

Marina Teixeira Kerber¹

Mágica e animação: parada para substituição,
stop motion e pixillation

*Magic and animation: stop-action substitution,
stop motion e pixillation*

RESUMO

Através de um breve panorama histórico focado nos *trickfilms* do chamado *early cinema*, este trabalho procura identificar e mapear alguns dos primeiros filmes que utilizaram efeitos de parada para substituição, *stop motion* e *pixillation*, comparando as técnicas e comentando os resultados criados por seu uso. Neste sentido, destacam-se as atmosferas cênicas de magia de muitos filmes desse período da história do cinema em comparação com as primeiras experiências de animação após a predominância do cinematógrafo. Também são comentadas as diferentes conceituações de *pixillation* encontradas durante esta pesquisa – trazendo juntamente à tona a técnica de *time-lapse*, de forma a completar as comparações de efeitos que flertam com o universo da animação. Por fim, são comparados alguns filmes do *early cinema* com animações *pixillation* mais recentes, de forma a destacar o desenvolvimento da técnica em conjunto das propostas narrativas possíveis.

Palavras-chaves: stop motion; pixillation; trickfilms; animação; mágica.

ABSTRACT

Through a brief historical panorama focused on the trickfilms of the so-called early cinema, this paper seeks to identify and map some of the first films that used stop-action substitution/stop motion replacement, stop motion and pixillation effects, comparing these techniques and commenting the results created by their use. In this sense, it is highlighted the magical atmosphere of many movies from this period of film history compared to the first experiences of animation after the predominance of cinematograph. Also discussed are the different pixillation concepts found during this research - bringing together the technique of time-lapse, in order to complete the comparisons of effects that flirt with the universe of animation. Finally, I compare a selection of movies from the early cinema period with more recent pixillation films, in order to highlight the development of the technique together of the possible narrative proposals.

Keywords: stop motion; pixillation; trickfilms; animation; magic

¹ Mestra em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP).
E-mail: marinatkerber@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Feitos, trucagens e animações são ferramentas da linguagem audiovisual utilizadas com frequência desde o surgimento do cinematógrafo até os dias atuais. Ao mapear e identificar os primeiros filmes que utilizaram estes recursos, é possível observar a presença constante das técnicas de parada para substituição, *stop motion* e *pixillation*. Assim, neste artigo são comentados e comparados entre si alguns *trickfilms*² do *early cinema*³, para depois serem traçadas relações com trabalhos audiovisuais mais atuais, porém, desta vez, focando-se especificamente nos que utilizam *pixillation*.

Esta técnica de animação recebeu este nome apenas na década de 1950, mas já estava sendo experimentada desde os primórdios das imagens em movimento. A razão para esta pesquisa destacar tal técnica vem do fato de o espaço do *pixillation* ser limitado e, muitas vezes, confuso, na maior parte da bibliografia disponível. Assim sendo, esse artigo propõe um aprofundamento no estudo sobre *pixillation* através de um panorama histórico que se concentra nas relações da técnica citada com o efeito de parada para substituição e com animações em *stop motion*, partindo do início de seus desenvolvimentos. Desta forma, é possível entender o contexto em que começaram a ser utilizados, para, assim, analisar suas utilizações em tempos atuais.

No presente estudo foram comparados os filmes *La Maison Ensorcelée* (SEGUNDO DE CHOMON, 1908) com *Jabberwocky* (JAN SVANKMAJER, 1971); *How Monsieur Takes His Bath* (ALICE GUY BLANCHE, 1903) com os videoclipes *Paralyzed* (THE USED, 2007) e *Point of no return* (NU SHOOZ, 1986) e *L'homme a la tete en couchouc* (GEORGES MÉLIÈS, 1901) com *Hot Corn!* (JUAN PABLO ZARAMELLA, 2011). A seleção foi feita através de semelhanças narrativas ou estéticas, priorizando a ilusão do truque e a magia da animação. Os trabalhos audiovisuais citados foram visualizados e analisados tendo como referencial teórico diversos autores e autoras tanto específicos de estudos de animação, quanto mais ligados ao *live action*, a fim de enriquecer a discussão e também ter uma visão aberta para hibridismos entre técnicas. As principais referências utilizadas foram Flávia Cesarino Costa (2000; 2005), Alberto Lucena Barbosa Jr (2011), Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008), John L. Fell (1983), Barry Purves (2008), Kit Laybourne (1979), Antonio Moreno (1978), Isabelle Marinone (2009), Tom Gasek (2012), Paul Wells (1998), Arlindo Machado (2011), Donald Crafton (1990) entre outros. Além disso, também foram inseridos comentários retirados de entrevistas feitas com profissionais e estudiosos de animação, como Donald McWilliams e Luigi Allemano.

Percebe-se com essa pesquisa que o *pixillation* é uma técnica de animação muito utilizada em trabalhos audiovisuais, porém carente de estudos específicos. Assim, foram encontradas hipóteses que objetivam dar significância à esta técnica e

2 Filmes de efeito.

3 “[...] *early cinema* muitas vezes se refere às duas primeiras décadas do cinema, em que se destacam um primeiro período não narrativo (1908 a 1908) [...] e um segundo período (1908 a 1915), de crescente narratividade” (COSTA, 2005, p. 34).

estruturar noções do que ela vem a ser por meio de uma visão histórica e crítica que indica caminhos que a animação tomou e que o *live action* por vezes se aproximou.

2 PARADA PARA SUBSTITUIÇÃO: TRUQUE DE MÁGICA

No contexto de exibição em que estavam inseridos, os primeiros filmes de animação e de *live action* feitos com o cinematógrafo entravam no meio de outras atrações e, assim, costumavam ser curtos e autônomos, encaixando-se em diversas programações. Este período inicial da história do cinema abarcava diferentes gêneros cinematográficos. Em conexão com as técnicas de animação estão os *trickfilms* ou filmes de efeitos.

Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou. As primeiras imagens fotográficas em movimento surgiram, assim, num contexto totalmente diferente das salas escuras, limpas e comportadas em que os cinemas se transformariam depois. (COSTA, 2005, p. 17)

Muitas das pessoas que começaram a usar o cinematógrafo vinham de ambientes de espetáculos de mágicas, como por exemplo, Georges Méliès. Segundo Isabelle Marinone (2009), o mágico e cineasta francês é o inventor da magia cinematográfica.

A maioria deles [*trick films*] tinha apenas um plano com montagem interna em tempo realístico, principalmente os que imitavam apresentações de magia como se fossem feitas no teatro, ainda que adicionando recursos exclusivamente cinemáticos aos recursos teatrais, como em *Les Cartes Vivantes* (MÉLIÈS, 1905), que é basicamente uma apresentação não-ficcional de um número de magia, ou *Sorcellerie culinaire* (MÉLIÈS, 1904) que conta uma história em apenas um quadro, num cenário de teatro cheio de alçapões, usados para surpresas e transformações. (COSTA, 2000, p. 122-123)

Diversos efeitos de trucagens foram utilizados no período chamado de *early cinema*, como por exemplo a parada para substituição. Este truque cinematográfico dialoga fortemente com o universo da animação. Segundo Harryhausen e Dalton (2008), o primeiro filme a utilizar esta técnica é *The Execution of Mary, Queen of Scots* (THOMAS EDISON, 1895). Nele é mostrada a decapitação da rainha nomeada no título do filme. Para executar este efeito, filmou-se a atriz se ajoelhando para receber o machado em seu pescoço. Depois, a filmagem foi interrompida, a mulher foi substituída por uma boneca e a filmagem retomada, para que o machado cortasse a cabeça da boneca. Este filme não é exatamente um *trickfilm*, apesar de usar uma trucagem, mas sim uma representação de uma cena histórica. Seu truque não é mágico no sentido de sobrenatural ou proveniente de magia; ele é usado como recurso de representação realista.

Em se tratando especificamente de *trickfilms*, um dos primeiros filmes em que Méliès utiliza a técnica de parada para substituição é *Escamotage d'une dame chez théâtre Robert Houdin* (em inglês: *The Vanishing Lady*, 1896). Neste filme, fica bem

evidente a profissão de mágico da qual Méliès provém. Vemos truques de mágica aliados a trucagens do filme para construir a atmosfera do ilusionismo. O efeito de fazer uma mulher desaparecer debaixo de um lençol une a mágica à magia do cinema, que por meio de um salto na montagem facilita o trabalho do mágico diretor. Atualmente, estudiosos da área já constataram que muitas das trucagens de Méliès, como a parada para substituição, não eram feitas durante a filmagem, mas posteriormente, através de montagem.

Jacques Malthête (1984, p. 174) [...] observou que as trucagens dos filmes de Méliès envolviam um engenhoso trabalho de montagem (corte e colagem de negativos) e que, a rigor, o cineasta jamais produziu seus truques por parada para substituição (trucagens feitas diretamente na câmera durante a tomada), como rezam muitos manuais de história do cinema (MACHADO, 2011, p. 89).

Isso ocorre devido aos processos técnicos da época, que tornavam impossível realizar uma parada e uma substituição sem que fossem necessários ajustes posteriores. Essa trucagem é chamada de parada para substituição, principalmente porque é feita durante a filmagem. Apesar disso, utilizarei essa nomenclatura neste artigo, pois a ideia deste efeito está presente nos *trickfilms* que serão citados. Nesses filmes se vê o efeito, o truque e a mágica que caracteriza a parada para substituição.

Segundo John L. Fell (1983), esse efeito de trucagem já era usado em projeções de lanterna mágica⁴. Portanto, há herança do período pré-cinematográfico, onde surgem as primeiras experiências de animação, nos *trickfilms*.

A manipulação das imagens projetadas usando o princípio de parada para substituição foi popular em shows de lanterna mágica pré-cinematográficos com slides deslizantes pintados a mão. Objetos poderiam aparecer ou desaparecer misteriosamente. Em um *"flash"*, a cabeça de um homem poderia ser substituída pela de um cavalo. Visto dentro da tradição do entretenimento em tela, é evidente que as imagens em movimento levaram a várias *"avanços"* importantes. A substituição não era mais realizada pelo exibidor, mas executada pelo *cameraman*, permitindo a padronização e aumentando a complexidade (FELL, 1983, p. 43-44).

Os *trickfilms* visam a explorar as potencialidades do audiovisual, alimentando-o com suas próprias essências técnicas. O defeito pode se tornar, muitas vezes, efeito. Os truques e trucagens brincam com a matéria cinematográfica em seu estado físico. Assim, é e foi preciso, além de muita imaginação, entendimento de como funciona o aparelho que está sendo utilizado e como o que é filmado pode se transformar antes, durante e depois da realização da filmagem.

Quando se fala de manipulação de imagem, não se pode deixar de mencionar os filmes de Méliès. É justamente ele, o mais arcaico dos cineastas segundo a concepção tradicional do cinema – que considera a imagem cinematográfica como mera duplicação da realidade visível –, quem mais manipula as imagens e subverte a sensação de absoluta fidelidade ao objeto filmado. Muitos contemporâneos de Méliès também realizaram inter-

4 Ancestral dos projetores de imagens modernos. Era constituída por uma caixa óptica que projetava sobre superfícies claras imagens pintadas em placas de vidro.

venções semelhantes sobre as imagens. Assim, além das práticas diferenciadas de exibição, a própria imagem produzida por alguns dos primeiros cineastas trabalhava contra a ideia de uma reprodução fidedigna da realidade. (COSTA, 2005, p. 102-103).

