

MPVIE-SE

NO TEMPO DA ANIMAÇÃO





MOVIE-SE

NO TEMPO DA ANIMAÇÃO

EDITADO POR GREG HILTY E ALONA PARDO

1ª EDIÇÃO

RIO DE JANEIRO

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL

2013

PREFÁCIO	6	APARIÇÕES	42
OBJETO, SONHO E IMAGEM NA ANIMAÇÃO	12	PERSONAGENS	74
GREG HILTY		SUPER-HUMANOS	98
A CAIXA DE FERRAMENTAS DA TECNOLOGIA E DA TÉCNICA	20	FÁBULAS	120
A ANIMAÇÃO EM 100 OBJETOS		FRAGMENTOS	150
PAUL WELLS		ESTRUTURAS	168
FANTASMAS NA MÁQUINA	30	VISÕES	186
VIVENCIANDO A ANIMAÇÃO		BIOGRAFIAS	194
SUZANNE BUCHAN		ENGLISH VERSION	216
		CRÉDITOS E AGRADECIMENTOS	260

PREFÁCIO

O poder e o potencial da animação têm inspirado artistas e cineastas desde o fim do século XIX. Sob a aparência de pesquisas pseudo-científicas, pioneiros da era pré-cinema como Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey fizeram grandes avanços no desenvolvimento da mídia nascente, seguidos rapidamente no começo do século XX por figuras dissidentes do primeiro cinema como Winsor McCay e os irmãos Lumière. Esse fascínio pelas possibilidades ilimitadas da animação continua inabalável até hoje, da introdução de imagens geradas por computador nos anos 1980 à apropriação da animação por uma variedade de artistas contemporâneos, incluindo Kara Walker e Nathalie Djurberg.

Traçando a história da animação dos últimos 150 anos, *MOVIE-SE: No Tempo da Animação* reúne, pela primeira vez, recortes, colagens, fantoches, animadores de barro e stop-motion, cineastas-autores, artistas contemporâneos e expoentes dos filmes experimentais ao lado de resultados criativos de estúdios comerciais, de Fleischer a Walt Disney, de Hanna-Barbera a Aardman, e de Ghibli a Pixar. Apresentando a animação como uma força característica e com forte influência no desenvolvimento da cultura visual, essa mostra – junto com a publicação que a acompanha – explora a hierarquia contenciosa entre a animação e o cinema, e oferece uma reflexão oportuna sobre a animação como um fenômeno cultural e sócio-político importante e presente em todos os lugares.

Uma mostra dessa escala e complexidade não teria sido possível sem a generosidade e o apoio de muitas organizações, estúdios, coleções e indivíduos, incluindo Aardman Animations, Bristol, Reino Unido; Anthology Film Archives, Nova York; Association Frères Lumière, Paris; Ligia Borowczyk; Marilyn Brakhage; British Film Institute, Londres; Center for Visual Music, Los Angeles; Cinédoc – Paris Films Coop; Cinémathèque Française, Paris; CNC – Archives Françaises du Film, Paris; Dominique Duvergé-Ségrétin, Paris; Filmform – The Art Film & Video Archive, Estocolmo; Filмотека Narodowa, Varsóvia; Gaumont Pathé Archives, Saint-Ouen; Halas & Batchelor Collection, Lewes, Reino Unido; Harry Smith Archives, Nova York; Inkwell Images, Morley, Michigan, EUA; iotaCenter, Los Angeles; Kingston Museum and Heritage Service, Londres; Krátký Film Praha, Praga; Library of Congress, Washington, D.C., EUA; Light Cone, Paris; Lobster Films, Paris; LUX, London; Manga Entertainment, London; L.B. Martin-Starewitch, Paris; Fabrizio Modina, Turim; Mushi Production, Tóquio; National Film Board of Canada, Montreal; National Media Museum, Bradford, Reino Unido; NBC Universal, Universal City, Califórnia, EUA; Tamara Pappé, Paris; Pixar Animation Studios, São Francisco; Ray & Diana Harryhausen Foundation, Londres; Paul Shoefield, Londres; Soyuzmultfilm, Moscou; Studio Ghibli, Tóquio; Thunderbean Animation, Ann Arbor, Michigan, EUA; Toei Animation, Tóquio; 20th Century Fox Films, Los Angeles; Walt Disney Animation Research Library, Los Angeles; e Warner Bros., Burbank, California, EUA.

Animação é evocar a vida.
Eadweard Muybridge

Somos gratos, como sempre, aos artistas e cineastas que aceitaram generosamente participar dessa mostra ambiciosa, incluindo Francis Alÿs, Martin Arnold, Ralph Bakshi, Jiří Barta, Patrick Bokanowski, Christian Boltanski, Robert Breer, Tim Burton, Cao Fei, Nathalie Djurberg, Harun Farocki, Ari Folman, Terry Gilliam, Igloo (Ruth Gibson e Bruno Martelli), William Kentridge, Caroline Leaf, Ruth Lingford, Frank e Caroline Mouris, Yuri Norstein, Julian Opie, os Irmãos Quay, Zbigniew Rybczyński, Bob Sabiston, Marjane Satrapi, Semiconductor, Jan Švankmajer, Jim Trainor, Ryan Trecartin, Kara Walker, Tim Webb, Run Wrake e Zhou Xiaohu. Nossos agradecimentos especiais se estendem a seus representantes, que tornaram esses empréstimos possíveis: Elizabeth Dee, Nova York; Galerie Martin Janda, Viena; Giò Marconi, Milão; Lisson Gallery, Londres; Long March Space, Pequim; Marian Goodman Gallery, Nova York; e Sikkema Jenkins & Co., Nova York.

Gostaríamos de estender nosso obrigado especial a Greg Hilty, que trabalhou incansavelmente no projeto desde o início. Sua visão do lugar da animação na cultura contemporânea, tanto passada quanto presente, resultou em um conjunto único de trabalhos que reúne artistas, cineastas e estúdios de diversas gerações e culturas.

Nós nos beneficiamos enormemente de diálogo contínuo com diversos acadêmicos que ajudaram a dar forma e a cristalizar nosso pensamento sobre esse assunto. Paul Wells, que também contribuiu com um profundo texto para esta publicação, traçando o desenvolvimento tecnológico da animação nos últimos 150 anos, ofereceu de boa vontade seu vasto conhecimento sobre a área. Igualmente, a orientação especializada de Gareth Evans foi inestimável durante a pesquisa e o desenvolvimento do projeto. O conhecimento incomparável de David Curtis da história do cinema experimental e expandido, britânico e internacional, contribuiu para dar forma à seção “Estruturas” da mostra, pelo que somos agradecidos. Como consultora da mostra e ensaísta, um muito obrigado a Suzanne Buchan, tanto por entrar em animado diálogo em um estágio crucial da vida do projeto quanto por considerar a experiência do espectador da animação no núcleo de seu texto. Clare Kitson ajudou a assegurar a participação ativa do celebrado cineasta russo Yuri Norstein, pelo que agradecemos enormemente. Por último, mas não menos importante, Adam Pugh, que se juntou a nós como curador pesquisador no começo do desenvolvimento da mostra, contribuiu com importantes informações ao projeto.

O projeto de uma mostra predominantemente sobre imagens em movimento foi um desafio que os aclamados designers berlinenses Chezweitz & Roseapple enfrentaram desde o começo com grande estilo. Na Merrell, gostaríamos de estender nosso obrigado a Hugh Merrell, Claire Chandler, Mark Ralph, Nicola Bailey e Alexandre Coco por sua habilidade e profissionalismo, bem como sua abordagem criativa ao design desta publicação.

Também gostaríamos de agradecer nossos parceiros no evento, notadamente a Assemble CIC. Seu projeto remoto em East London, *Folly for a Flyover* – apoiado pela Create 11 e inspirado pela *Watch Me Move* – estende o compromisso da Barbican Art Gallery de trabalhar além-muros. Nossa colaboração com a IdeasTap nos deu a oportunidade de trabalhar com recém-graduados e animadores nascentes, e por isso somos gratos. Um muito obrigado ao Adam Mickiewicz Institute e ao Polish Cultural Institute por seu apoio contínuo a nosso programa público ambicioso.

Finalmente, este projeto nunca teria sido possível sem uma equipe dedicada. Em particular, nossos agradecimentos à assistente de exibição Juliette Desorgues, à assistente de curadoria Zofia Trafas e à bolsista Inspire Sunny Cheung, que organizaram a exposição com tanto conhecimento e diligência; às estagiárias de curadoria Alicja Grabarczyk, Annabel Potter e Marina La Verghetta, por seu apoio; a nossos colegas do Barbican Cinema Robert Rider, Emma Watkins, Moira McVean e Cathy John, que generosamente compartilharam seu conhecimento especializado do mundo do cinema conosco pelos últimos doze meses; a Neil McConnon, chefe da Barbican International Enterprises, e Gemma Hollington, coordenadora de mostras, por trabalhar junto aos nossos parceiros de turnê no Canadá e na Ásia para garantir a transição suave da mostra; a Peter Sutton e sua equipe por produzirem a mostra com sua habilidade, dedicação e calma de sempre; à gerente sênior Katrina Crookall; e aos colegas de relações com a mídia e marketing do Barbican Ann Berni, Jess Hookway, Kate Ballard e Rachel Taylor, que trabalharam incansavelmente para garantir que a exposição alcançasse a maior audiência possível.

