minha: “My work attempts to capture the feeling of childhood wonder through the art of puppetry.” Disponível em < <http://www.rca.ac.uk/showcase/show-rca/lillian-fang/>>. Último acesso em 21 de setembro de 2016.

⁷ “O fantástico [...] é caracterizado por uma invasão repentina do mistério no quadro da vida real; está ligado, em geral, aos estados mórbidos da consciência, a qual, em fenômenos como aqueles dos pesadelos ou do delírio, projeta diante de si as imagens de suas angústias ou de seus horrores.” (CASTEX, apud LEAL, 2011, p. 4)

⁸ Massa a base de óleo usada para modelagem. Pode ser remodelada quantas vezes for necessário pois sua forma não se solidifica ao ar livre, para obtenção de tal estado físico é necessário que se leve a massa clay a um forno.

⁹ Diversos pedaços pequenos de papel que, junto com uma mistura de cola e água, são utilizados para modelar uma forma que depois de seco não pode ser remodelado.

¹⁰ Disponível para ser assistido em <<https://vimeo.com/11502926>>. Último acesso em 21 de setembro de 2016.

¹¹ Disponível para ser assistido em <<https://vimeo.com/33108768>>. Último acesso em 21 de setembro de 2016.

opacidade e transparência e cria uma estética próxima à fantasia e a espacialidade surrealista¹², assim como os filmes de terror¹³. Isto pode ser observado, por exemplo, na sequência da floresta, na qual a fantasia é construída através de elementos reconhecíveis ao público, como a própria personagem, em contato com o desconhecido (como, por exemplo, o monstro).

Portanto este trabalho tem como objetivo analisar a maneira com que a materialidade utilizada dentro da narrativa corrobora para a construção e definição do clima através das possibilidades já apresentadas: a materialidade transparente e a materialidade opaca. Trazem-se algumas questões para que se alcance o objetivo de observar a forma com que a materialidade transparente e opaca é apropriada pelo curta metragem e em quais momentos elas se mostram presentes. Também observar se a escolha de momentos para aplicar estas materialidades ajuda na construção de sentido dentro da narrativa. Para tanto, escolheu-se seis *frames* de momentos específicos da narrativa para que sejam usados como foco das análises para que seja possível identificar e apontar o uso da materialidade e a forma com que ela é apropriada para a construção de significados.

Para embasamento teórico tem-se como referência autores como Barry Purves (2011), que analisa em *Animação Básica – Stop Motion* as características principais da técnica, assim como cria um panorama sobre a história e os principais animadores e conceitua os diversos termos da área. Susannah Shaw (2012) discorre sobre os diversos processos para a criação de uma obra animada em *stop motion* em “*Stop Motion – Técnicas Manuais para Animação com Modelos*”. Angelo Mazzuchelli Garcia no artigo intitulado *O design gráfico do livro A marca e o logotipo brasileiros* (2011) discorre sobre conceitos de transparência e opacidade direcionados ao campo do design. Com isto, o primeiro tópico deste trabalho analisa as especificidades da técnica de *stop motion* para que se possa observar parte de seu caráter experimental. Com isso, estarão em foco obras que se utilizem da experimentação, principalmente no aspecto da sua materialidade para que se exemplifique tanto a transparência quanto a opacidade.

¹² Essa temática se caracteriza pela expressão do que é da ordem do imaginado, dos sonhos, dos desejos e das necessidades de forma irrealista e fazendo-se uso de objetos comuns retirados de seu contexto natural (OSTROWER, 1991).

¹³ Gênero cinematográfico caracterizado pela centralidade narrativa e dramática da vítima, apresentação de um agente do mal (*serial killer*, lobisomem, zumbis) e pela resposta que causa no espectador, normalmente um sentimento de medo, terror, repulsa, choque, horror ou abjeção (NOGUEIRA, 2010)

O segundo tópico deste artigo busca focar no que, de fato, é o objeto central deste trabalho: analisar, especificamente, como a materialidade é apresentada e de que forma ela ajuda a construir a narrativa de *The Thing Under The Tree* (2013). A análise é feita, portanto, de duas formas distintas: (1) observar como e em que momentos a transparência da materialidade é apresentada e (2) observar a presença da opacidade na forma com que a narrativa corrobora para a construção de um sentido fantástico. Para que isso seja possível, tem-se como apoio autoras como Fayga Ostrower, *Universos da Arte* (1991), que apresenta os elementos visuais tais como linha superfície, cor e volume contextualizados a história da arte e a percepção dos tipos de espaço. Eliane Muniz Gordeeff (2010) por sua vez apresenta textos que discutem de diversas formas aspectos e diretrizes referentes às especificidades da imagem de animação. Gordeeff por ser também animadora, cria questionamentos e análises, se assemelhando em muito ao que está sendo proposto neste artigo. Com isso, a autora contribui com sua metodologia e referências bibliográficas.

2 Stop motion e suas especificidades

Gordeeff (2011) conceitua animação experimental como sendo animações que fogem da estética de mercado e “[...] animações mais artesanais, onde há maior liberdade para experimentação” (2011, p. 26). Isto pode ser entendido pela maneira fora do convencional de tratar o fazer animação, tanto pela questão visual, que pode ser exemplificada pelo uso de um material diferente – como a areia na obra *The Owl Who Married a Goose* (1974) de Caroline Leaf, citada anteriormente – ou pela forma com que a narrativa é construída, como, por exemplo, o uso de formas não figurativas (aproximando-se mais da estética abstracionista) ou a construção de uma narrativa não linear (na qual não se tem definido início, meio e fim, por exemplo).