Entretanto, truques como a parada para substituição *não são considerados* técnicas de animação. Para Paul Wells (1998, p. 13), esse tipo de trucagem pode ser chamado de proto-animação⁵, “[...] pois eles usam técnicas que serão usadas mais tarde por animadores, mas não são completamente feitas imagem a imagem”. De qualquer forma, Méliès também se aventurou no mundo da animação:

Apesar da parada para substituição ser um truque efetivo e genial, ela não envolve, claro, animação. Entretanto, Méliès claramente via as possibilidades de se manipular o mesmo objeto entre *frames* ao invés de simplesmente substituí-lo por outro objeto, tanto que ele fez exatamente isso em um curta de comercial [...] feito em 1897. Essa primeira aparição do que chamaríamos de animação de bonecos em *stop motion* não foi impressionante - um conjunto de blocos de madeira do alfabeto feito para crianças aparecem e se reúnem para soletrar o nome do anunciante - mas marcou o ponto no qual uma nova técnica verdadeiramente nasceu (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 38).

Acompanhando as primeiras trucagens cinematográficas surgiram, então, as primeiras animações feitas após o surgimento do cinematógrafo. Segundo Harryhausen e Dalton (2008), a animação de objetos cotidianos surge antes da animação 2D ou dos desenhos animados. Ao que indicam os autores, um ano depois do comercial de Méliès citado anteriormente, outro filme que animava objetos foi feito nos Estados Unidos por James S. Blackton e Albert E. Smith.

[...] enquanto trabalhavam nos Estados Unidos em 1897, fizeram o que parece ser o primeiro exemplo de animação usando bonecos, neste caso brinquedos. [...] Eles logo tiveram a ideia de filmar objetos inanimados que eram movidos entre os frames para se movimentarem e em 1898 eles lançaram *The Humpty Dumpty Circus*, um curta-metragem feito para a *Vitagraph*, que mostra truques feitos por animais de madeira de brinquedo articulados, que pertenciam à filha mais nova de Blackton (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 39).

Harryhausen e Dalton (2008) afirmam que este é um filme que anima modelos, no caso brinquedos. Desta forma, os autores utilizam os termos *stop motion* ou “animação de objetos” para classificar os primeiros filmes animados.

3 PIXILLATION VERSUS STOP MOTION NA VARIEDADE DE TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

A técnica de *pixillation* pode ser confundida com a de *stop motion*. O problema se refere à semelhança da técnica e a nomenclatura, pois *stop motion* também se traduz por “parado e em movimento”, ou seja, caracteriza a técnica homônima, o *pixillation* e qualquer outro tipo de animação feita quadro a quadro.

5 Proto-animação: o prefixo exprime a ideia de anterior à animação, ou seja, que utiliza técnicas semelhantes às de animação, mas que não são feitas quadro a quadro, como a maioria das técnicas de animação.

'*Stop motion*' pode ser aplicado a qualquer animação, já que o processo é basicamente o mesmo. Algo é manipulado, mexido de forma incremental pela mão, e a imagem é capturada, quer seja um boneco, um desenho, areia, massinha, imagem de computador ou recortes. [...] Quando as imagens são colocadas em sequência em uma velocidade apropriada, o olho se ilude achando que algo se moveu de uma maneira contínua, mas na verdade isso não aconteceu (PURVES, 2008, p. 9).

Há diferenças nas conceituações sobre a técnica de *pixillation*. Alguns autores indicam que esta técnica anima apenas pessoas, enquanto outros incluem objetos reais à animação.

Pixillation é uma técnica especializada para animar pessoas. A câmera filma *frames* ocasionais de algum evento "natural" ou "real", mas por causa da intermitência da filmagem, o efeito no filme produzido é o de movimentos "não naturais", parecidos com um filme mudo antigo (LAYBOURNE, 1979, p. 63).

Antonio Moreno (1978, p. 9) traça uma divisão entre animação de pessoas e de objetos. A primeira é feita "com a câmera disposta como para filmagem de atores, porém adaptada para quadro-a-quadro, [então] filmam-se os personagens nos devidos movimentos que se queira dar. [...] Cada 'pose' representa um quadro"; já na segunda "movimentam-se e fotografam-se tesouras, barbantes, cadeiras, copos, cenários inteiros e uma infinidade de coisas que se possa imaginar". A divisão está baseada no que está sendo animado e não em como a animação é feita. Entretanto, segundo Patmore (2003, p. 154), *pixillation* é "uma técnica de *stop motion* em que objetos e atores são fotografados quadro a quadro a fim de se atingir efeitos de movimentos não usuais". Patmore (2003) une pessoas e objetos à técnica e ainda a coloca como categoria de *stop motion*.

Segundo Donald McWilliams (2015), a técnica de *pixillation* recebeu este nome na década de 1950, quando Norman McLaren a aperfeiçoou e fez vários filmes utilizando-a. O prefixo "*pix*" é uma abreviação da palavra *picture*. *Pixillation* se refere à palavra em inglês *pixilated* que significa "amalucado, [...], bêbado"⁶ e que tem ligação com as palavras *pixy* e *pixie*, que significam "fada, elfo, duende."⁷ A escrita correta do termo é com duas letras "L", pois é inspirada no filme *Arsenic and Old Lace* (FRANK CAPRA, 1944), no qual duas senhoras assassinam pessoas e são chamadas de "*pixilated sisters*", pois eram vistas como bruxas. Além disso, cabe lembrar que *pixillation* não é a mesma coisa que *pixelation*⁸ e nem *pixilização*⁹.

Laybourne (1979, p. 63) sugere que "a técnica [de *pixillation*] tem uma estreita relação com o *time-lapse* e a animação de pequenos objetos.". Além disso, o autor acaba relacionando a animação de pessoas e objetos com *time-lapse* dentro do

6 PIXILATED In: DICIONÁRIO Brasileiro ingles-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1987, p. 418.

7 PIXY, PIXIE In: DICIONÁRIO Brasileiro ingles-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

8 Pixelation se refere ao pixel (picture element) da imagem digital. Pixelation ocorre quando os pixels que compõem uma imagem aumentam de tamanho individualmente, deixando a imagem cheia de fragmentos quadriculados.