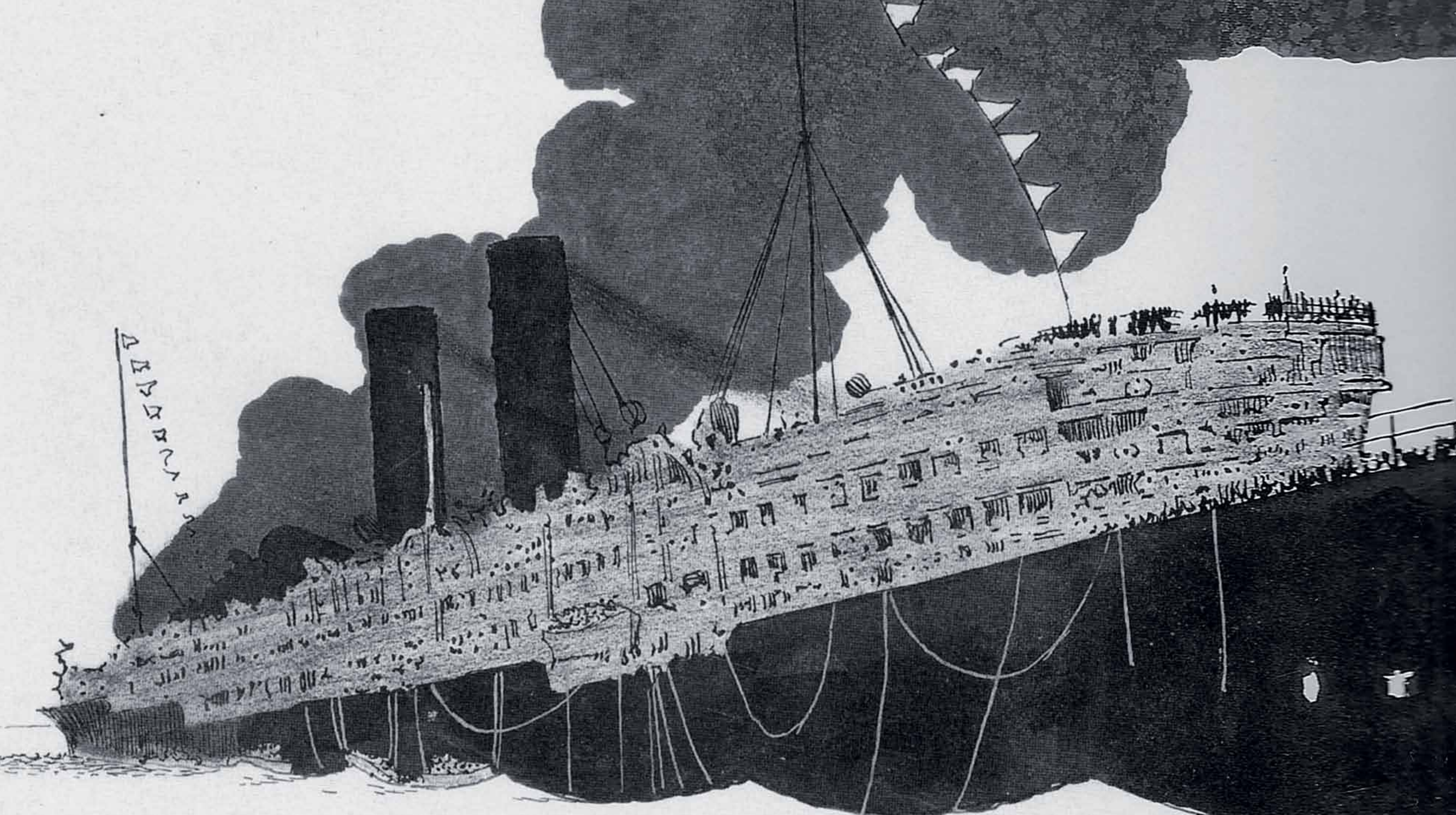
Jane Alison
Chefe em atividade de galerias de arte / Curadora sênior
Barbican Centre

Alona Pardo
Curadora
Barbican Art Gallery

Ministério da Cultura e Banco do Brasil apresentam “MOVIE-SE: No Tempo da Animação”, exposição que oferece um panorama da animação como suporte artístico e entretenimento, desde os primeiros ensaios ligados à imagem em movimento até as mais ousadas experiências que vinculam esse meio ao vídeo-game e à arte contemporânea.

Idealizada e desenvolvida pela instituição inglesa Barbican Centre, um dos principais centros de arte da Europa, a mostra permitirá ao público o encontro com mais de 100 títulos, propiciando a interação do visitante com lembranças de infância ou com novos desafios audiovisuais.

Ao realizar esta mostra, o Centro Cultural Banco do Brasil coloca em destaque a animação como expressão cultural e artística que tem influenciado a formação de várias gerações.



OBJETO, SONHO E IMAGEM NA ANIMAÇÃO*

GREG HILTY

Os filmes de animação não são uma “interpretação dos sonhos” num ponto de vista de uma realidade freudiana, mas uma interpretação da realidade do ponto de vista do sonho.

Richard Weihe

Os produtos da animação são tão variados em sua origem e forma que poucas generalizações sobre essa mídia resistiriam a um escrutínio sério. Um paradoxo, no entanto, parece se sustentar: que a animação é ao mesmo tempo muito leve e muito densa.

A animação se regozija em sua insubstancialidade e transigência. O curta-metragem de Winsor McCay, *Pequeno Nemo Animado* (1911), da sequência de abertura a partir da qual essa mostra deriva seu título, exhibe um desfile divertido de figuras arquetípicas – o príncipe, o palhaço, o primitivo, o dragão, a princesa – que fazem pouco mais do que desfilar suas essências e demonstrar os truques da profissão relativamente nova de seu criador: eles agacham e se esticam e se transformam em outras figuras. Ainda assim, vale a pena assistir a essas ações simples e repetitivas – por mais inconsequentes que sejam – várias vezes, e elas permanecem gravadas no cérebro. A maioria dos trabalhos reunidos nesta mostra estão bem longe de serem simples em sua concepção e execução, ainda assim, como o filme de McCay, eles trazem a mesma qualidade dos sonhos: parecem surgir do nada, são estranhos e ao mesmo tempo familiares, constantemente terminando como se tivessem sido interrompidos, em vez de resolvidos, e deixando um resíduo de desconforto estranho. Como os sonhos, eles começam a fazer sentido apenas quando considerados em conjunto ao longo do tempo, em contexto, em vez de como ocorrências únicas. O propósito da *Movie-se* – tanto da mostra quanto do catálogo – é tentar realizar uma consideração sustentada e cumulativa da animação. Se o filme animado pode ser comparado a um sonho, então o mundo da animação como um todo pode ser visto como uma imagem do inconsciente coletivo.

Os assuntos dos filmes animados mais simples até os mais sofisticados são de fato comumente primitivos: animais, crianças, acidentes, truques, comédia pastelão, transformações, violência, repetição, maravilha. Somente dentro desta mostra, os seguintes

animais fazem pelo menos uma, e em muitos casos mais de uma, aparição: gato, cachorro, rato, urso, lobo, touro, coelho, coruja, ganso, pato, peixe, raposa, tigre, javali, elefante – isso sem mencionar o dragão e o dinossauro. Não são apenas presenças individuais; essas aparições significam um universo de animais-como-pessoas. David Lewis-Williams, escrevendo sobre os animais retratados nas pinturas rupestres de Lascaux, no sudoeste da França, observa que “As associações simbólicas dos animais estão todas inter-relacionadas; elas constituem um espectro altamente afetivo em vez de um conglomerado de significados separados.”¹ O que pode parecer leve ou mesmo trivial como uma aparição individual ganha um significado mais profundo como parte de um grupo de animais que parece habitar nossos sonhos coletivos. O personagem do Lobinho em *Um Conto sobre Contos* (1979), de Yuri Norstein, exhibe uma inocência infantil, ainda assim isso é apenas uma dimensão do estudo multidimensional e cheio de camadas de Norstein sobre um lugar e um período, filtrado pela imaginação de um homem que sente o peso de ter sido criança.

Os animais aparecem frequentemente em contos de fadas e fábulas. Tais histórias foram prontamente apropriadas pelas tecnologias em evolução e pela indústria emergente da animação na fase de desenvolvimento que se seguiu aos primeiros experimentos de técnica e conteúdo feitos por McCay e seus contemporâneos. Isso se deve em parte ao fato de que elas podiam ser apropriadas: as possibilidades representacionais da animação podiam retratar mundos de fantasia e mito de maneira muito mais convincente do que as artes plásticas ou o cinema – e não menos através do antropomorfismo. Mas também se deve ao fato de que tais histórias eram cada vez mais procuradas, precisamente no momento em que a sociedade ocidental começou a se afastar das raízes rurais de suas tradições populares. As primeiras décadas do século XX, que viram o crescimento da animação narrativa de fantasia – culminando em *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)



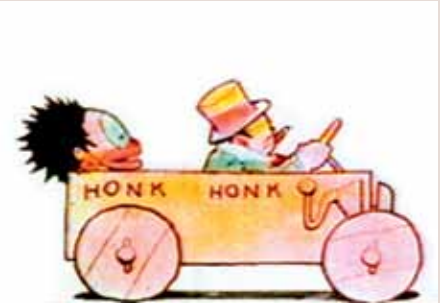
e *Pinóquio* (1940), ambos da Disney – também viram o período de urbanização mais rápida na história dos Estados Unidos, com 50% dos americanos vivendo em cidades em 1920, em comparação com apenas 15% meio século mais cedo. Tratava-se de entretenimento popular, certamente, mas era algo também incorporado profundamente na psique e na memória cultural das populações de origem europeia.

O Japão, no mesmo período, observou um crescimento similar de uma indústria de animação nativa, que nos anos 1960 transformaria-se no fenômeno conhecido como “anime”. Também bebendo desde o começo da fonte de tradições narrativas e de artes gráficas seculares, a animação japonesa continua a demonstrar suas raízes na memória coletiva. Os *yôkai*, ou “figuras monstruosas” e *yûrei*, ou “fantasmas”, de tradição profunda, têm descendentes diretos nos animes de horror mais avançados. O artista Takashi Murakami, em um projeto que explora as tendências aparentemente superficiais de subculturas japonesas fenomenalmente populares, deu à mostra e ao livro resultantes, de 2005, o título *Little Boy*.² O termo não apenas evoca as características infantis dos animes, mangás e brinquedos apresentados, mas também obviamente faz referência ao nome dado à bomba atômica que os Estados Unidos lançaram contra Hiroshima em 1945. O que pode ser visto pejorativamente como um infantilismo catastrófico imposto pela cultura japonesa do pós-guerra é re(a) presentado por Murakami como cheio de significados e veículo para uma imaginação progressiva.