São inúmeras as técnicas de animação existentes, como a animação 2D¹⁴, o *cut-out*¹⁵, o 3D¹⁶, a rotoscopia¹⁷, o *flip book*¹⁸ entre diversas outras. Dentre todas, a partir de

¹⁴ Técnica caracterizada pela espacialidade bidimensional e pode tanto ser realizada ao modo tradicional com desenhos à mão (*frame a frame*), quanto em *softwares* de animação específicos (como o *Adobe Animate CC*).

¹⁵ É uma técnica de animação digital ou analógica (animação tradicional) na qual o personagem é dividido em várias partes que podem se mover separadamente não precisando, portanto, que o personagem seja redesenhado *frame a frame*.

¹⁶ Criada num *software* de realidade em três dimensões, na técnica 3D é necessária uma modelagem virtual de todos os cenários e personagens. Isso possibilita, entretanto, uma maior liberdade para posicionamentos e movimentos de câmera.

¹⁷ Nesta técnica é usada como referência uma gravação com atores reais para que se possa desenhar a animação por cima dos frames gravados.

Purves (2011), é o *stop motion* que carrega consigo o caráter mais experimental, principalmente pela sua fisicalidade. Pode-se justificar esta experimentação pela forma natural com que o animador entra, fisicamente, em contato com a sua obra. De fato, o *stop motion*, é a técnica que mais propicia isso, pois, diferente da maioria das outras, o que vai ser animado e exibido em quadro é palpável, existe no mundo real e cotidiano e deverá, necessariamente, ser manipulado por mãos humanas.

O *stop motion*, portanto, se diferencia das outras técnicas quanto à sua execução pois precisa lidar com o fator de construção física de seus elementos, já que os objetos existirão em sua totalidade e, em sua grande maioria, precisarão ser construídos do zero. Os cenários, os personagens, a iluminação, os esqueletos que darão suporte aos personagens, todos estes são elementos que precisarão ser pensados e construídos fisicamente. Portanto, para que se alcance a estética desejada é necessária uma longa pesquisa para criar uma adequação de material que seja usada de forma consciente. Assim é importante chamar atenção ao fato de que não somente a estética é importante neste contexto, pois como se trata de uma animação, a movimentação – dependendo de seu uso – também deverá ser considerada.

A aproximação do animador com sua obra é uma das características mais importantes da técnica. Esta aproximação a partir da “[...] manipulação de modelos veio de uma tradição de história oral, fábulas e lendas” (SHAW, 2012, p. 2) que se desenvolveu na Europa Oriental e na Ásia. Esta influência trás para o contexto do *stop motion* um caráter fantasioso como no caso de *Les Grenouilles qui Demandent un Roi*¹⁹ (Ladislas Starewitch, 1927). Além da antropomorfização dos personagens animais (nesse caso, sapos) fazendo uso de bonecos é percebida uma expressividade que vem de características táteis empregadas e também da subversão de escala, como na forma que as personagens animais são apresentadas. Como o modo em que a animação posiciona o espectador na altura das personagens sapo, dando uma impressão de que eles possuem estatura humana, em contrapartida a isto, o Rei aparenta ser gigantesco. Este caráter fantasioso também é observado na forma com que as personagens tanto mantêm características animais quanto humanas, facilitando uma possível identificação – a animação está contextualizada num período no qual a técnica de *stop motion* ainda estava em desenvolvimento, portanto, pode-se

¹⁸ São desenhos sequenciais feitos um em cada página de um pequeno livro/caderno. Quando estas páginas são passadas em velocidade, cria-se a ilusão de movimento.

¹⁹ Disponível para ser assistido em <<https://www.youtube.com/watch?v=2qVB2nZ-BvA>>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

considerar como criativa a construção da animação quanto à expressividade dos movimentos e como estes movimentos ajudam na construção da identidade das personagens. Entretanto, outro fator que chama atenção é a materialidade apresentada na construção das personagens-sapos e na ambientação (como os elementos que remetem a natureza – como as folhas).

2.1 A materialidade

Amora (2009) dá a significação ao termo materialidade como sendo a qualidade de “Qualquer substância que ocupa lugar no espaço, ou de que os corpos são formados” (AMORA, 2009, p. 450), estando, portanto, de acordo com o autor, ligada diretamente ao caráter corpóreo e físico da substância. Joshua Pollard apresenta um conceito parecido quando diz que “[...] por materialidade entendo como o caráter material do mundo é compreendido, apropriado e envolvido em projetos humanos” (POLLARD, 2004 apud INGOLD, 2012, p. 34).

Com estas definições em mente, o termo *materialidade* é apropriado para se referir a todas as características de substâncias de caráter físico apresentadas em obras de animação em *stop motion*. Portanto, é considerada *materialidade* a textura, a forma, a superfície e a cor apresentadas por quaisquer tipos de materiais, como vidro, madeira, acrílico, gesso. Contudo, a percepção desta materialidade pode ser alterada devido a fenômenos externos a ela, como por exemplo, a luz. A iluminação numa cena de *stop motion* se mostra estrutural devido a maneira com que ela atua sobre a superfície dos materiais expostos no quadro, pois, diferentes incidências de luz criam experiências estéticas também diversas. Portanto, a luz age como um elemento ativo dentro da materialidade do *stop motion* pois, dependendo da forma com que é utilizada, pode alterar toda a questão estética dos elementos contidos em um quadro fílmico, assim como altera percepções como a de profundidade.