9 A técnica de motion capture, às vezes, é chamada de *pixilização*.

capítulo sobre *pixillation* com o tópico de exercício prático chamado *People with Objects*¹⁰.

Coordene uma ação combinada de *pixillation* (animação de pessoas) e *time-lapse* ou técnicas de *stop motion* (animação de objetos). O resultado será uma confusão de animação: um aspirador de pó engole uma dona de casa; uma cadeira atormenta o seu dono [...] (LAYBOURNE, 1979, p. 66).

No caso do *time-lapse*, ocorre aceleração de movimentos naturais que são muito lentos, como, por exemplo, uma flor se abrindo. O processo de feitura é parecido com o da técnica de *pixillation*, mas “Na animação de *time-lapse* cada frame é exposto em um intervalo pré-determinado, o que pode variar de alguns momentos até alguns dias. [...]” (LAYBOURNE, 1979, p. 61). Ou seja, é possível haver longos intervalos entre as fotografias, pois estes não serão percebidos, visto que o movimento da planta é bastante lento. Segundo Tom Gasek (2012, p. 10), “essa diferente percepção do tempo pode nos dar um maior entendimento do nosso mundo e de nós mesmos. [...] Não apenas eventos podem ser registrados em velocidade acelerada, mas animadores podem usar esta técnica para “pixilizar”¹¹ objetos e pessoas [...]”. Portanto, há relação entre *time-lapse* e *pixillation*, mas não são a mesma técnica. Uma flor se abrindo ou o Sol nascendo são movimentos naturais, já os movimentos gerados pela animação *pixillation* não são naturais. Apesar disso, as ilusões de movimento criadas têm em comum o fato de que não podem ser visualizados sem o auxílio de técnicas como as citadas.

Além da confusão de conceito sobre o que vem a ser *pixillation*, há também problemas na utilização do termo *stop motion*:

[...] inicialmente o termo *stop motion*, no começo do cinema, era usado apenas para a noção de se filmar em rápidas tomadas. Quando Méliès fez essa descoberta, o próximo passo foi que as pessoas começaram a filmar em rápidas tomadas, pois eles não tinham câmeras que fizessem ‘*single frame*’, então isso era chamado de *stop motion*, pois a ação em movimento era parada: “em movimento-parada, em movimento-parada”, então quando eles inventaram a câmera de animação ou a habilidade de se filmar em *single frame*, passou-se a se chamar de *single frame* ou *frame by frame*, percebe? Foi apenas nos últimos 20 anos ou isso que as pessoas começaram a usar o termo ‘*stop motion*’ aplicado a animação *single frame* ou *frame by frame*. Mas se você quiser ser purista, se você olhar para a história, livros publicados na década de 1920, *stop motion* é aplicado a noção de parar o movimento. Não é um frame de cada vez. Agora é usado dessa forma, pois as pessoas não são puristas (McWILLIAMS, 2015) 12.

Para fins deste artigo, serão utilizados os termos *stop motion*, *stop frame* e *single frame* como homônimos, pois são utilizados por animadores e teóricos de forma generalizada. Como forma de abarcar as diferentes conceituações de *pixillation* citadas, a base dessa pesquisa será a definição feita por Russett e Starr (1976):

Pixillation: Termo aplicado por Norman McLaren no início dos anos 1950 à filmagem quadro a quadro de pessoas e objetos em uma série de fotografias organizadas, que quando projetadas, criam novos, e possivelmente fisicamente impossíveis, movimentos. (RUSSET; STARR, 1976, p. 210)

10 Tradução: Pessoas com objetos.

11 Tornar enfeitado.

12 Informação fornecida por Donald McWilliams em entrevista concedida ao autor.

Desta forma, considerando-se a animação de objetos cotidianos parte da técnica de *pixillation*, pode-se considerar o filme *The Humpty Dumpty Circus* (BLACKTON; SMITH, 1898) como uma das primeiras animações *pixillation* não publicitárias da história. Blackton também é responsável pelo primeiro filme com trechos em animação 2D, *The Enchanted Drawing* (1900). Este filme é uma mistura de *live action* com parada para substituição e animação quadro a quadro limitada.

No caso de *pixillation* utilizando prioritariamente seres humanos, temos o francês Emile Cohl como provável pioneiro. “Seu filme de 1911, *Jabard ne peut pas voir les femmes travailler* (*Sucker cannot see the woman working*) utilizou pessoas e é um dos primeiros filmes de *pixillation* de que se tem conhecimento” (GASEK, 2012, p. 4). Infelizmente, segundo Thomas Gasek (2012) este filme foi perdido com o tempo, restando apenas relatos em bibliografias de animação. Depois, em 1917, temos outro exemplo interessante de *pixillation* com o filme *When Captain Gtogg was to have his portrait done* (BERGDAHL, 1917), feito na Suécia.

4 PIONEIROS E PLAGIADORES

A pesar da aparente originalidade dos filmes de truques e de animação, muitos eram plagiados ou refeitos por outras pessoas. À parte dos exemplos de diretores famosos como Georges Méliès, um caso interessante para a história do *pixillation* é a relação entre *The Hounded Hotel* (BLACKTON, 1907) e *El Hotel Eléctrico* (CHOMON, 1908). Segundo alguns autores, um filme teria influenciado o outro.