“Leveza” e “densidade” parecem mais utilizáveis como atributos da produção cultural do que “habilidade”, “seriedade” ou outras características determinadas por status em vez de por significância. Longe de serem opostos, esses conceitos se apoiam um no outro. O curta dos Irmãos Quay *In Absentia* (2000) traz um longo plano das paredes e do teto de um aposento – o estúdio deles, na verdade – que parece construído expressamente para capturar os efeitos passageiros

da luz do dia, com um quadro fotografado a cada cinco segundos. Nada poderia ser mais simples ou mais direto. Ainda assim, as camadas oníricas de energia e forma, de tempo e espaço, evocadas por esse processo aparentemente simples e direto chegam muito perto de serem miraculosamente ricas. Os artistas, falando sobre esse filme em um DVD dos seus trabalhos, produzido pelo British Film Institute, discutem os pontos de contato entre o que o espectador vê e o que é imaginado na mente da personagem do filme, uma mulher baseada na paciente psiquiátrica alemã do começo do século XX, Emma Hauck. Como os irmãos descrevem, a luz ilumina o ambiente como se fosse um prisma, mas, ao mesmo tempo, como se fosse o cérebro da personagem, como se “a parte de trás do crânio dela tivesse sido removida, e ela estivesse aberta a quaisquer oscilações ou movimentos de luz”.³ Esse ensaio propõe que a animação, cumulativamente, quase inevitavelmente, constrói uma imagem do inconsciente coletivo, e o trabalho dos Quay é um dos exemplos mais fortes de um animador utilizando sua arte, de forma bastante consciente, para esse propósito.

Parte da força da animação como mídia está na facilidade com a qual ela muda de “ficção” para “realidade”. Compare as técnicas de dois trabalhos com intenções paralelas. O longa-metragem de Ari Folman *Valsa com Bashir* (2008) conta a história de um israelense revivendo traumáticamente seu papel na invasão do Líbano por Israel em 1982. É sabido que Folman optou por uma técnica de aparência (enganosamente) simples de narração animada para recontar o cotidiano presente, as memórias avivadas e os sonhos surreais do narrador, mudando para uma filmagem documental apenas no esplendor trágico da retrospectiva final. A instalação de Harun Farocki *Imersão* (2009) conta a história da experiência de um soldado americano no Iraque através de uma sessão de terapia encenada, mostrando simultaneamente, em uma tela, o personagem recontando sua história traumática e uma visualização crua, animada no estilo de



WINSOR MCCAY

Pequeno Nemo Animado, 1911
Filme 35mm, colorido à mão, mudo, 2min. e 18seg.
Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

Second Life, do que a cena representa no seu inconsciente. Ambos os trabalhos, em outras palavras, empregam artifícios deliberadamente simples para transmitir emoções e experiências fortes demais para formas mais convencionais e conscientemente ricas de representação. A profundidade de sentimento e densidade de memória obtidas por esses dois trabalhos dependem significativamente da sua leveza.

Compare também o impacto paralelo de dois projetos aparentemente dissimilares, de culturas e intenções completamente distantes. Os pioneiros estudos de movimentos corporais filmados de Étienne-Jules Marey, de 1890, individualmente buscam o registro objetivo do movimento humano, utilizando meios técnicos que não existiam antes disso. Ainda assim, esses estudos curtos – dedos abrindo e fechando; uma mão escrevendo repetidamente o nome “Demeny”; um braço nu sendo flexionado ou um braço esticado com a mão segurando um picador de gelo – conjuram cumulativamente um mundo quase alucinatório de ações obsessivas mas desconectadas. No outro extremo do espectro histórico e estético, o filme de Ryan Trecartin (*Espasmos Comunicativos*) (2006) traz as ações igualmente obsessivas e igualmente desconexas de um elenco de personagens presos entre personas e comportamentos virtuais e reais. Os fragmentos objetivos de Marey, moldados em um conjunto imaginativo, estranhamente espelham os cenários individuais descontroladamente subjetivos de Trecartin, que ganham uma espécie de verossimilhança objetiva ao serem colados em um retrato psíquico das morais americanas no começo do século XXI. Pensa-se que o sentido aparentemente narrativo que temos dos sonhos é imposto somente quando acordamos, à medida que nossas mentes tentam dar sentido à massa de fragmentos de imagens desconexas que foram gerados aleatoriamente durante o sono. Os trabalhos de Marey e Trecartin seguem princípios semelhantes.

A leveza e a densidade da animação vêm do fato de que a

injunção do animador para “me ver em movimento” é na verdade um convite para “me ver existir”, com toda a banalidade e profundidade que isso implica.

A experiência física de uma mostra destaca forte e pungentemente algumas das qualidades distintivas dos dispositivos representacionais e imaginativos da animação. Duas exposições de animação muito diferentes mas igualmente exemplares trazem fundamentos suficientes para devolver a animação ao domínio do físico. *Once Upon a Time Walt Disney*, uma grande iniciativa montada em Paris e Montreal em 2006–07, construiu uma rica perspectiva histórica das fontes criativas da visão fílmica de Walt Disney, desde os castelos de Ludwig II da Bavária até o cinema expressionista de Fritz Lang e F.W. Murnau e os quadros e ilustrações de artistas plásticos como Gustave Doré e Arthur Rackham. A mostra cuidadosamente reuniu artefatos-chave da história da cultura visual para tirar conclusões iconográficas específicas sobre a inspiração para a visão de mundo única de Disney. Outra mostra, *Trickraum : Spacetricks*, organizada em Zurique em 2005, observava a relação entre a animação contemporânea e o espaço através do trabalho de 26 animadores do mundo inteiro. A mostra incluiu esboços e material do processo de animação, com o objetivo de “revelar a imaginação criativa específica dos artistas, do conceito espacial aos desenhos preliminares e seu resultado cinematográfico.”⁴

A *MOVIE-SE* respeita esses e outros avanços da história recente das exposições de animação, mas tem outras intenções. Não tem o objetivo de ser uma história cronológica da animação, embora marcos históricos de realizações e inovações estejam incluídos e múltiplos caminhos cronológicos possam ser traçados através desses marcos. Em vez disso, a mostra é apresentada como uma experiência cumulativa do que faz a animação funcionar como uma mídia cultural

afetiva. Tanto a mostra quanto o catálogo são divididos em sete seções temáticas: “Aparições”, “Personagens”, “Super-humanos”, “Fábulas”, “Fragmentos”, “Estruturas” e “Visões”. Já que a animação é uma mídia prioritariamente de imagens em movimento, a maioria dos trabalhos é apresentada como tal, em oposição à frequente estratégia de exibir objetos relacionados à produção ou apresentação dos filmes. Essa última abordagem é razoável, já que tais objetos são intrinsecamente interessantes e importantes para um entendimento dos processos e significados da animação. Também é algo como um reflexo museológico, e um fator da dificuldade de apresentar um filme de maneira convincente no contexto de uma mostra. Temos tentado lidar com essas dificuldades de frente, acreditando que encontrar uma multiplicidade de filmes animados de diferentes épocas, países e intenções estéticas dentro de um único espaço conceitual e físico é uma abordagem informativa e significativa – e pouco explorada até agora. Nós buscamos, na maioria dos casos, apresentar filmes como trabalhos integrais, exibidos em sua totalidade onde for possível e sensato fazê-lo. O tempo total de exibição provavelmente irá além da capacidade da maioria das visitas individuais, e esperamos que os espectadores aceitem a seguinte condição do projeto: que os trabalhos exibidos sejam apresentados como produtos de uma consciência cultural individual e coletiva, partindo do princípio de que essa consciência está, em algum sentido, sempre presente. O espectador passeia pelos trabalhos como que através de um ambiente cheio de personalidades ou retratos diferentes, parando para um encontro mais próximo com velhos amigos ou novos conhecidos.

Uma parte significativa do apelo da animação é derivada de sua relação complexa com o “real”. Para uma mídia tão fortemente associada ao ilusório e ao fantástico, com realidades lembradas ou virtuais, a animação é altamente dependente do mundo físico. Esse mundo é evidente nos métodos frequentemente transparentes de

produção do trabalho: a mobilização, por exemplo, de bonecos, figuras de barro, imagens recortadas ou areia, para citar algumas das técnicas empregadas para realizar as peças apresentadas aqui. Tendo reivindicado uma experiência prioritariamente de mostra cinematográfica, incluímos, é claro, uma seleção de objetos selecionados para pôr essa experiência em relevo, para permitir ao espectador a sensação de atravessar a tela para circular entre os constituintes físicos e definir um domínio imaginário. O que tentamos evitar é apresentar objetos como uma espécie de “solução” para o verdadeiro quebra-cabeças dos filmes animados. Como Dan North disse com precisão, mudanças nas técnicas de animação “ocorrem em resposta aos contextos específicos nos quais elas são necessárias devido às competências e preocupações de artistas em particular ou às propriedades dos equipamentos disponíveis – elas não emergem como etapas pré-determinadas em direção a um objetivo de longo prazo”.⁵ Portanto, ao mesmo tempo em que a inovação tecnológica é crucial para o crescimento imaginativo da forma, técnicas são constantemente abandonadas ou desprovidas de sua significância. Técnicas seculares como animação stop-motion e roscopia ainda são usadas atualmente por seu poder emotivo e conceitual, não porque são o último grito.

O que é mais interessante no contexto dessa mostra é o deslocamento entre diferentes estágios de objetividade. Tentamos enfatizar isso agrupando artefatos físicos em uma única apresentação – uma versão do gabinete de curiosidades – para enfatizar a sua variedade de estados e presença, em vez de colocá-los numa proximidade ilustrativa em relação aos filmes aos quais estão relacionados. Os primeiros projetores lanterna-mágica, por exemplo, recebiam regularmente formas referenciais, aumentando sua função mágica de passar luz através de um slide. A documentação fotográfica de Eadweard Muybridge da locomoção humana e animal posteriormente forneceu material-fonte para slides de vidro

trazendo sequências de imagens pintadas à mão. Esses slides eram desenhados para serem postos em movimento com a ajuda do projetor zoopraxiscópio de Muybridge, em exibições itinerantes de lanterna mágica que eram instrutivas e incrivelmente divertidas. Muitos filmes animados – incluindo *Nausicaä do Vale dos Ventos*, de Hayao Miyazaki (1984), e *Persepolis*, de Marjane Satrapi (2007) – começaram sua vida como tiras em quadrinhos ou graphic novels antes de serem adaptados para as telas. Alguns dos personagens mais populares e icônicos dessas histórias – por exemplo, Astro Boy, do Japão, e o Hulk, dos Estados Unidos – já apareceram de muitas formas, desde quadrinhos ou anime até animação gráfica, brinquedos e outros produtos, longa-metragens em CGI (imagens geradas por computador) e franquias gráficas renovadas. O termo “franquia”, é claro, trai a motivação comercial por trás de muito dessa presença, mas isso não nega a força dos sentimentos e associações engendrados por essas personas complexas. O Hulk e Astro Boy são dois dos tropos atemporais da mitologia popular dos quais a animação se apropriou e manteve vivos: no primeiro, vemos um homem comum transformado em uma figura trágica de poderes sobre-humanos; no último, vemos o fantoche/ golem/robô clássico que figura no folclore e na literatura através de séculos, remodelado para as fantasias da era espacial do seu tempo.