Como afirma Gordeeff, “[...] na animação, devido à própria falta de limite do meio, tudo é realmente possível de ser realizado na cena” (2011, p.52) e proporciona, portanto, uma maior liberdade para o animador quanto às escolhas que podem ser feitas. Por exemplo, devido a esta liberdade criativa quanto à possibilidade de criação de toda questão estética de um universo do zero, não haveria problema caso se pretendesse criar uma realidade na qual as leis da física fossem transformadas (este resultado seria facilmente alcançado ao animar as personagens). *Head Over Heels* (Timothy Reckart, 2012) faz isto ao apresentar uma realidade na qual um personagem vive num mundo invertido ao outro. Algo parecido pode ser

observado no filme de *live action* chamado *Mundos Opostos* (*Upside Down*. Juan Diego Solanas, 2012), entretanto, enquanto *Head Over Heels* (2012) apresenta um efeito prático, realizado na própria animação (com personagens realmente estando de cabeça pra baixo), em *Mundos Opostos* (2012) este resultado é somente alcançado num efeito de pós-produção (tendo, neste caso, duas gravações diferentes, mas com mesma orientação, e num processo de composição, com uma das gravações giradas até obter nova orientação, cria-se a sensação de que um personagem está de cabeça pra baixo em relação ao outro). Portanto, para a linguagem do *live action* é uma tarefa árdua quando analisada pelo lado da produção e que pode ser confirmada pela forma com que ambas as histórias tratam este elemento narrativo (em *Head Over Heels*, quase todas as suas cenas são construídas com as duas orientações, enquanto em *Mundos Opostos* este é um artifício que é evidenciado somente em algumas cenas específicas). Esta liberdade, somada ao caráter físico apresentado pela técnica de *stop motion*, é o motor maior para que obras experimentais possam ser criadas.

Esta experimentação quando expressa de forma visual, e não somente através da narrativa, pode ser visualizada na escolha de materiais e na forma com que esta materialidade é trabalhada dentro do contexto fílmico. Estas escolhas resultam na materialidade trabalhada de duas formas distintas: (1) a materialidade transparente e (2) a materialidade opaca.

Garcia (2011) relaciona o que ele chama de “processo de cognição por transparência” diretamente ligada ao *design* racional que, por sua vez, tem como referência movimentos como o construtivismo²⁰ (na Rússia) e o *De stijl*²¹ (na Holanda). A transparência apresentada no *design* racional, de acordo com o autor, se expressa na forma organizacional dos elementos dentro da concepção visual de uma peça de *design*. Se expressando através de questões como equilíbrio, harmonia, organização geométrica (através das *grids*²²), clareza e objetividade. O *design* racionalista e, portanto, transparente se mostra com objetivo de transmitir uma mensagem com o mínimo de ruídos, interferências estéticas e sem abrir margem para interpretações. Ana Gruzinsky e Bruna Amaral (2011) exemplificam o uso da transparência ao analisar a construção do design das capas do jornal *Zero hora*. Elas afirmam que “Distribuir fotos e textos, ampliar, cortar, inserir legendas etc., não é apenas embelezar a

²⁰ De acordo com Amy Dempsey (2005) construtivismo é um movimento artístico inspirado no cubismo e futurismo que celebrava a cultura mecanizada através de formas abstratas e geométricas.

²¹ Conforme Amy Dempsey (2005) *De stijl* é um movimento artístico abstrato fundado em 1917 com o desejo de criar uma arte nova e internacional integrada a outras esferas da vida tais como a arquitetura. Os trabalhos eram realizados com formas simples tais como linhas, horizontais e verticais, e cores primárias.

²² É uma estrutura geométrica organizada por linhas na vertical e horizontal, na qual se cria uma espécie de malha que ajuda a melhor organizar os elementos visuais dentro de um plano.

composição, mas estabelecer hierarquias e contrastes que visam sobretudo informar.” (AMARAL; GRUZINSKY, 2011. p. 151), evidenciando o *design* racional como função e definindo o seu caráter transparente e utilitário.

Por sua vez a opacidade, de acordo com Garcia (2011), se relacionada com o *design* desconstrutivista. Como explica o autor, “Desconstrutivismo tem sido o termo usado para designar projetos caracterizados por fragmentações e ambiguidades nas áreas da arquitetura e do *design*” (GARCIA, 2011. p. 125). E por conta destes aspectos este tipo de *design* apresenta um aparente caos visual, com informações desnecessárias, posicionamento de elementos, por vezes, ao acaso, assim como um descomprometimento com a legibilidade. Por ignorar o que o *design* racional trata como função, o *design* desconstrutivista evidencia os elementos, abrindo possibilidades para que o leitor descubra e interprete as peças observadas.

Pode-se, por isso, criar uma relação com as maneiras de expressão do *design* apresentadas por Garcia (2011) com as diferentes formas de expressar a materialidade dentro do contexto do *stop motion*. Como já discorrido anteriormente, além da característica peculiar do *stop motion* de se apropriar dos materiais do cotidiano e inseri-los em um contexto narrativo, existem diferentes formas com que este material pode ser usado dentro da animação, principalmente quanto a evidenciar ou não suas especificidades de material, como forma, textura, cor, peso. Assim como o *design* expressa seus elementos de forma diferente, criando apreensões estéticas e interpretativas que podem diferir, o *stop motion* pode fazer o mesmo com sua materialidade. Neste contexto, a materialidade pode ser apreendida tanto por suas questões opacas, ao evidenciar as características específicas do material (criando maiores questionamentos e interpretações), quanto pelas transparentes, ao evidenciar suas especificidades materiais e evocar o que está sendo articulado.