Na Espanha, Segundo de Chomon fez sua primeira animação em 1905 – um *stop motion* que animava objetos chamado *El Hotel Eléctrico*, que dizem ter sido inspiração para o filme de 1907 *Haunted Hotel* de J. Stuart Blackton nos Estados Unidos. (RUSSETT; STARR, 1976, p. 32)

Já Harryhausen e Dalton (2008, p. 43) afirmam que “[...] o diretor espanhol Segundo de Chomon fez um *trickfilm* em 1908, *Hotel Electrico* [...] que tem história e técnica parecidas com as do filme *The Haunted Hotel* de Blackton.”. As datas dos filmes não estão confirmadas, portanto é difícil saber quem “se inspirou” em quem. O que se sabe é que no filme de Blackton se veem:

objetos inanimados se transformando em ferramentas fantasmagóricas para espíritos, uma garrafa de vinho se servindo sozinha em um cálice, fatias de pão sendo cortadas e uma mesa sendo arrumada por mãos invisíveis (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 42),

assim como no filme de Chomon, em que “malas se movem por um quarto e uma das malas tem pincéis que também começam a se mover” (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 43). Além disso, ao que tudo indica, esses filmes influenciaram o animador francês Émile Cohl:

Em 1908 o filme *The Hounded Hotel* (James S. Blackton, 1906) foi lançado em Paris, onde teve sucesso financeiro e de público. De acordo com uma lenda, o diretor Etienne Arnaud, da Gaumont, falou para a equipe do seu estúdio descobrir como o truque fotográfico era feito e, assim, Cohl, depois de estudar o filme e fazer alguns experimentos, compreendeu que o segredo era a técnica de *stop motion*. (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 42)

Assim, em 1908 Emile Cohl anima *Les allumettes animées* (ARNAUD, 1908). Neste filme, palitos de fósforos são animados. Mais tarde, em 1910, Cohl realiza *Le Mobilier Fidèle*. Segundo Crafton (1990, p. 142), este filme possui uma cena que contém outro exemplo de animação pioneira de seres humanos – *pixillation* –, “quando um homem sentado em um banquinho de piano é girado para cima e para baixo por meio de *single-frame photography*, uma técnica que seria chamada de *pixillation* quase meio século depois por Norman McLaren”.

Com *Le Mobilier Fidèle* temos outro exemplo de originalidade ou de plágio envolvendo filmes de efeitos. Este filme, às vezes, é confundido com *The Automatic Moving Company*. Não há um consenso sobre quem de fato dirigiu os filmes, visto que muitas pessoas os creditam também a Romeo Bosetti. Segundo Harryhausen e Dalton (2008, p. 42), Cohl saiu da produtora Gaumont e, na Pathé, fez *The Automatic Moving Company*, “sobre o qual pouco se sabe, apesar de sabermos que ele mostrava móveis se mexendo sozinhos, subindo as escadas de uma casa [...]”. Entretanto, na biografia de Emile Cohl, feita por Donald Crafton (1990), a confusão parece ser esclarecida:

Automatic Moving Company (La Garde-meuble automatique) tem sido confundido com o filme de 1910 *Le Mobilier Fidèle* de Cohl, que atualmente está disponível apenas na Cinemateca Gaumont-Actualités. O filme em distribuição é, na verdade, um remake de um filme antigo de Cohl feito na Gaumont e que foi lançado pela Pathé em fevereiro de 1912, depois que o Cohl saiu. Por mais que gostaríamos de atribuir esse filme a Cohl, é quase certo que foi feito por Romeo Bosetti na Comica, subsidiária da Pathé em Nice. Em um de seus filmes de 1911, *Rosalie et ses meubles fidèles*, Bosetti obviamente aproveitou as muitas oportunidades que teve de assistir Cohl trabalhando em *Le Mobilier Fidèle* e outros filmes. A existência de Automatic Moving Company demonstra a precoce difusão das ideias e técnicas de Cohl e também a contínua popularidade com a audiência (CRAFTON, 1990, p. 154-155).

Émile Cohl também contribuiu para o desenvolvimento do *stop motion*. Ainda em 1910 fez *Le Tout Petit Faut*, filme com bonecos e marionetes. Após este filme, Cohl se dedicou ao universo do desenho animado e parou de fazer animações com as técnicas de *stop motion* e de *pixillation*.

5 ANIMAÇÃO E EFEITOS: ONTEM E HOJE

O termo *pixillation* está intimamente ligado às possibilidades de efeitos que a técnica cria. Seu feitiço é animar “coisas” que não foram feitas com a função de serem animadas. A fim de comparar os resultados dos efeitos de parada para substituição, *stop motion* e *pixillation*, a seguir são traçadas relações entre *trickfilms* do *early cinema* e filmes posteriores. Devido ao fato de a maior parte dos filmes pioneiros citados anteriormente não estarem disponíveis para visualização, pois se perderam com o tempo, foram selecionados outros trabalhos do mesmo período. Os trabalhos posteriores foram escolhidos levando em consideração semelhanças visuais ou narrativas com os mais antigos, trazendo à tona, além de curtas-metragens,

também videoclipes. Assim, a seguir, comparam-se os filmes *La Maison Ensorcelée* (de Segundo de Chomon, 1908) com *Jabberwocky* (de Jan Svankmajer, 1971); *How Monsieur Takes His Bath* (de Alice Guy Blanche, 1903) e *Le deshabillage impossible* (em inglês: *Going to Bed Under Difficulties*, de Georges Méliès, 1900) com os videoclipes *Paralyzed* (de The Used, 2007) e *Point of no return* (de Nu Shooz, 1986); e *L'homme a la tete en coutchouc* (de Georges Méliès, 1901) com *Hot Corn!* (de Juan Pablo Zaramella, 2011).

O filme *La Maison Ensorcelée* (CHOMON, 1908) mostra três pessoas que entram em uma casa assombrada. As assombrações são feitas com recurso de truagens. São usadas sobreposições, paradas para substituição e *pixillation*. Uma mala desliza para fora da casa, cadeiras desaparecem, casacos e chapéus flutuam, assustando as personagens. Em cima de uma mesa a louça se mexe sozinha e uma faca fatia algo que parece ser um salame e depois algo que parece ser um pão. Um guardanapo limpa a mesa e em seguida um bule serve chá para três xícaras. Os personagens humanos parecem felizes em ver que a comida se serviu sozinha. Entretanto, quando se sentam para comer, a mesa desaparece. Depois, a casa se mexe de um lado a outro até girar, fazendo os personagens caírem. Por fim, um monstro parece devorar a casa inteira com as pessoas dentro. Os efeitos pontuam *gags*¹³ visuais bastante comuns nos *trickfilms* da época. O filme se pretende assustador, mas seu tom macabro dialoga com o cômico.