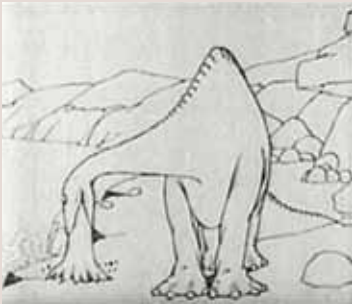
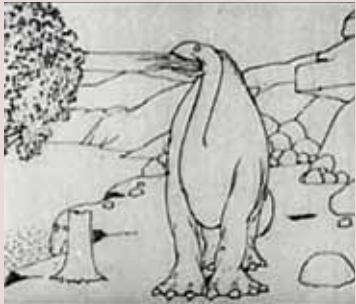
A multidimensionalidade dessas figuras não é menos ressonante por tudo aquilo que têm de facilmente explicável pelos sistemas de comércio e cultura popular. Às vezes, os objetos gerados pela animação reentram nesse circuito, ainda que com uma ponta de ironia. *Mouse Heaven* (2004), de Kenneth Anger, propõe uma subcultura – na verdade uma contracultura – de objetos e souvenirs relacionados ao Mickey dos anos 1920 e 1930, ao passo que os personagens de *Toy Story* (1995) demonstram todos os atributos e trejeitos dos brinquedos que lhes deram origem, apesar do fato de que, no seu contexto de CGI, eles poderiam se comportar de qualquer maneira que eles ou seus

animadores quisessem.

Mesmo que o grande agrupamento de objetos mencionado acima forme o coração da mostra, ele é pontuado por pontos onde filme e objeto convergem em instalações espaciais e esculturais feitas por artistas visuais, dentro das quais os espectadores podem se projetar física e conceitualmente. A primeira delas, *Shadow Cinema* (2011), feita pelo artista francês Christian Boltanski, faz referência aos filmes apenas por associação, já que consiste principalmente de bonecos de sombra recortados – cujas formas são vistas indistintamente através da moldura de vidro das caixas de luz que os contêm – tremendo devido às correntes de ar do ambiente. Esse trabalho, bem no começo da primeira seção da mostra, “Aparições”, reduz a animação à sua configuração mais simples e mais primitiva: objeto, luz e imagens derivadas dos recantos mais profundos do inconsciente coletivo e lembranças de sonhos involuntários.

O “real” é, obviamente, nem sempre estritamente baseado em objetos, mas pode ter uma ligação de índice com formas objetivas de representação. Aqui, também, a animação brinca entre estados reais e imaginários. Uma parte dos primeiros estudos dos irmãos Lumière com cinema foi dedicada à documentação da face em rápida mudança da Paris contemporânea. Seu curta *Demolição de uma Parede II* (1896) captura, de forma precisa, trabalhadores com marretas derrubando um muro. O filme tem uma integridade irresistível em sua clareza e foco e no fato de que a duração do incidente que ele documenta foi justamente tão longa quanto o pedaço mais longo de filme que eles podiam utilizar. Além disso, em apresentações públicas desse trabalho, após exibi-lo como foi filmado, eles frequentemente passavam o filme de trás para frente, de modo que as ruínas do muro pareciam saltar milagrosamente de volta para o lugar. Uma simples manipulação técnica era capaz de transformar um documento seco de observação social em uma pequena fantasia da matéria com vida própria – um





WINSOR MCCAY

Gertie, a dinossauro, 1914

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 5min. e 38seg.

Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

tema que seria recorrente na animação nas décadas seguintes.

Uma pequena seleção de curta-metragens incluída na *MOVIE-SE* leva essa brincadeira entre o documento e a vida interna da imaginação em uma outra direção. *Secos e Molhados* (2000), de Bob Sabiston, é talvez o exemplo mais claro disso. Sabiston filmou um jovem autista enquanto ele tentava comprar uma bebida de uma máquina automática. A ginástica mental do personagem diante desse ato aparentemente simples ganha uma forma visual na rotoscopia expressiva e brincalhona que o diretor subsequentemente aplicou ao filme. (Max Fleischer, décadas antes, rotoscopou Cab Calloway e o transformou na figura de desenho animado Koko, o Palhaço, deliberadamente invocando um cenário de sonho/pesadelo.)

Até o momento, observamos a seleção de trabalhos incluídos na *MOVIE-SE* da perspectiva do seu material-fonte, seja cultural, documental ou imaginário, ou uma combinação dos três; seu conteúdo, sempre de alguma maneira determinado pela fisicalidade e tecnologia apesar de sua aparência virtual; e seus sentidos, sejam eles intencionais ou acumulados. Uma característica comum, e portanto talvez outra generalização com a qual podemos concluir como começamos, é que as estruturas e artifícios da animação são comumente intimamente ligados a seus significados.

Isso parece verdade tanto para os resultados mais populares da animação – a seus olhos, os mais inocentemente divertidos – quanto para os mais assumidamente experimentais. Nas primeiras cenas em live-action de *Gertie, a dinossauro* (1914), Winsor McCay aposta com seus companheiros “que ele pode trazer os dinossauros de volta à vida através de uma série de cartuns desenhados à mão.” Seis meses depois, McCay vence a aposta, tendo desenhado à mão e fotografado 10.000 ilustrações para criar a ilusão de um dinossauro em movimento.

Parte da emoção da animação pioneira – que não esmaeceu – é a fascinação com o processo que leva ao resultado. Nesse caso, há também uma consciência tácita de que o dinossauro não poderia ser trazido de volta à vida através de outros meios (isto é, até o potencial da engenharia genética entrar no debate popular, quando Steven Spielberg estava a postos com uma nova geração de tecnologias de animação – CGI – para dar corpo a esse sonho). Desde seus primeiros dias, a animação tinha funções que eram parte entretenimento e parte educativas. Por trás de tudo isso, no entanto, estava a capacidade única de satisfazer uma ânsia humana profunda de observar os aspectos do inconsciente coletivo que de outra forma não poderiam ser vistos.

A construção de significado é tão regularmente parte do assunto central da animação que podemos considerá-la um significado primário em si. Marina Warner, escrevendo sobre a versão de Lotte Reiniger de ‘Aschenputtel’ (ou Cinderela) de 1922 (ela fez outra nos anos 1950), fala sobre como “Com uma autorreflexividade astuta e prazerosa, [Reiniger] chama atenção desde o início para o trabalho da sua tesoura: a sequência-título, os intertítulos e os painéis da história brilhantemente fazem uma piada visual atrás da outra entre acontecimentos na história e a técnica da cineasta.”⁶ Repetidamente, em todos os tipos e períodos da animação – dos irmãos Fleischer aos Irmãos Quay – vemos evidências inconfundíveis do realizador, seja a imagem pulando para fora do cavalete ou as mãos fabricando a imagem que irá ganhar vida.

A sofisticação visual, sem mencionar o puro prazer, que esses artifícios conscientes engendram na audiência podem ajudar a explicar como a animação se tornou uma das mais presentes, e talvez mesmo definidoras, formas de arte em todos os meios. Dois avanços nas capacidades tecnológicas estão mudando a face da animação neste momento, mas de maneiras que foram construídas fortemente no passado. Em primeiro lugar, a CGI está criando um grau

cada vez maior de verossimilhança, ao ponto que a animação está sendo regularmente usada em filmes que não são declaradamente de animação para melhorar ou multiplicar imagens da vida real. Em segundo lugar, a disponibilidade generalizada da mesma tecnologia significa que as fronteiras entre criadores e consumidores estão se tornando cada vez mais fluidas. Essas duas tendências parecem apenas concretizar o potencial de uma mídia que, desde suas origens primitivas e através de seu rápido desenvolvimento no último século e meio, criou pontes imaginárias entre os mundos “real” e “imaginário”, e entre os inconscientes individuais e coletivos.

* N.T. Este e os outros textos do presente catálogo foram elaboradas com base na versão original da exposição, *Watch Me Move*. Portanto, algumas discrepâncias poderão ser notadas entre algumas obras aqui mencionadas e aquelas trazidas pela versão brasileira MOVIE-SE.

Epígrafe: Richard Weihe, ‘The Strings of the Marionette’, in *Animated ‘Worlds’*, ed. Suzanne Buchan, Eastleigh (John Libbey) 2006, p. 47.

¹ David Lewis-Williams, *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art*, Londres (Thames & Hudson) 2002, p. 44.

² Vide Takashi Murakami, ed., *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, New Haven, Conn., EUA, e Londres (Yale University Press) 2005.

PÁGINA 11

KATSUHIRO OTOMO

Akira, 1988

Filme 35mm, cor, áudio, 124min.

© 1988 Mashroom/Akira Committee.

Todos os direitos reservados

³ Irmãos Quay, comentário sobre *In Absentia*, Disco 2, *Quay Brothers: The Short Films 1979–2003*, Londres (British Film Institute) 2006.

⁴ *Trickraum : Spacetricks*, catálogo da mostra., ed. Suzanne Buchan e Andres Janser, Museum of Design, Zurich, agosto–novembro 2005, p. 4.

⁵ Dan North, *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*, Londres e Nova York (Wallflower Press) 2008, p. 3.

⁶ Marina Warner, ‘Silhouettes and Shadow Puppets: Active Imagination and Lotte Reiniger’, palestra não publicada realizada em ‘Shadows/ Ombre’, 10th Synapsis European School of Comparative Literature, Bertinoro, 6–13 de setembro de 2009. Uma versão revisada da palestra aparece em *Stranger Magic: Charmed States in the Wake of the Arabian Nights*, Londres (Chatto & Windus) 2011.

A CAIXA DE FERRAMENTAS DA TECNOLOGIA E DA TÉCNICA

A ANIMAÇÃO EM 100 OBJETOS

PAUL WELLS

Como o fotógrafo Richard Nicholson notou recentemente, “Mesmo há poucos anos, cada profissional tinha seu próprio maquinário, suas ferramentas; agora todos temos computadores.”¹ A mudança digital revolucionou fundamentalmente todos os processos de produção; para muitas práticas criativas, testemunhou-se o analógico transformando-se no marco de uma era passada de tecnologias e técnicas. Há alguma ironia, então, no fato de que a animação beneficiou-se de tal progresso, tendo a era digital colocado sua definição em questão, mas, como consequência, trazendo-a de volta das margens das práticas artísticas e colocando sua significação mais uma vez no coração dos debates e discursos sobre a produção de imagens em movimento e do cinema em si.