Um dos animadores que mais apresenta este uso dos materiais como forma de produzir uma animação experimental, que usa de sua materialidade de forma a evidenciá-la e apresenta uma visualidade opaca, é o checo Jan Švankmajer. Como versa Valle [2008], Švankmajer é um animador que teve como inspiração várias fontes referenciais estéticas para a produção de seus filmes, desde a estética do teatro, os ‘truques-de-mágica’ de George Méliès até os filmes de Charles Chaplin. Também, de acordo com o autor, é importante chamar atenção para os temas recorrentes no trabalho do animador, como “[...] a comida, o canibalismo, os manequins ou elementos inspirados no mundo dos sonhos” (VALLE, 2008, n.p.), elementos estes que ajudam a contextualizar parte do caráter surrealista que o animador

costuma trabalhar em suas produções, assim como o interesse do animador pela fisicalidade da técnica. Gordeeff (2011) chama atenção para a maneira com que o autor trabalha com o material afirmando que Švankmajer:

[...] desenvolveu em seus trabalhos imagens muito mais viscerais, aproveitando-se das qualidades dos materiais, criando metáforas e ambientes surreais, com temas “pesados” e com forte crítica política. (GORDEEFF, 2011, p. 37)

Parte desse surrealismo e uso de material pode ser observado no curta metragem *Flora*²³ (1989, Jan Švankmajer) que aborda os últimos instantes da vida de uma criatura feita de frutas e vegetais. O curta metragem apresenta o desfazer destes elementos naturais que compõem a criatura enquanto ela agoniza, protagonizando a própria morte. A materialidade é apresentada neste caso, portanto, na forma com que as frutas e vegetais são trabalhados de modo a, tanto imporem o entendimento do corpo do personagem, quanto a apresentarem o seu desfazer. Neste segundo caso soma-se ainda o próprio caráter perecível das frutas e vegetais, criando um paralelo com o que ocorre com o próprio corpo humano, mesmo que num “prazo de validade” maior.

*Gemini*²⁴, uma animação em *stop motion* de Leando Lopes (2014), cria um conceito parecido ao apresentar a materialidade na decomposição de dois filhotes de gambá natimortos. Entretanto, enquanto Švankmajer cria uma alusão a partir das frutas e legumes, Lopes apresenta os próprios gambás se desfazendo com o tempo. Ambos os exemplos, de Lopes e Švankmajer, se assemelham ao gênero artístico da pintura surgido por volta do século XVI na Europa denominado natureza morta. Katia Canton afirma que o termo surgiu para

[...] caracterizar cenas retratadas por artistas envolvendo alimentos, frutas e flores, mesas postas, objetos como livros, velas e as *vanitas*, que incluem o memento mori, com caveiras, esqueletos, ampulhetas, elementos que atestam para a efemeridade da vida e a proximidade inexorável da morte. (CANTON, 2004)

A semelhança com a obra de ambos animadores se dá, portanto, principalmente pela escolha de material feita por Švankmajer e pela temática de ambos ao retratar a efemeridade da vida – na forma com que Lopes apresenta o desfazer de um ser vivo e Švankmajer conceitua tanto a natureza temporária do corpo quanto o caráter perecível das frutas e legumes. Entretanto, pode-se afirmar que, não somente com estas duas produções específicas, o tema natureza morta tem uma conexão com toda a técnica *stop motion* num

²³ Disponível para ser assistido em <<https://www.youtube.com/watch?v=np-kFkDLT7k>>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

²⁴ Disponível para ser assistido em <https://www.youtube.com/watch?v=cj_EX0WZtx4>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

geral devido ao seu caráter envolvendo objetos do cotidiano, um tema que se mostra recorrente e que pode ser observado em *CAFEKA*²⁵ (Natália Cristine, 2012). O curta metragem em animação mistura as técnicas *stop motion* e 2D para criar uma narrativa que ocorre na superfície de copos de isopor. Neste caso, tanto os copos quanto o próprio cenário (o curta se passa dentro de uma cafeteria) trazem objetos do cotidiano para o contexto da animação.

A materialidade também tem uma forte conexão com as técnicas desenvolvidas a partir do *stop motion*. O *strata cut* por exemplo, é uma técnica desenvolvida pelo animador David Daniels e consiste na criação de um aglomerado de massas de modelar que, construída após um grande planejamento, revela uma animação quando é fatiada (os *frames* são capturados a cada fatia nova). Não somente este processo revela uma experimentação nova de material, como também uma nova estética, devido à maneira com que as massas de modelar se misturam e criam um movimento diferente a partir dos cortes realizados. Pode-se considerar, portanto, que esta seria uma técnica, assim como o *stop motion* como um todo, completamente atrelada ao caráter material, mas que principalmente, busca evidenciar as especificidades da sua matéria, tornando-se mais opaca.