Já o filme *Jabberwocky* (SVANKMAJER, 1971), baseado no poema homônimo de Lewis Carroll, também possui tons macabros, mas neste os efeitos não são nada cômicos. O filme mistura *pixillation* com *stop motion*, hibridizando as técnicas, confundindo-as de acordo com o que é animado. Vê-se um armário correr por uma floresta, bonecas se mexerem e roupas animadas. Há uma atmosfera bastante perturbadora durante todo o curta-metragem. O que faz rir em *La Maison Ensorcelée* traz tensão em *Jabberwocky*; por exemplo, as peças de roupa que se movimentam em ambos os filmes. No filme de Chomon (1908), os casacos e chapéus tomam vida e flutuam para fora da casa. O exagero na interpretação dos atores gera uma *gag* quando as roupas desaparecem na porta. Já no filme de Svankmajer (1971), as roupas de criança penduradas em um cabide – uma calça, uma camisa e um chapéu – são animadas e, ao invés de fugir da casa, decidem explorar o ambiente, fazendo uma dança esquisita em volta de uma mesa e cadeiras. Em seguida, galhos de árvores começam a brotar pela sala até ocuparem todo o local. Nascem maçãs, que caem no chão e se abrem, surgindo larvas. Em *La Maison Ensorcelée*, os personagens sentem medo, e quem assiste nos dias de hoje, provavelmente ri das situações assombrosas. Já em *Jabberwocky*, as personagens não parecem assustados; quem se sente incomodado é, possivelmente, quem assiste.

Assim como a maioria dos *trickfilms* contemporâneos à *La Maison Ensorcelée* (CHOMON, 1908), o filme traz para as pessoas que o assistem a novidade do cine-

13 Efeito cômico que é potencializado pelo elemento surpresa em uma narrativa fílmica. "Palavra retomada sem modificação do inglês, em que designa uma história engraçada, uma parte de diálogo improvisado por um ator [...]"(AUMONT; MARIE, 2010, p. 141)

ma e das trucagens. O *pixillation* é inserido ao lado do *live action* e dos demais efeitos visuais, colaborando na construção do ambiente “amaldiçoado” da casa da história. Sem essa técnica de animação não seria possível fazer com que objetos inanimados tomassem vida e virassem personagens importantes na narrativa. Já em *Jabberwocky* (SVANKMAJER, 1971), o *pixillation* toma proporções espaciais muito maiores do que a de uma casa. Logo após os créditos iniciais, há uma breve sequência de planos e então o *pixillation* de um guarda-roupa deslizando rapidamente por uma floresta. Depois, as animações se passam dentro de um aposento de um lugar que parece ser uma casa. Porém já se observa desde o início que, para realizar o *pixillation*, foi preciso lidar com situações complexas, como as condições meteorológicas e a animação de diferentes objetos, simultaneamente e em diferentes velocidades. O filme de Svankmajer (1971) foi lançado mais de meio século depois do filme de Chomon (1908), assim mostra-se interessante a visualização do desenvolvimento da técnica, tanto em seu aspecto de feitura quanto em sua possibilidade de auxílio a narrativas de gênero fantástico com situações surreais.

Como visto anteriormente, a parada para substituição foi um efeito muito usado nos *trickfilms*. Um exemplo é *How Monsieur Takes His Bath* (BLANCHE, 1903). O filme na verdade é um remake de *Le deshabillage impossible* (em inglês: *Going to Bed Under Difficulties*, de Georges Méliès, 1900). Em ambos os filmes, um homem tenta tirar a roupa e não consegue, pois cada vez que tira uma peça, uma nova surge em seu corpo. No filme de Méliès (1900), o homem tenta ir dormir. No filme de Blanche (1903), o homem tenta tomar banho. Alice Guy Blanche, uma das primeiras e mais importantes diretoras mulheres do primeiro cinema francês, utiliza o truque de parada para substituição de forma mais aperfeiçoada, comparado ao filme de Méliès.

Com o passar dos anos, diversos trabalhos audiovisuais continuaram utilizando a parada para substituição, dialogando com o *pixillation*. Diferentemente do *trick-film* de Blanche (1903) e de Méliès (1900), nos videoclipes *Paralyzed* (THE USED, 2007) e *Point of no return* (NU SHOOZ, 1986), o personagem alvo das trocas de roupa não parece incomodado com essa ação involuntária. No videoclipe da banda *The Used*, os músicos aparecem levantando de suas camas e suas roupas os vestem por meio de *pixillation*. Um dos músicos tem dificuldade de levantar – fuma, troca de roupa, volta a deitar, levanta novamente; outro vai para a sala e começa a tocar guitarra, enquanto um terceiro desliza pelas calçadas da rua. A semelhança com o filme de Blanche (1903) se dá pelo uso da parada para substituição e pela temática de tentar fazer uma ação, mas ter movimentos involuntários – troca de roupas – como empecilho. Já o videoclipe *Point of no return* (NU SHOOZ, 1986) inicia como *live action*, no qual a cantora entra em uma sala de ensaios de dança e abre a porta de um armário cheio de sapatos. Os sapatos caem em cima dela e começam a se mexer sozinhos. O sapato da cantora se abre sozinho e é substituído por outro. A partir desse momento, a cantora fica “pixilizada”, graças ao sapato mágico. Inicialmente, ela desliza sem muito equilíbrio e depois faz passos de dança com um homem, ambos sendo animados por meio de *pixillation*. Os sapatos comandam a cena e também dançam

sozinhos. Eles são independentes dos seres humanos.