Em *The Language of New Media*, Lev Manovich faz a seguinte observação:

Uma vez que o cinema foi estabilizado como tecnologia, ele cortou todas as referências às suas origens no artifício. Tudo o que caracterizava as imagens em movimento antes do século XX – a construção manual de imagens, ações em loop, a natureza discreta do espaço e do movimento – foi relegado à parente bastarda do cinema, seu suplemento e sombra – a animação. A animação do século XX tornou-se um depósito para técnicas de imagens em movimento do século XIX, deixadas para trás pelo cinema.²

As mesmas técnicas de imagens em movimento tornaram-se o que o animador Don Hertzfeldt chamou de a “caixa de ferramentas” à qual a animação (apesar da crise na Walt Disney Company, quando ela temporariamente fechou sua divisão de animação 2D clássica em resposta ao que parecia ser a hegemonia do CGI) constantemente se refere e usa.³ Por sua vez, essa caixa de ferramentas de técnicas e

abordagens mantém o status da animação como a mais progressiva a experimental das várias formas de imagens em movimento, tanto às margens quanto no mainstream.

É pertinente, então, observar a animação através de uma centena de objetos, ferramentas e tecnologias, muitos dos quais estão presentes na mostra *Watch Me Move* – e são indicados ao longo do texto a seguir em **NEGRITO**. À medida que o mundo é crescentemente mediado por telas e teclados, e que ambientes virtuais prevalecem, o mundo aparentemente perdido do passado material ganha uma fascinação crescente, especialmente nas maneiras pelas quais os elementos físicos dos processos e práticas prévios foram re-mediados na era contemporânea. Essencialmente, a história e a definição da animação foram reescritas através dos objetos, aplicativos e mecanismos que ela emprega, e esses estão traçados aqui.

O objeto número um é o **THÉÂTRE OPTIQUE**, de Charles-Émile Reynaud, de 1888. O primeiro dispositivo capaz de apresentar imagens em movimento para uma audiência fez sua estreia pública em 1892, durante uma exibição de Reynaud em Paris. Precedendo a estreia pública do primeiro filme dos irmãos Lumière por três anos, a exibição de Reynaud, chamada de *Pantomimes lumineuses*, trazia três **DESENHOS ANIMADOS**, *Pobre Pierrot*, *Un bon bock* e *Le Clown et ses chiens*, exibidos através de um dispositivo que era um desenvolvimento sofisticado do praxinoscópio de Reynaud. O Théâtre Optique projetou mais de 500 imagens sequenciais pintadas individualmente, incorporadas em uma tira de couro; cada narrativa era acompanhada por uma peça para piano. O uso da tecnologia por Reynaud demonstra a preocupação dos pioneiros do cinema em apresentar, com autoconsciência, tanto o mecanismo quanto seus resultados criativos simultaneamente, uma condição que tem existido nos filmes animados ao longo de sua história. Enquanto Georges Méliès desenvolvia truques ópticos em seu trabalho cinematográfico





Restauração de *Pobre Pierrot*, de Charles-Émile Reynaud (páginas 54–55) pelo animador Julien Pappé. Pappé levou dez anos, de 1986 a 1996, para restaurar o rolo original e transferir a animação para película.

inicial, e às vezes empregava a animação stop-motion, a animação enquanto forma por si própria era desenvolvida por outras mãos. Em 1899, utilizando **FÓSFOROS**, o britânico Arthur Melbourne-Cooper criou fantoches de stop-motion na forma de bonecos-palito para filmes como *Matches Appeal*, *Animated Matches Playing Volleyball* e *Animated Matches Playing Cricket*.⁴ a experiência de Melbourne-Cooper como operador de câmera para noticiários e seu interesse particular em esportes o inspiraram a considerar o movimento como um interesse por si só. Ele rejeitou o corpo físico em movimento, a então principal fascinação do primeiro cinema, substituindo-o por uma representação mais simbólica do corpo quando o mesmo executava movimentos deliberadamente coreografados. O espanhol Segundo de Chomón levou essa concepção ao seu extremo lógico e surreal em um conjunto de obras feitas entre 1905 e 1912 em Paris, que ecoa em parte a abordagem de Méliès e também antecipa a natureza lúdica de cineastas como Charles Bowers. Essa natureza lúdica também está presente no **QUADRO-NEGRO** do anglo-americano J. Stuart Blackton, e é comum em muitas performances ao vivo realizadas por muitos artistas de **DESENHO-RELÂMPAGO** por toda a Europa e os Estados Unidos na virada do século. Em ambientes teatrais, os artistas faziam caricaturas divertidas e tópicas em um quadro-negro ou bloco de papel grande. No contexto do primeiro cinema, esse processo era registrado e acelerado ainda mais através de intervenções editoriais quadro-a-quadro: figuras e formas emergiam magicamente na tela como animações, o fundo vazio revelando suas imagens gráficas repentinamente. *The Enchanted Drawing* (1900) e *Fases da Careta* (1906), ambos de Blackton, incluem ilusões stop-motion desenhadas em giz, e o estimularam a utilizar efeitos em stop-motion mais significativos em *The Haunted House* (1907). Esse foi o filme que essencialmente convenceu a cultura cinematográfica dos EUA de que a animação poderia ser uma

verificação futura tanto das possibilidades quanto da popularidade do primeiro cinema. Em São Petersburgo, no entanto, o desenvolvimento do cinema de Hollywood foi a menor das preocupações de Alexander Shiryayev, vice-mestre de balé do Teatro Mariinsky. O primeiro interesse de Shiryayev na cinematografia, bem como seu desejo de preservar as danças folclóricas da Rússia, em rápido processo de extinção, o levaram a desenhar e animar em rolos de **PAPEL** em 1905 e a fazer versões em **BONECOS** de stop-motion 3D dos personagens de coreografias em 1906.⁵ Na França, Émile Cohl – protegé do caricaturista político André Gill e membro do movimento “Incoerente” – desenhou os primeiros cartuns reconhecidos em papel para Gaumont. *Fantasmagoria* (1908), uma sequência surreal de imagens em transformação, ilustrou o potencial narrativo da metamorfose, e citou a criação de imagens efêmeras do “fantasmógrafo” dos anos 1850.⁶ Como *Fases da Careta*, de Blackton, o filme de Cohl trazia um palhaço, e apresentava a figura do animador como criador do trabalho. O próprio ilusionismo da animação sempre sugere a presença de tal autor, mesmo que ele não esteja literalmente em quadro, e aponta igualmente os graus de o quanto a imagem é construída. Portanto, cada animação, mesmo desde a sua primeira concepção, também brinca formalmente com tempo e espaço.⁷ Isso foi uma preocupação importante para o ilustrador e artista de quadrinhos americano Winsor McCay, cuja observação de um **ESQUELETO DE DINOSSAURO** levou à criação de *Gertie, a dinossauro* (1914). Gertie era uma personagem brincalhona, que corria atrás de mamutes a longas distâncias e “interagia” com McCay em seus shows e palestras no estilo vaudeville. Além de antecipar tanto interações na forma de jogos e tensões entre os espaços 2D e 3D em desenhos animados posteriores, Gertie também precedeu e influenciou a animação voltada para personalidades da Disney. Além

disso, Gertie foi a primeira de uma série de dinossauros animados, desde as criações de Willis O'Brien em *O Mundo Perdido* (1925) até as de Ray Harryhausen em *One Million Years B.C.* (um exemplo da **DYNAMATION** de Harryhausen, a integração perfeita de criaturas animadas em 3D a um contexto de live-action; 1966) e Steven Spielberg em *Parque dos Dinossauros* (1993). É interessante notar que, quando Spielberg trabalhou em seu filme de dinossauros, ele usou uma combinação de animação stop-motion; **MAQUETES ESCULPIDAS**, que foram digitalizadas em um **COMPUTADOR**; e **ANIMATRONICS**, feitos pela Stan Winston Studio. *Parque dos Dinossauros* demonstrou portanto uma abordagem de **MÍDIAS MISTAS** agora comum no cinema mainstream, que usou a animação na sua forma tradicional, como um efeito especial, e como a própria condição de um personagem central, algo que se tornou cada vez mais importante em filmes como *Hulk* (2003) e *King Kong* (2005). Foram, claro, os esforços pioneiros da Disney no desenvolvimento dos personagens e narrativas animados, na aplicação de novas tecnologias e na criação de uma indústria de animação que permitiu esses desenvolvimentos posteriores. As contribuições da Disney, no entanto, foram antecipadas pelas de Raoul Barré. Nascido no Canadá, Barré foi associado pela primeira vez a “animação” nos anos 1890, quando, como estudante e cartunista político em Paris, entrou em conflito com o caricaturista Émile Cohl por causa do caso Dreyfus. O verdadeiro impacto de Barré na animação, no entanto, veio em 1912, quando ele se tornou um animador na Edison Studios em Nova York. Lá, ele e o reconhecido animador e produtor William C. Nolan introduziram as **PEG BARS**, a “tecnologia” ainda usada na qual um papel perfurado é alinhado em cavilhas em uma **PRANCHETA**; e **PAPEL RECORTADO**, também conhecido como o sistema “slash and tear” (recortar e rasgar), onde a parte de um desenho que precisa se “mexer” é rasgada e depois redesenhada, em sua nova posição,

na folha de papel abaixo. Barré também criou algumas das primeiras animações para publicidade, e, em 1914, estabeleceu o Barré-Nolan Studio, o primeiro **ESTÚDIO** dedicado a animação nos Estados Unidos. A Bray Productions emergiu quase ao mesmo tempo, e seu fundador, John R. Bray, sem dúvidas avançou a prática dos estúdios, criando um processo de produção mais otimizado, com quatro unidades de produção funcionando ao mesmo tempo. Bray produziu séries como *Colonel Heeza Liar* e *Bobby Bumps*, inserções tópicas e trabalhos-piloto, implantando crucialmente as **SOBREPOSIÇÕES DE CELULÓIDE** (células) como uma maneira de revelar sequências animadas pintadas e desenhadas mantendo os mesmos fundos ilustrados. Ele criou o processo com Earl Hurd, e a Bray Hurd Process Company emitiu a **LICENÇA** pela qual o sistema de produção celular poderia ser usado, encorajando a rápida industrialização da animação. Licenças e direitos autorais são aspectos importantes do desenvolvimento de tecnologias criativas, e, na história da animação, eles sinalizaram a necessidade pioneira de **ARQUIVOS** de estúdio. Foram os estúdios emergentes Disney e Fleischer, no entanto, que avançaram efetivamente a animação nos níveis técnico e artístico. A Fleischer Studios, fundada pelos irmãos Max e Dave em 1921 como Inkwell Studios, estava mais interessada nas tecnologias da forma, experimentando com o som – antes da Disney – na forma do sistema “fonofilme” de Lee De Forest, que gravava som diretamente na película. De Forest, no entanto, não conseguiu patentear e explorar o sistema, embora tenha sido usado nos desenhos para cantar junto *Song Car-Tunes* (1924–27), de Max Fleischer, que traziam uma **BOLINHA SALTITANTE** que ajudava a audiência a seguir as letras na tela. O fracasso de De Forest em registrar e explorar seu processo permitiu que Pat Powers efetivamente copiasse a tecnologia incompleta, investisse nela, e a comercializasse como o **SISTEMA CINEPHONE**. Powers também conseguiu persuadir Walt Disney