3 Opacidade e transparência em *The Thing Under The Tree*

A análise realizada neste capítulo evidencia as questões referentes à fisicalidade e a materialidade dos objetos utilizados no curta metragem *The Thing Under The Tree* (2013). Assim, aplicam-se os conceitos de transparência e opacidade já apresentados anteriormente para que se observe, no contexto das produções de *stop motion*, o uso destas duas formas distintas no que tange a construção de significados neste curta metragem. Para tan to, é observado como a materialidade é apropriada para representar elementos da narrativa e de que forma estas apropriações constroem mundos semelhantes a aspectos da realidade, ou as subverta através de elementos oníricos e imaginários. Foram escolhidos seis *frames* retirados da animação que serão usados como suporte para que a análise consiga evidenciar tais elementos referentes à materialidade adotada pela animação. Os quadros escolhidos exibem momentos pontuais em que a materialidade é apresentada de forma transparente ou opaca.

²⁵ Disponível para ser assistido em <<https://vimeo.com/24268139>>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

The Thing Under The Tree (2013) é um curta metragem lançado por Fang em 2013, realizado como trabalho de conclusão do curso da RCA, que narra a relação das irmãs Gabby e Tam. Com elementos fantásticos, o curta metragem se desenvolve em menos de seis minutos e meio e apoia-se na construção da fantasia em que os materiais são apropriados pela narrativa. Com uso de aplicações de opacidade e transparência, o curta busca evidenciar certos elementos enquanto mascara outros para que, com este contraste, possa construir tanto o estranho quanto o fantástico. Para que isto possa ser observado, a análise realizada nos *frames* escolhidos busca criar uma relação entre eles e observar como elas ajudam na construção da narrativa e do sentimento que a animadora parece ter querido transmitir.

O curta metragem se inicia com uma cena interna dentro do quarto das irmãs, na qual Gabby tenta convencer Tam a brincar com ela na floresta. Como observado na *figura 1* abaixo, o conteúdo apresentado neste momento inicial é, em sua grande maioria, expresso através da materialidade transparente.



Figura 1. Fonte: *frame* do curta metragem de animação *The Thing Under The Tree*, Lily Fang, 2013.

Os materiais utilizados para a construção deste momento, tanto dos cenários quanto dos personagens, são apropriados de forma a serem mascarados pela sua articulação em formas reconhecíveis pelo espectador. Não é possível olhar para a parede, por exemplo, e definir de qual material ela é feita. Sabe-se, no contexto desta análise, que não é feita de tijolos, concreto ou materiais de construção, mas para um espectador qualquer, a parede parece verossímil o suficiente para que seja lida como uma construção que imita uma parede

real. Assim acontecem com os elementos de cenário, como a cama, as estantes, os livros e os demais objetos contidos no quarto.

A materialidade transparente é evocada pela forma com que os materiais conseguem ser mascarados para transmitir uma mensagem diferente do que a de sua própria materialidade. No contexto de *The Thing Under The Tree*, como apresentado no quadro acima, *figura 1*, isto é evocado em grande parte devido à articulação dos materiais utilizados para representar elementos reconhecíveis pelo espectador. Devido à forma com que questões como escala, perspectiva e forma são respeitadas, o ambiente se torna mais reconhecível e, por conta deste fator, a materialidade, em certa medida, se dissolve em meio a narrativa. Estas questões somente são percebidas devido a um parâmetro de comparação, que no caso deste momento é dada pelo tamanho das personagens. É permitido ao espectador se identificar com as personagens humanas devido aos recursos visuais que remetem a estatura e proporções semelhantes e reconhecíveis a características humanas, e com isto, criar uma relação de comparação com os elementos que os rodeiam.

Entretanto, mesmo que este seja um *frame* que evoca em grande parte a materialidade transparente, é também importante chamar atenção para elementos que exibem a materialidade opaca. As personagens, por exemplo, tomam para si e transmitem parte de sua materialidade devido à forma com que foi realizada a constituição dos elementos que as compõem. Tam e Gabby apresentam uma textura corporal que são semelhante entre si. Isto pode ser observado, por exemplo, na textura da face e cabelo das personagens que aparentemente não exibem diferença de material utilizado. Outra característica que ajuda a adicionar fisicalidade e acentua a materialidade destinada às personagens é a linha que corta a face para que a substituição de bocas possa ser realizada durante a animação. Estes elementos evocam a materialidade opaca pela forma com que lembram o espectador do caráter não real da animação. Por exemplo, para que se alcançasse a materialidade transparente seria necessário que esta divisão do rosto das personagens não ficasse evidente e adicionassem diferença de textura entre o material utilizado no rosto das personagens e aquele utilizado para conceber seus cabelos. Portanto, mesmo que não evoquem toda a materialidade imbricada diretamente as personagens (pois, ainda não é possível afirmar, com certeza, de que material estes elementos são constituídos), evocam parte dela por anunciarem que se trata de bonecos articulados como personagens.



Figura 2. Fonte: composição construída a partir de três *frames* diferentes do curta metragem de animação *The Thing Under The Tree*, Lily Fang , 2013.

Após Gabby convencer a irmã, ambas saem de casa para então, irem brincar na floresta. Através de um *travelling*²⁶ lateral é ilustrado esta mudança de ambientes que ocorre com as personagens, com a câmera se movimentando do ambiente identificável, a vizinhança, para o ambiente estranho, a floresta. O estranho apresentado pela floresta, por sua vez, é construído tanto através do contraste entre as formas geométricas (expressos pela casa e vizinhança, do lado esquerdo) em relação as orgânicas (expressos pela floresta, do lado direito) quanto através da significação que este contraste pode apresentar.