Assim como nos filmes de Blanche (1903) e de Méliès (1900), nos videoclipes da banda *The Used* (2007) e da cantora Nu Shooz (1986), as peças de roupa têm autonomia para interferir nos movimentos e desejos dos humanos. Nesta comparação também se percebe que os trabalhos mais recentes aplicam a técnica de *pixillation* com proporções espaciais maiores. Além disso, também há maior dinâmica na montagem que é feita com diversos planos de diferentes ângulos das animações. É importante destacar que o *pixillation* se insere nas diversas modalidades de audiovisual, não somente em curtas-metragens, mas também em longas-metragens¹⁴, videoclipes e propagandas¹⁵. Há fascínio em modificar nossa relação com o movimento de seres humanos e de objetos cotidianos, trazendo magia para a tela.

Advindo do ambiente dos espetáculos de mágica, Méliès (1900) colocava a imagem em movimento a serviço de seus truques, muitas vezes picotando o material fílmico para assim cortar elementos da imagem, inclusive seres humanos.

No caso específico de Méliès, há algo que nos incomoda profundamente, não se sabe bem em decorrência de que perversidade satânica abundam em suas cenas as mutilações físicas mais estapafúrdias e as metamorfoses corporais mais monstruosas, mesmo quando o pretexto é o efeito cômico de extração burlesca. [...] É muito comum nesses filmes os corpos se transfigurarem, explodirem, crescerem desmesuradamente, perderem os membros ou desaparecerem qual fumaça no ar. (MACHADO, 2011, p. 37-38)

No filme *L'homme a la tete en coutchouc* (MÉLIÈS, 1901), o diretor de *trickfilms* resolve retratar um experimento no qual uma cópia de sua cabeça decepada é aumentada até explodir. Com um cenário bastante detalhado e uma atuação exagerada, Méliès é o ator-personagem que explica ao espectador, com gestos amplos, o que pretende fazer com a cabeça colocada em cima de uma mesa: fazê-la crescer. Assim, utilizando um aparelho, Méliès faz a cabeça crescer e diminuir. Um outro personagem entra na sala e Méliès decide mostrar-lhe a mágica. Entretanto, os dois exageram no movimento de inflar a cabeça e acabam fazendo com que ela exploda. O show acaba com Méliès dando um pontapé no outro personagem e chorando, pois “perdeu sua cabeça”. Para se obter o efeito da cabeça aumentando, o diretor fez uso de *travelling*.

O objetivo de Méliès é dar ao espectador a impressão de crescimento da cabeça e não de deslocamento da câmera, pois isso ele subordina o *travelling* à fixidez do ponto de vista. Todas as trucagens de Méliès baseiam-se nestes mesmos princípios: a unidade do ponto de vista, a pressuposição da imobilidade da câmera, e uma espécie de aparência achatada do espaço, ao qual o espectador não tem acesso a não ser por uma visão frontal. (COSTA, 2005, p. 161)

O uso de cabeças humanas – ou o *close* destas – para se realizarem truques ou animações também pode ser visto no filme *Hot Corn!* (ZARAMELLA, 2011). Nele um homem também faz truques usando sua cabeça. Ele introduz espigas de milho por

14 Exemplo: *The Wizard of Speed and Time* (Mike Jittlov, 1988).

15 Exemplo: propaganda do barbeador da marca Braun chamada *Beardimation* (Aardman animation, 2016)

seus ouvidos, cruzado sua própria cabeça. Depois vê uma revista de mulheres nuas, e pipocas começam a sair de seus ouvidos, olhos, boca e nariz em excitação. A animação termina com a cabeça do homem transformada em um conjunto de pipocas.

Em *Hot Corn!* (ZARAMELLA, 2011), a cada truque feito, ouvem-se aplausos. Ao que tudo indica, ele está inserido em um show de mágica ou de variedades, bem como os *trickfilms* faziam. Tanto no filme de Méliès (1900) quanto no de Zaramella (2011), os truques são tratados como truques vistos por espectadores; há comunicação com estes ou manifestação destes. A explosão – da cabeça, das pipocas – é a solução encontrada para finalizar a magia tanto do *trickfilm* quanto do *pixillation*.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa pode-se chegar à hipótese de que, independente da narrativa, o *pixillation* possui uma magia intrínseca a ele. Como visto através de breves comparações, tal magia está relacionada aos *trickfilms*. Entretanto ela possui características próprias, objetivos diferentes.

Eu não acho que o *pixillation* seja descendente dos *trickfilms*... talvez seja um primo, talvez tenham vindo ao mesmo tempo... [...] Eu acho que a animação surgiu bem antes do cinema. Eu acredito que, talvez isso seja impossível de se saber, talvez você tenha que olhar para trás... mas você não iria perguntar para Méliès, ou os primeiros cineastas. Você teria que olhar para os primeiros animadores trabalhando com *pixillation*. Que animavam o corpo humano um quadro por segundo e descobrir qual era a motivação deles. E eu acredito que você veria que a motivação vem da animação, ou seja, vem do fazer com que desenhos ou objetos inanimados se mexam. E eu acho que os primeiros cineastas não estavam interessados nisso. Eles estavam interessados em, por exemplo, parar a ação de repente e assim transformar uma pessoa imediatamente. Ou poder fazer o personagem pular para outro cenário, apesar dele parecer estar andando no mesmo local, mas não é o mesmo tipo de magia.(ALLEMANO, 2015).¹⁶

Ao identificar quais teriam sido os primeiros filmes que utilizaram os efeitos de parada para substituição, *stop motion* e *pixillation*, foi possível lançar luz sobre, principalmente, este último, que por vezes é esquecido na linha do tempo da história da animação ocidental. A magia da técnica de *pixillation* é o que a mantém como diferente de outras animações, pois é uma das que mais questiona o espaço e a fisicalidade de seres vivos e objetos cotidianos. Assim, a principal diferença entre o *pixillation* e outras técnicas de animação é a questão do ser vivo. O corpo humano é visto como tal, mas age de maneira mágica imergindo no espectro onírico e surreal da fantasia. O feitiço é animar o que não foi feito com a função de ser animado.