GEORGES MÉLIÈS
A Música, 1903
Filme 35mm, preto e branco, mudo, 3min.
BFI National Archive



RAY HARRYHAUSEN

Modelo de brontossauro original de *One Million Years B.C.*, 1966
Corpo de látex com armadura interna de metal
© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

a usar o sistema em seu primeiro desenho animado sonoro, *Willie Barco a Vapor* (1928), com o futuramente icônico Mickey Mouse. Isso promoveu a **SINCRONICIDADE** da trilha de Carl Stalling, e levou ao uso de fragmentos de som, canções e músicas para acrescentar uma dimensão narrativa, emocional e cômica aos desenhos animados. Os curtas posteriores dos irmãos Fleischer, *Talkartoons* (1929–32), adotaram **DIÁLOGOS ROTEIRIZADOS**, e fizeram de Betty Boop uma estrela sedutora e cheia de insinuações. Suas principais inovações, no entanto, foram o **ROTOSCÓPIO** (1914) e o **PROCESSO ESTEREÓPTICO E SEU APARATO** (1933). O rotoscópio permitiu aos animadores desenhar por cima de movimentos em live-action, e foi usado, por exemplo, na figura fantasmagórica de andar dançante do regente de orquestra e cantor Cab Calloway em *A Branca de Neve* (1933), dos Fleischer. O processo foi posteriormente adaptado por Bob Sabiston para seu software **ROTOSHOP** e usado em *Waking Life* (2001), de Richard Linklater. O aparato estereóptico, essencialmente um grande prato giratório, foi projetado para criar profundidade no ambiente de um desenho animado 2D, e, assim como o rotoscópio – surpreendentemente, talvez, considerando as construções de história surreais dos Fleischer e a total animação de muitos aspectos de seu *mise en scène* – buscava respeitar o proscênio teatral e os códigos de representação realista.

Ironicamente, os Fleischer já tinham desafiado a rigidez material do mundo real na figura animada de Koko, o Palhaço, que, na série *Saído do Tinteiro* (1918–29), abandona seu mundo animado para causar tumulto no ambiente do estúdio, uma perspectiva que Disney reverteu ao colocar uma *ALICE* em live-action em um “país das maravilhas” animado (1924–27). Disney reconheceu, no entanto, que tais liberdades gráficas e vinhetas cômicas – sintetizadas pelos desenhos *O Gato Félix* (1919–28), de Otto Messmer, extremamente populares e influenciados por Chaplin – poderiam servir a forma dos

desenhos animados somente até um certo ponto. Elas não facilitavam a animação como uma narrativa estendida ou, de fato, como arte. A Disney usou suas inovações tecnológicas, portanto, para se deslocar na direção de um hiper-realismo, que autenticou a convicção e credibilidade do ambiente dos desenhos animados em si. Isso também aumentou o apelo e a autoridade dos personagens, mesmo à luz de sua teatralidade sobredeterminada e da prevalência de comédia pastelão e física. Nesse sentido, a Disney foi mais bem-sucedida que os Fleischer, criando uma “realidade” no desenho, que permitiu tanto um humor mais amplo quanto uma expressão sentimental mais emotiva.

Os estúdios Disney adotaram o **DESENHO ANATÔMICO** e desenvolveram o uso de **STORYBOARDS** para avançar a narrativa visual e para preparar o que precisava ser animado e filmado. Eles investiram no processo **TECHNICOLOR** para *Flowers and Trees* (1932), mesmo que parte do filme já tivesse sido feita em preto e branco, e implantaram a câmera multiplano de (William) **GARRITY E** (Roger) **BROGGIE** para *The Old Mill* (1937). Consistindo de uma câmera posicionada sobre cinco chapas de vidro separadas, cada uma com um elemento diferente da cena animada, esse dispositivo permitia aos animadores criar um senso maior de profundidade ao “deslocar” a câmera entre cada um dos planos. A primeira e a segunda chapas eram usadas para a animação no primeiro plano, a terceira e a quarta para o fundo e a quinta principalmente para o céu e paisagens distantes; quatro das chapas podiam também ser deslocadas lateralmente. Ub Iwerks, o extraordinário desenhista responsável pelo estilo dos primeiros desenhos da Disney, foi o gênio técnico por trás do **APARATO XEROGRÁFICO DE FUSÃO/REVELAÇÃO** para colorir células, usado posteriormente em *Os 101 Dálmatas* (1961). Ele também desenvolveu o **PROCESSO DE TRAVELLING-MATTE EM SÓDIO**, que ajudou a fundir live-action e animação com mais eficiência, mas seus primeiros experimentos foram com a câmera multiplano.⁸

No entanto, foi a sofisticação da versão de Garrity e Broggie da câmera, junto com sua capacidade de representar a perspectiva com profundidade variável e figuras aparentemente se mexendo através de um espaço que recua e avança, que foi crucial para persuadir a Disney de que o filme de animação poderia ser feito em longa-metragem e ecoar narrativas em live-action. O marco *A Branca de Neve e os Sete Anões* se seguiu em 1937, garantindo o reconhecimento da animação como uma forma de entretenimento tanto mainstream quanto midiática.

Inevitavelmente, o sucesso da Disney, mesmo na era contemporânea, tende a obscurecer os avanços da animação em outras áreas. As *Sinfonias Ingênuas* do estúdio nos anos 1930 eram essencialmente um conjunto de filmes experimentais que levaram à criação de *A Branca de Neve*, de natureza semelhante aos curtas da Pixar dos anos 1980 e 1990, que levaram a *Toy Story* (1995). No entanto, as *Sinfonias Ingênuas* correram em paralelo a um tipo diferente de tradição experimental na Europa, uma tradição que deixou para trás seus próprios objetos proustianos: Os **RECORTES** extraordinários de Lotte Reiniger, de seu filme de silhuetas *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), que foi precedido como o primeiro filme de animação em longa-metragem apenas por *El apóstol* (1917), de Quirino Cristiani; a **PINSCREEN** (tela de alfinetes) de Alexandre Alexeieff e Claire Parker, que resultava em imagens que pareciam gravuras através dos tons mutantes das agulhas em camadas colocadas em alturas diferentes em filmes como *Night on Bald Mountain* (1933); e os **CIGARROS EM MARCHA** em stop-motion de Oskar Fischinger na peça publicitária *Muratti Marches On* (1934). Inspirado pelo diretor alemão Walter Ruttmann, bem como por seu próprio desejo de criar “música visual”, Fischinger desenvolveu uma **MÁQUINA DE FATIAR CERA**, que sincronizava o fatiamento de um cilindro composto por cera multicolorida derretida e endurecida com



RAY HARRYHAUSEN

Três dos sete guerreiros-esqueleto de *Jason and the Argonauts*, 1963
Armadura interna de metal coberta com lã de algodão envolta em látex
© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

o obturador de uma câmera; o registro quadro a quadro resultante das cores e formas em turbilhão presentes no cilindro poderia então ser transformado em uma sequência animada. Fischinger continuou a experimentar com cores, moldes e formas, criando uma obra-prima abstrata, *Composition in Blue* (1935). Suas preocupações formalistas foram ecoadas por Norman McLaren, que observou, em uma série de **ROTEIROS VISUAIS**, as considerações técnicas e estéticas da sua abordagem. McLaren empregou diversos efeitos ópticos, incluindo **PIXILATION**, o registro quadro a quadro de ações físicas encenadas, que usou para obter um efeito particular em sua brutal parábola antiguerra, *Vizinhos* (1952). Também utilizou uma **IMPRESSORA ÓPTICA** – um dispositivo para re-fotografar tiras de filme – para obter um efeito quase estroboscópico em *Pas de deux* (1968), um estudo dos bailarinos Margaret Mercier e Vincent Warren realizado sob luz rígida com precisão lírica.

Desde seus primeiros dias, a animação tem sido caracterizada pelo desenvolvimento e consolidação simultâneos dos “desenhos” e de uma tradição mais “experimental”, essencialmente preocupada com a manipulação de materiais, espaço e tempo na comunicação da emoção. Entretanto, no cerne de muitas soluções criativas residem as soluções técnicas. No início dos anos 1930, o húngaro de nascimento George Pal usou **CABEÇAS SUBSTITUTAS** para seus personagens 3D de modo a lidar com o aspecto trabalhoso do processo de animação; desde 1912, no mundo obscuro de conto de fadas de *The Cameraman’s Revenge*, o animador lituano-polonês Ladislav Starewitch usou **INSETOS** como personagens 3D; e em 1916, no Japão, Ôten Shimokawa, sem conseguir animar desenhos em giz, desenhou diretamente na película usando tinta. O **TINTEIRO** de Shimokawa antecipou não somente o tinteiro dos Fleischer, como também, e principalmente, o uso de **PINCEL** e **ROLOS DE FILME** por Len Lye em um estilo pessoal mais autoconsciente, em filmes vibrantes e



HALAS & BATCHELOR

Animal Farm, 1954

Filme 35mm, cor, áudio, 74min.

Cortesia de Halas & Batchelor Collection

abstratos como *Caixa de Cores* (1935). Esse estilo mais direto “sob a câmera” foi estendido por Caroline Leaf em seu filme sub-iluminado em **AREIA SOBRE VIDRO** *A Coruja que se Casou com um Ganso: Uma Lenda Esquimó* (1974); seu filme em **TINTA SOBRE VIDRO** *The Street* (1976); e seu drama em **PELÍCULA ARRANHADA** *Two Sisters* (1990), no qual os meios usados para fazer o filme são refletidos em seus temas de luz e sombra, escondido e revelado, controlado e controlador – e, discutivelmente, as qualidades e condições genéricas da animadora.