Como esta cena é realizada através de um movimento de câmera, é importante anunciar o fato de que este *frame* apresentado na, *figura 2*, é uma composição construída através de outros três *frames* diferentes que representam este movimento realizado pela câmera. A cena começa, portanto, do lado esquerdo da imagem, no qual as casas estão em evidência e, seguindo as personagens que correm em direção ao lado direito, a floresta se torna o foco do quadro.

Esta cena, atrelada ao *travelling*, é interpretada como uma forma encontrada por Fang de ilustrar a transição da narrativa, tanto em questão de ambientes, quanto em questão de universo (que deixa de apresentar seu caráter real para se aproximar mais do conteúdo fantástico). A transição de um universo calcado na imitação do real para um mundo fantástico e até mesmo assustador pode ser exemplificado através de polaridades: o lado esquerdo apresentando uma materialidade mais transparente e, neste caso, mais semelhante ao real, enquanto o lado direito exhibe sua qualidade opaca, se aproximando mais da fantasia.

Esta diferenciação do semelhante para a fantasia é também reforçada através de questões organizacionais como a repetição apresentada pelas casas que constroem a

²⁶ É um movimento de câmera realizado com a câmera posicionada sobre uma superfície que se movimenta sobre trilhos.

vizinhança. Esta repetição, criada através de elementos que expressam materialidade transparente, e que, de certa forma, já foram contextualizados na narrativa (como a casa já apresentada na *figura 1*) são reconhecíveis como o ambiente familiar das personagens. A atmosfera aconchegante de um quarto infantil que traz um sentimento familiar e de hospitalidade não parece se fazer presente na construção da floresta apresentada do lado contrário do quadro.

Os elementos de materialidade opaca que ilustram a floresta quebram a ideia de urbanidade apresentada pela repetição das casas e adicionam um sentimento de estranheza devido à distribuição aparentemente aleatória com que elas são construídas e contorcidas. Esta opacidade se mostra presente por apresentar os materiais através de suas especificidades físicas (como os materiais que se apresentam de forma reconhecíveis) e chamam atenção para si, por apresentarem uma aplicação de materialidade nova (no contexto desta produção). Somadas ao estranhamento e oposição destes dois universos (casa e floresta) percebemos as sombras das árvores da floresta que incidem sobre a rua e adicionam um tom assustador por conta de suas formas pontiagudas que parecem querer avançar sobre as casas.



Figura 3. Fonte: *frame* do curta metragem de animação *The Thing Under The Tree*, Lily Fang, 2013.

Gabby e Tam finalmente chegam à floresta e, como apresentado na *figura 3* acima, pode-se notar como a materialidade opaca é destacada. Diferente da *figura 1*, aqui o conteúdo que compõe os objetos em cena é apresentado quase em toda sua totalidade através de uma aproximação com o reconhecível que ocorre através de sugestões criada pela

articulação dos materiais e não, exatamente, pela imitação. A maneira com que eles são utilizados dentro do cenário, ao criar formas orgânicas apresentando contorções e uma aparente aleatoriedade quanto a disposição das formas os aproxima do que é identificável com uma floresta. Mesmo não se assemelhando às plantas e árvores conhecidas pelos espectadores, estas construções através da organicidade dos elementos apresentados no quadro, conseguem construir plantas e árvores únicas para que compoñham uma floresta. Com isto, ao construir uma floresta e evitar a materialidade transparente, através de quase toda exposição material aplicada em quadro, a narrativa visual do curta metragem consegue atrair para si novamente o conteúdo fantástico, que fora introduzido no movimento de câmara na cena anterior (*figura 2*), e reforça a identidade de um espaço fílmico diferente ao que foi apresentado anteriormente (*figura 1*).

Os fragmentos de plantas e outros elementos naturais apropriados por Fang exibem sua materialidade opaca e são possíveis de identificação no *frame*, como, por exemplo, nas sugestões de árvore. É possível identificar a fisicalidade atrelada aos galhos, folhas e sementes usadas por Fang para a construção destes elementos que compõem o cenário. Ao combinar estes materiais diferentes, contorcendo-os, colando-os e explorando a textura concreta que há nos materiais, Fang consegue adicionar identidade e expressividade diferente a cada um destes elementos e, ainda sim, torná-los reconhecíveis. Por exemplo, cada uma destas sugestões de árvores transmitem um sentimento diferente e que é reforçado por questões referentes à sua estética. A árvore principal se destaca pelo tamanho, a forma pontiaguda e sua coloração mais escura em comparação com as outras, estes elementos também reforçam sua identidade estranha (devido à sua diferença quanto aos outros elementos, que são mais orgânicos e semelhantes entre si).



Figura 4. Fonte: *frame* do curta metragem de animação *The Thing Under The Tree*, Lily Fang , 2013..