16 Informação fornecida por Luigi Allemano em entrevista concedida ao autor.

REFERÊNCIAS

- ALLEMANO, Luigi. Entrevista cedida a Marina Teixeira Kerber. 16 dez. 2015. Montreal, Canadá.
- ARSENIC AND OLD LACE. Direção: Frank Capra. Produtores: Frank Capra e Jack L. Warner. EUA: Warner Bros. Entertainment, 1944.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário Teórico e Crítico de Cinema. 5.ed. Campinas: Papirus Editora, 2010.
- COSTA, Flavia Cesarino. Antes da Narrativa Linear: Tempo e Modernidade no Primeiro Cinema – 1895-1907. São Paulo: s.n., 2000.
- COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- CRAFTON, Donald. Emile Cohl: caricature, and film. Princeton: Princeton University Press, 1990.
- DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. New Jersey: Prentice-Hall, 1987.
- EL HOTEL ELÉCTRICO. Direção e produção: Segundo de Chomon. Espanha: Pathé Frères, 1905-1908. 9 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aZFdaqQky2o> Acesso em 01 jun. 2019.
- ESCAMOTAGE D'UNE DAME CHEZ THÉÂTRE ROBERT HOUDIN (The Vanishing Lady). Direção e produção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1896. 1min20s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FQQM9wMuR0o>. Acesso em 01 jun. 2019.
- FELL, John L. Film Before Griffith. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1983.
- GASEK, Tom. Frame-by-frame stop motion: the guide to non-traditional animation techniques. Oxford: Elsevier/Focal Press, 2012.
- HARRYHAUSEN, Ray; DALTON, Tony. A century of model animation: from Méliès to Aardman. London: Aurum, 2008.
- HOT CORN! Direção: Juan Pablo Zaramella. Produção: Anuk Torre Obeid. Argentina: Can Can Club, 2011. 1min. Disponível em <https://vimeo.com/20927663> Acesso em 01 jun. 2019.
- HOW MONSIEUR TAKES HIS BATH, Direção e produção: Alice Guy Blanche. França: Gaumont Film Company, 1903. 1min 20s. Disponível em; <https://www.youtube.com/watch?v=BOKesEg4Sd0> Acesso em 01 jun. 2019.
- JABARD NE PEUT PAS VOIR LES FEMMER TRAVAILLER. Direção e produção: Emile Cohl. França: Pathé Frères. 1911.
- JABBERWOCKY, Direção: Jan Svankmajer. Produção: Erna Kmínková Marta Sichová, Jirí Vanek Tchecoslováquia: STM, 1971. 13 min. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.
- L'HOMME A LA TETE EN COUTCHOU. Direção e produção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1901. 2min33s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=czKep7Z1-w8> Acesso em 01 de junho de 2019.
- LA MAISON ENSORCELÉE. Direção e produção: Segundo de Chomon. França e Espanha: Pathé Frères, 1908. 6 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EqvtRPFnEMo> Acesso em 01 de junho de 2019.
- LAYBOURNE, Kit. The Animation Book. USA: Crown Publishers Inc., 1979.
- LE DESHABILLAGE IMPOSSIBLE (GOING TO BED UNDER DIFFICULTIES), Direção e produção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1900. 2 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_UCcq4hiXcY Acesso em 01 de junho de 2019.
- LE MOBILIER FIDÈLE. Direção e produção: Émile Cohl. França: Pathé Frères, 1910.
- LE TOUT PETIT FAUT. Direção e produção: Émile Cohl. França: Pathé Frères, 1910.
- LES ALLUMETES ANIMÉES. Direção: Etienne Arnaud. França: Société des Etablissements L. Gaumont, 1908.

- MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas: Editora Papyrus, 2011.
- MARINONE, Isabelle. Cinema e anarquia: uma história “obscura” do cinema na França (1895–1935). Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda., 2009.
- MCWILLIAMS, Donald. Entrevista cedida a Marina Teixeira Kerber. 11 nov. 2015. Montreal, Canadá.
- MORENO, Antônio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1978.
- THE USED. Paralyzed. Videoclipe. Gravadora: Reprise Records, 2007. Duração: 03min14seg. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=D8vHMJulVrM>. Acesso em 01 jun. 2019.
- PARENTE, André. Imagem-Máquina. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.
- PATMORE, Chris. The complete animation course. New York: Barron’s, 2003.
- NU SHOOZ. Point of no return. Videoclipe. Gravadora: Atlantic, 1986. 3min44s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yavaJNXoMe8>. Acesso em 01 jun. 2019.
- PURVES, Barry J. C. Stop motion: passion, process and performance. Oxford, UK; Burlington: Focal Press, 2008.
- RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. Experimental Animation. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976.
- THE AUTOMATIC MOVING COMPANY. Direção e produção: Romeo Bosetti. França: Pathé Frères, 1912.
- THE ENCHANTED DRAWING. Direção: James S. Blackton. Produtor: Thomas Edison. EUA: Vitagraph Studios, 1900. 1min 45s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU> Acesso em 01 de junho de 2019.
- THE EXECUTION OF MARY, QUEEN OF SCOTS. Direção e produção: Thomas Edison. EUA: Edison Manufacturing Company, 1895. 40seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BIOL-sH93U1Q> Acesso em 01 de junho de 2019.
- THE HOUNTED HOTEL. Direção e produção: James S. Blackton. EUA: Vitagraph Studios, 1907. 1min 20s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mHi5TahA8Qk> Acesso em 01 de junho de 2019.
- THE HUMPTY DUMPTY CIRCUS. Direção e produção: James S. Blackton e Albert E. Smith. EUA: Kalem Company, 1898.
- WELLS, Paul. Understanding animation. Londres: Routledge, 1998.
- WHEN CAPTAIN GROGG WAS TO HAVE HIS PORTRAIT DONE. Direção e produção: Victor Bergdahl. Suécia: Svenska Biografteatern AB, 1917. 4min 50seg.