Então, com frequência, o talento emerge através de ferramentas e processos; os **LÁPIS** de Joanna Quinn, Bill Plympton e Frédéric Back; os **CARTÕES POSTAIS** decorados por Robert Breer; o **GESSO ARRANHADO** de Piotr Dumała; a miríade de **OBJETOS** que tiveram suas vozes e histórias reveladas por Jan Švankmajer; os **DETRITOS** reanimados pelos Irmãos Quay; os bonecos de Jiří Trnka, estimados como **ATORES**, e não como meras coisas materiais; Gromit, o cachorro de **BARRO** de Nick Park, mudo mas rico em gestos; as variadas **AERONAVES EM MINIATURA** de Karel Zeman; o **PÉ ROUBADO** por Terry Gilliam de *Venus, Cupid, Folly and Time* de Agnolo Bronzino; os **DESAFIADORES ÍCONES** pessoais, religiosos e políticos de Yuri Norstein e Andrey Khrzhanovsky; as **CANETAS HIDROGRÁFICAS** de Bob Godfrey; as figuras de **LÃ** de Vera Neubauer; os **ROLOS** de Viking Eggeling; as manipulações em **MATTE MÚLTIPLO DE ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI** (matte sendo uma máscara usada para obscurecer uma parte de uma imagem de modo que outra parte possa ser colocada em seu lugar) em *Tango* (1980); ou as **FONTES DE LUZ** difusas de Berthold Bartosch no filme nunca lançado *L’Idée* (1934). Mas o que são esses elementos se não um meio para desenhar e representar a memória; os “músculos e ossos” da expressão física; a fantasia, o sonho e a preocupação solipsista de estados anteriores recordados?

A animação é efetivamente uma longa expressão de lembranças e respostas, uma re-interrogação e representação de realidades alternativas e mundos preferidos. Por exemplo, mesmo depois que a Disney deu uma dimensão lírica à animação e aperfeiçoou seu idílio pastoral fechado com correntes quase góticas – perspectiva e abordagem radicais aos olhos do cineasta soviético Sergei Eisenstein⁹ – os autores emergentes de **TERMITE TERRACE** (estúdio Warner Bros.), Tex Avery, Chuck Jones, Bob Clampett e Frank Tashlin, estavam reinventado o desenho animado, quebrando constantemente a adorada **QUARTA PAREDE**, compartilhando a ilusão com a audiência. O espírito de reinvenção e reconhecimento da audiência tem sido caracterizado por uma interrogação persistente da linguagem de expressão que a animação permite. Desde o uso de linguagens de **DESIGN GRÁFICO** pela United Productions of America (UPA) e o uso por Halas & Batchelor de códigos e convenções da **ARTE MODERNA**, bem como **FICHAS DE TENSÃO** planejando o desenvolvimento emocional da história em relação às suas mudanças estéticas, até a abordagem **CALIGRÁFICA** dos irmãos Wan e as **CARICATURAS** profundamente influencias de Priit Pärn, as noções convencionais do desenho animado têm sido sempre desafiadas.

Em Zagreb, entre 1956 e 1970, os artistas da antiga Iugoslávia implantaram a **ANIMAÇÃO LIMITADA**. Na era feito-para-televisão dos Estados Unidos, amplamente definida por Hanna-Barbera, isso era conhecido como **ANIMAÇÃO REDUZIDA**; no Japão, era pejorativamente chamado de “superexpressionismo” por Hayao Miyazaki.¹⁰ Cada abordagem usava menos animação completa, focando-se em muitos planos de um personagem só cortados rapidamente e em **CICLOS DE MOVIMENTOS REPETIDOS**, e privilegiava o mínimo de sons e imagens para ganhar o máximo de sugestão simbólica. Em Zagreb, isso alcançou um modelo de metáfora política resistente à opressão autoritária; nos Estados Unidos, destacou

o trabalho de **ARTISTAS DE VOZ** talentosos como Daws Butler e June Foray; e, no Japão, estimulou o Studio Ghibli a manter seu modelo poderoso de narrativa emotiva em face ao **MERCHANDISE** e a fenômenos **RELACIONADOS** a jogos, como *Pokémon* (1997–hoje). A relação entre animação e mercado é bem estabelecida, claro, produzindo uma miríade de artefatos, entre eles o anúncio em **3D EM MOVIMENTO** no Piccadilly Circus, em Londres, com o cachorro Bonzo de George Studdy (1925); **BONECOS DO MICKEY MOUSE**; o espinafre do **POPEYE**; e os **BRINQUEDOS DE TRANSFORMERS**. Células, storyboards, **LAYOUTS**, **MODELOS** (nos quais um único personagem é representado em uma variedade de ângulos e perspectivas), **ESBOÇOS DE DESENVOLVIMENTO** e mesmo **SETS** tornaram-se por si próprios peças de arte de animação e, assim como os produtos derivados, altamente colecionáveis – uma faceta da cultura da animação explorada com efeitos brilhantes na narrativa de *Toy Story* 2 (1999).

Talvez uma das peças de coleção mais importantes da história da animação, no entanto, seja os **DOCUMENTOS SIGGRAPH**, de Ed Catmull, discursos acadêmicos que foram instrumentais no desenvolvimento da animação computadorizada. Em 1986, junto com Alvy Ray Smith da Industrial Light and Magic (ILM), o ex-animador da Disney John Lasseter e Steve Jobs, da Apple, Catmull formou a Pixar Animation Studios, uma companhia dedicada a criar filmes de animação totalmente gerados em computador. George Lucas não quis investir nessa possibilidade, focando-se nos efeitos digitais animados para sua série *Guerra nas Estrelas* (1977–2005).¹¹ Depois disso, Hollywood priorizou cada vez mais o uso da animação em seus programas de pós-produção, criando **DUBLÊS DIGITAIS**, **SIMULAÇÕES DE MULTIDÃO**, **EXTENSÕES DE CENA** e **AMBIENTES 3D**, além de usar **CAPTURE DE MOVIMENTO** para implantar performances físicas de atores, bailarinos e especialistas em



Brinquedos baseados no personagem Astro Boy (originalmente conhecido como Tetsuwan Atomu) da série de televisão animada de Osamu Tezuka

Três primeiros, a partir da esquerda: Takara, Japão, 1980, plástico; direita: Poppy, Japão, 1976, metais fundidos e plástico

Cortesia de Fabrizio Modina

artes marciais a serviço de personagens animados. Se Roger Rabbit dividiu um espaço animado 2½D com personagens humanos em *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988), e o personagem homônimo de *Tarzan* (1999) balançou-se nos cipós de uma selva usando **DEEP CANVAS** (tela funda, um meio de preparar ambientes 3D para uma animação 2D), Gollum, por sua vez, dividiu completamente um espaço 3D em *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002). O desenvolvimento dos Na’vi para *Avatar* (2009), de James Cameron, foi informado pelo uso de tecnologia de **CAPTURE DE MOVIMENTO EM TEMPO REAL**, e se provou o mais avançado uso de **3D POLARIZADO** imersivo. Esses mundos são os nossos mundos.

E tudo o que temos agora são computadores. As **MOTOS DE LUZ** de *Tron* (1982), o **CAVALEIRO DE VIDRO** de *Young Sherlock Holmes* (1985), em *Toy Story*, **O CAUBÓI E O ASTRONAUTA COM FIOS DE MARIONETE VIRTUAIS**, os **CABELOS E ROUPAS DIGITAIS** de *Os Incríveis* (2004) – tudo juntando poeira em um **BANCO DE DADOS**, o novo espaço de museu, a loja para exibição.

Mas a animação sempre insiste que quando não resta mais nada, sempre há algo a mais. Quando a canadense Rose Bonds projeta imagens em movimento em janelas de prefeituras, ou o artista italiano Blu movimenta personagens em paredes, ou o diretor e animador americano PES reinventa objetos antigos para exibi-los na internet, o mundo é renovado e re-imaginado. A animação sempre grita, “Watch Me Move! Veja-me em movimento!”¹²

PÁGINA 19

OSKAR FISCHINGER

Dinâmica Radiofônica, 1942

Filme 35mm, cor, mudo, 4min.

© Fischinger Trust; Cortesia Center for Visual Music

DIREITA

NICK PARK E STEVE BOX

Set do filme *Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit*, 2005

Wallace & Gromit Curse of the Were-Rabbit © 2005 Aardman Animations Ltd

¹ Richard Nicholson, citado em Sean O’Hagen, ‘Elegy to the Ghost in the Machine’, *The Observer*, 26 de dezembro de 2010, p. 31.

² Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass., EUA, e Londres (MIT Press) 2001, p. 298.

³ Paul Wells e Johnny Hardstaff, *Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image*, Lausanne (Academia AVA) 2008, p. 60.

⁴ Vide Tjitte De Vries e Ati Mul, *‘They Thought It Was a Marvel’: Arthur Melbourne-Cooper (1874–1961) – Pioneer of Puppet Animation*, Amsterdam (Pallas) 2009.

⁵ Vide Birgit Beumers et al., eds, *Alexander Shiryayev: Master of Movement*, Gemona (Le Giornate del Cinema Muto) 2009.

⁶ Vide Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, Princeton, NJ, EUA, (Princeton University Press), 1990.

⁷ Vide J.P. Telotte, *Animating Space: From Mickey to WALL-E*, Lexington, Ky, EUA. (The University Press of Kentucky) 2010.

⁸ Vide Leslie Iwerks e John Kenworthy, *The Hand Behind the Mouse*, Nova York (Disney Editions) 2001.

⁹ Vide Jay Leyda, ed., *Eisenstein on Disney*, London (Methuen) 1988.

¹⁰ Hayao Miyazaki, *Starting Point: 1979–1996*, tr. Frederick L. Schodt e Beth Cary, São Francisco (Viz Media) 2009.

¹¹ Vide Michael Rubin, *Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution*, Gainesville, Fla, EUA. (Triad) 2006.

¹² N.T. Referência ao título da exposição original, "*Watch Me Move*", em tradução livre "Veja-me em movimento".