Esta estranheza é percebida ainda mais presente na narrativa no que se refere a forma com que os materiais são utilizados nas cenas que se passam dentro da árvore principal, como apresentado na *figura 4* acima, isto ocorre principalmente por conta de algumas razões específicas. Uma das primeiras e que mais fica evidenciada, além de afetar a percepção de todos os outros elementos que estão em quadro, é a iluminação. O ambiente é naturalmente construído através da não iluminação de áreas, que adicionam tanto o mistério quanto a estranheza, por não conseguirmos reconhecer o que está, exatamente, sendo mostrado. Além disto, a percepção dos materiais utilizados é em grande parte alterada por conta deste fator, por exemplo, as texturas e cores dos materiais utilizados adotam uma tonalidade mais escura e a percepção de certos detalhes ficam mascarados. O último detalhe quanto à iluminação é a luz que entra dentro da árvore por uma entrada que se encontra atrás da personagem, como observado na *figura 4*, a iluminação direcionada e intensa funciona como uma fonte de luz para a cena, lembra ao espectador o caráter misterioso do ambiente em contraposição ao ambiente mais acolhedor apresentado do lado de fora (*figura 3*). Este contraste ocorre somente em comparação, sendo, portando, o cenário da *figura 4* menos acolhedor que o cenário da *figura 3*, que por sua vez, é menos acolhedor que o cenário da *figura 1*. No caso desta animação, como pôde ser observado, o sentimento de acolhimento está diretamente ligado ao nível de materialidade transparente e opaca aplicada em quadro, sendo, logo, os cenários com maior materialidade transparente mais acolhedores por serem também mais reconhecíveis e semelhantes a elementos do mundo dos espectadores.

Outro fator que age de forma direta quanto a percepção do caráter assustador deste cenário diz respeito as variações de escala. Como pode ser observado na *figura 4* acima, a personagem Gabby assume uma percepção de tamanho menor por conta do tamanho dos elementos ao seu redor e que, também, são pouco reconhecíveis. Identificando-os somente como parte da vegetação e solo (portando, elementos naturais dentro do mundo apresentado pelo curta metragem), os elementos do cenário contribuem para que a personagem pareça menor do que a caverna que a envolve e contém. Tal percepção reforça o caráter assustador e remete aos medos da infância presentes nas histórias contadas as crianças. Além disto, estes materiais orgânicos (e que representam esta organicidade do mundo de Tam e Gabby) trazem de volta características do gênero natureza morta pela forma com que cria um paralelo com a efemeridade da vida. Este paralelo ocorre tanto em função da trama que se desenvolve dentro do cenário, devido a presença do monstro que brinca com o rosto de Tam e abre questionamentos sobre a identidade da personagem, quanto pela própria fisicalidade dos materiais que aplicados num outro contexto e retirados de sua natureza real, se apresentam mortos dentro do quadro.



Figura 5. Fonte: *frame* do curta metragem de animação *The Thing Under The Tree*, Lily Fang , 2013.

O monstro, antes apresentado pela imaginação de Tam ao contar uma história a fim de criar uma brincadeira com sua irmã, toma vida e se apresenta à Gabby dentro da árvore. Como descrito por Tam, este monstro rouba a face daqueles que o olham e, como pode ser observado na *figura 5* apresentada acima, rouba a face de Gabby. A personificação

do monstro neste momento da narrativa é construída em cima dos contrastes que são criados a partir dos materiais que são apropriados para a construção da face do monstro e do corpo. Como pode ser observado, o corpo do monstro apresenta uma materialidade opaca, no qual é possível identificar parte dos materiais utilizados como os galhos de árvores que são articulados para sugerir as patas que erguem o monstro, assim como as folhas reais aplicadas em seu corpo que parecem sugerir uma espécie de pelugem.

A sugestão de corpo é criada somente com os materiais retirados da natureza, neste caso, mais que até mesmo os utilizados no cenário (pois sendo um personagem que se movimenta, este chama mais atenção para si) eles ficam mais evidentes e adicionam um caráter expressivo e até mesmo assustador ao personagem. Os materiais são reconhecíveis, como os pedaços de madeira que definem o corpo e as patas do monstro. As folhas que se juntam ao seu corpo parecem sugerir a existência de asas ou penas ou até mesmo uma veste, mas que, de qualquer uma das duas formas, sugere algo que cobre e esconde parte de seu corpo.

A materialidade opaca aplicada ao monstro, portanto, pode ser considerada como um agente que funciona de outro modo, devido ao movimento e a forma com que isto personifica os materiais para que sejam reconhecíveis como um ser vivo com movimento e suscetível a reações diversas. No caso desta animação, quando a materialidade opaca é aplicada aos cenários, como pôde ser observado nas *figuras 3 e 4*, evoca-se um estranhamento pela forma com que o que é apresentado se torna, de certa forma, destoante por fugir da imitação da realidade. Entretanto, no caso dos personagens, a materialidade opaca, além de adicionar estranhamento, adiciona também mais força por estar em movimento e por insistir que haja uma comparação direta com o reconhecível pelo espectador. Por conta desta comparação, o monstro se torna ainda mais assustador por juntar elementos reconhecíveis, como o rosto humano da personagem Gabby, à personificação de algo não reconhecível, o corpo monstruoso. Esta junção, novamente, relembra e trás a tona o contexto fantasioso da narrativa.



Figura 6. Fonte: *frame* do curta metragem de animação *The Thing Under The Tree*, Lily Fang , 2013.

O mesmo ocorre com a *figura 6*, pois junta tanto elementos reconhecíveis, como o corpo da personagem (que tanto se assemelha a um corpo humano como já foi pré-estabelecido pela própria narrativa como sendo um) com um elemento fantástico, o rosto do monstro. Este elemento que toma o lugar da cabeça de Gabby e que antes identificava a face do monstro, se torna assustador pela forma com que ao mesmo tempo que tenta se aproximar com o semelhante à uma face (pelos posicionamentos das sementes que sugerem boca e olhos) também se distancia por apresentar uma estética completamente diferente aos rostos conhecidos pelo espectador. Sendo considerada quase como uma máscara que cobre o rosto de Gabby, pode-se criar um paralelo com as fantasias de carnaval que, ao cobrirem o rosto de alguém, podem atribuir a esta pessoa um caráter assustador.

Considerações finais

A partir da análise é possível observar que *The Thing Under The Tree* (2013) se expressa tanto através da materialidade opaca quanto através da materialidade transparente. Os momentos escolhidos por Fang para que cada uma destas materialidades fosse utilizada é, neste caso, determinante para a forma com que a narrativa é percebida e interpretada pelo espectador. Portanto, percebemos que houve todo um cuidado no trabalho de Fang quanto à escolha dos materiais que seriam utilizados. Tal cuidado parece indicar que houve um

propósito de que a presença destes materiais se fizesse evidente somente nos momentos propícios escolhidos pela diretora da animação.

Ambas as materialidades, opaca e transparente, podem existir dentro de uma mesma animação e até mesmo coabitarem a mesma cena, o mesmo plano e até mesmo um mesmo personagem. Elas não são excludentes. Ao contrário, somam-se e ajudam-se, cada uma de sua forma. No contexto de *The Thing Under The Tree* (2013) é percebido que a materialidade transparente é utilizada para ambientar o espectador e criar sua identificação com as personagens assim como o mundo apresentado. Em contrapartida, a materialidade opaca é utilizada para aproximar o fantástico e o estranho à narrativa e, conseqüentemente, se afasta do que é reconhecível pelo espectador.

Este contraste criado por Fang, e que é construído através da apropriação da materialidade opaca e transparente, é basilar na construção do universo do curta metragem. Através da diferenciação apresentada pelos materiais em cada momento da narrativa é que fica evidente o conteúdo fantástico apresentado em *The Thing Under The Tree* (2013). A costura entre o mundo imaginado e fantástico, com elementos reconhecíveis pelo espectador, cria ao mesmo tempo questionamento e identificação. O questionamento surge devido ao fantástico e os elementos reconhecíveis articulados em personagens e ou ambientes não semelhantes (como, por exemplo, as formas apresentadas pela floresta ou como se dá toda a construção de monstro, com seu rosto e corpo apropriando elementos reais retirados da natureza). A identificação é criada, por sua vez, por ilustrar e representar elementos que são semelhantes aos encontrados pelos espectadores em suas realidades (como os cenários da vizinhança e casa de Tam e Gabby que, por apresentarem uma materialidade mais transparente, conseguem se tornar verossimilhantes).

Entretanto, entende-se que esta é uma articulação da opacidade e transparência realizada numa obra de *stop motion* específica e que, não necessariamente, os materiais serão apreendidos e entendidos da mesma forma quando aplicados em outras produções. As materialidades, tanto a opaca quando a transparente, funcionam como artifício narrativo e podem atuar incitando diversas interpretações dependendo de seu uso.

Referências bibliográficas

- AMARAL, Bruna; GRUSZYNSKI, Ana. **O design das capas do jornal zero hora de 1990 a 2010**. Rio Grande do Sul: FURG, 2011. Disponível em <<https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/download/290/306>>. Último acesso em 28 de novembro de 2016.
- AMORA, Antônio Soares. **Minidicionário Soares Amora da língua portuguesa**. 19ª ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2009.
- CANTON, Katia. **Natureza-Morta, Still Life**. In: MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA. *Natureza-morta: Still Life*. São Paulo, 2004. p. 11-12.
- DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas e movimentos**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- FANG, Lily. **Lily Fang – There’s a monster in your closet!**. Entrevista concedida ao site Silver Lake Voice. 8 de dezembro de 2014. Disponível em <<http://www.silverlakevoice.com/interview/lily-fang-theres-a-monster-in-your-closet/>>. Último acesso em 17 de setembro de 2016.
- GARCIA, Angelo M. **O design gráfico do livro A marca e o logotipo brasileiros**. In: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG. Belo Horizonte: UFMG, 2011. v. 2, n. 3, p. 120 – 136.
- GORDEEFF, Eliane Muniz.. **Interferências estéticas: a técnica Stop Motion na narrativa de animação**. Rio de Janeiro: UFRJ, Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, 2011. Disponível em <https://www.academia.edu/17254369/Interference_Aesthetics_The_Technical_Stop_Motion_in_Narrative_Animation_Interfer%C3%Aancias_Est%C3%A9ticas_A_T%C3%A9cnica_Stop_Motion_na_Narrativa_de_Anim%C3%A7%C3%A3o>. Último acesso em 08 de setembro de 2016.
- INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais**. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v18n37/a02v18n37.pdf>>. Último acesso em 17 de setembro de 2016.

LEAL, Maria Cecília Garcia. **ETs no NP: o fantástico, o real e o imaginário**. Brasília: UnB, Faculdade de Comunicação, Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social. 2011. Disponível em <

http://www.bdm.unb.br/bitstream/10483/2986/1/2011_MariaCec%C3%ADliaGarciaLeal.pdf
>. Último acesso em 17 de setembro de 2016.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010. Disponível em <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf>. Último acesso em 08 de setembro de 2016.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1991.

PURVES, Barry. **Animação Básica –Stop Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SHAW, Susannah. **Stop Motion: Técnicas Manuais para animação com Modelos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

VALLE, Arthur. **Jan Švankmajer, herdeiro do Grotesco**. In: I Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual. Goiânia: UFG, 2008. Disponível em <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2008.GT1_arthur_valle.pdf>. Último acesso em 17 de setembro de 2016.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ª ed. São Paulo, Paz e Terra, 2005.