FANTASMAS NA MÁQUINA

VIVENCIANDO A ANIMAÇÃO

SUZANNE BUCHAN

A maioria de nós atualmente tem consciência das muitas maneiras pelas quais a animação se infiltrou na nossa cultura visual, ocupando, informando e politizando muitos espaços públicos e privados. Já representa, há tempos, um papel constitutivo na disseminação de ideologias, com uma inclinação para moldar atitudes públicas. É onipresente: interfaces de smartphones e Internet, modelos computadorizados em ciência e tecnologia, design arquitetônico, jogos de computador, ensino a distância e longa-metragens trazendo atores sintetizados, são exemplos de formas de animação em ambientes públicos, privados e de trabalho que expandem o que a palavra “animação” normalmente traz à mente – entretenimento. Em suas visualizações de mundos física e fenomenalmente impossíveis, e ainda assim estranhamente críveis, a animação continuará a ter um sério impacto não apenas no entretenimento visual, mas também na relação com a nossa experiência pessoal.

Há muitas histórias, fictícias e reais, sobre a animação. Algumas vêm desde os hieróglifos egípcios e os manuscritos chineses; outras começam com os experimentos ópticos vitorianos que se tornaram populares em salões e creches (o fenacístoscópio de Joseph Plateau, o praxinoscópio de Charles-Émile Reynaud), ou com os experimentos de imagens fotográficas intersticiais (Étienne-Jules Marey, Eadweard Muybridge); alguns localizam os primórdios da animação em *Fantasmagoria* (1908), de Émile Cohl, descrito como o “primeiro desenho animado verdadeiro”.¹ Todos esses são pontos de partida válidos para recontar e refletir a respeito de uma vasta herança de filmes animados e cineastas, estendendo-se por mais de um século. Os discursos históricos podem dar conta de desenvolvimentos tecnológicos, estúdios, sistemas de produção, técnicas e relações de desenvolvimento com outras formas criativas (escultura, pintura, quadrinhos), períodos artísticos (Futurismo, Surrealismo, Cultura Pop) e levantes culturais (fascismo, comunismo, glasnost, a transição digital). Ocorrem com frequência contextos nos quais a animação é curada em

museus e galerias; hoje em dia, mostras são cada vez mais dedicadas a um único artista (Muybridge, os Irmãos Quay, Tabaimo), um grupo de animadores baseados em torno de um tema da curadoria (*Trickraum* : *Spacetricks*, *Animated Painting*) ou um estúdio (Pixar, Disney, Aardman).

Ainda assim, há outras maneiras de contar uma história da animação que transponha camadas e vá além da superfície material, histórica e factual dessa técnica cinematográfica. Devido aos sete conceitos temáticos da *MOVIE-SE* terem um foco temático específico, será possível a permeabilidade entre diferentes técnicas de animação e cânones estilística e historicamente distintos. Este ensaio concentra-se nos quatro temas que consideram a *experiência* do espectador na animação: “Aparições”, “Fragmentos”, “Estruturas” e “Visões”. Para o espectador, muitos trabalhos sobre tais temas compartilham certas características, propriedades e fenômenos experimentais. Eles tendem a diminuir a importância da narrativa convencional; ter menos diálogos, sendo movidos por som e música; trazer mundos imaginativos e impossíveis e figuras não-antropomórficas; oferecer conceitos filosóficos/perceptuais que divergem das nossas experiências cotidianas de “realidade”; e ser autorreflexivos. Através de um personagem animado em *Big Heel-Watha* (1944), Tex Avery, um dos mais radicais diretores de desenhos animados americanos, sugeriu que “em um desenho, você pode fazer qualquer coisa”. Enxergando para além dos desenhos, este ensaio revela a fabulosa experimentação por trás de alguns dos trabalhos na mostra que não se encaixam no domínio da cultura popular comercial, trazendo para o primeiro plano a experiência de imaginação criativa que a forma animada apresenta.

As reflexões de Vachel Lindsay no começo do século XX sobre a animação – ou o “filme de truque”, como era conhecido em seu tempo – permanecem como propostas válidas para a animação como uma força complexa e especial do cinema:





PERCY SMITH
O Nascimento de uma Flor, 1910
Filme 35mm, preto e branco, mudo, 6min.
BFI National Archive

A capacidade de fazer esse tipo de coisa é fundamental para os destinos da arte. ... Agora, o objeto mecânico ou não-humano... é apto para ser o herói na maioria dos tipos de experimentos com fotografia, ao passo que o produtor permanece completamente consciente do fato. Por que não enfrentar essa idiossincrasia da câmera e transformar em herói de fato o objeto não-humano? ... Tornar o fogo a mais amável das tochas, a água a mais graciosa das fontes. Faça da corda o humorista. Faça do pedaço de pau o herói absoluto, o D’Artagnan do grupo, cheio de gestos estranhos e pulos aqui e acolá. Faça-o ser educado e obstinado. Finalmente, faça-o bater no cachorro da maneira mais heroica.²

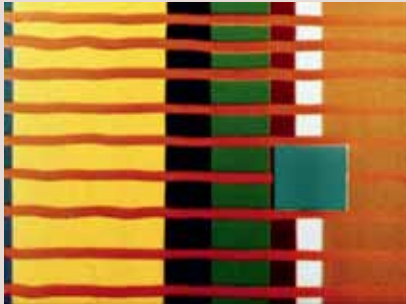
Além de causar prazer, sorrisos e um sentido de maravilha, o que essas imagens afetam em nossa percepção que as ações e os diálogos fílmicos de seres vivos e conscientes não o fazem? Como um pedaço de metal pode ser dotado de um gesto que nos comove? Em que tipo de mundo “vive” um pedaço de pau?

ESPECTROS E HERÓIS

No primeiro cinema, os “heróis” de Lindsay tinham um aspecto mais obscuro: a cultura da virada do século era fascinada com o oculto, com espectros e visões sobrenaturais. Em ‘To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision’, Tom Gunning descreve o “fantasma” que “denota uma imagem que oscila entre o material e o imaterial e que foi usada por filósofos e pela ciência pré-moderna para explicar o funcionamento tanto da visão quanto da consciência, especialmente a imaginação (fantasia).”³ O primeiro cinema é repleto de fantasmas, e essas aparições ganharam uma nova forma no cinema animado. Os truques do primeiro cinema eram criados “na câmera”; por exemplo, ao parar de girar a manivela, substituir um objeto na frente da câmera por outro, e recomear a filmar. Como no famoso exemplo de um filme de

Georges Méliès em que, como por mágica, um ônibus é transformado em carro funerário. Essa técnica foi uma mudança de paradigma cinematográfico que transformou as representações de objetos e humanos, de trapaceiros anárquicos e diabólicos (Méliès, *A Música*, 1903) a personagens metamorfoseantes de desenhos relâmpago filmados (J. Stuart Blackton, *Fases da Careta*, 1906).

Discutindo Méliès, Gunning reconhece que “muitos filmes de truque são, com efeito, desprovidos de trama, são uma série de transformações amarradas com pouca conexão entre si e certamente *nenhuma caracterização*”.⁴ Esse argumento não se sustenta para filmes como *O Esqueleto Feliz* (meados de 1897–98), dos irmãos Lumière, uma *danse macabre* totalmente animada de um esqueleto dançante esbanjando intenção, travessura e vitalidade. *O hotel elétrico* (1908), de Segundo de Chomón, é principalmente em live-action, mas faz uso de efeitos de “truque” com stop-motion. Sem serem notados, uma mala e um cobertor enrolado entram em um quarto de hotel, onde pulam e esperam a chegada de seu dono. As figuras humanas se envolvem e são cúmplices. O homem aplaude, e um carrinho de bebidas vai rolando até seu alcance; enquanto prepara bebidas, a câmera se aproxima e mostra uma escova polindo suas botas. As roupas externas da mulher se despem sozinhas, e uma escova de cabelo e um pente desembaraçam seu cabelo, que em seguida se trança novamente, completando seu penteado para cima. Os objetos de higiene do homem também são animados: escova de barbear, barbeador e pente arrumam o viajante descabelado. Longe de serem simples truques, esses “servos silenciosos” são os “heróis” de Lindsay, as estrelas da peça. Em tais filmes, o espectador é confrontado com uma visão naturalmente impossível e ainda assim compreensível de objetos que se movem, têm intenção e personalidade, e podem ser cativantes. Esse “fantasma da máquina” cinematográfico animado faz o que o teatro não conseguiu: dotar objetos inanimados de força vital e caráter próprios.



OSKAR FISCHINGER
Dinâmica Radiofônica, 1942
Filme 35mm, cor, mudo, 4min.
© Fischinger Trust; Cortesia Center for Visual Music

Mas houve outras maravilhas, também, que tiveram origem na investigação científica. *O Corpo em Movimento* (meados de 1890), de Marey, é uma série de estudos cronofotográficos de partes do corpo em movimento, incluindo braços sendo flexionados e pernas perambulando. A série começa com uma mão se abrindo e fechando, isolada de seu braço e corpo, flutuando livre. Esse efeito fantasmagórico e a fragmentação de partes do corpo criou uma tensão para o espectador dos anos 1890 que pode ser difícil de imaginar para nós hoje em dia. *O Nascimento de uma Flor* (1910), de Percy Smith, documenta um fenômeno natural usando o princípio básico da ilusão animada, cinematográfica ou de outra natureza: a metamorfose. O filme de Smith trata do ciclo de desabrochar: o nascimento expansivo, o desabrochar completo e a atrofia murchante. Ao programar a câmera para registrar uma série de quadros únicos por um período de dias (em vez dos doze a dezoito quadros por segundo usados em live-action), ele acelerou o tempo através de fotografia time-lapse para permitir aos espectadores a experiência de um processo natural, de outro modo invisível à percepção humana.

Enquanto muitos filmes de “truque” usam objetos do mundo cotidiano, a animação desenhada e pintada oferece às audiências experiências cinematográficas de outras histórias naturais. Os dinossauros, por exemplo, são há muito tempo objeto de fascinação tanto de velhos quanto de jovens. Winsor McCay deu aos espectadores da virada do século a chance de vivenciar o que havia sido visto anteriormente apenas como ilustrações e esqueletos imóveis em museus. A estrela de seu *Gertie, a dinossauro* (1914) é uma gigante “de carne e osso” que se move e brinca com um mamute e um McCay tanto ao vivo (fora de quadro) quanto animado. Gertie é um exemplo assombroso do poder especial da animação de apresentar uma ilusão da vida que não existe mais no mundo natural. O trabalho anterior de Yet Cohl, *Fantasmagoria*, continua sendo um dos filmes animados gráficos mais incríveis já feitos. Seu design simples – linhas brancas

em fundo preto – cria um universo gráfico alucinatório que explora o princípio da metamorfose essencial a todas as animações não-objetivas.

ANIMAÇÃO, MODERNISMO E ABSTRAÇÃO

A animação tem sido coextensiva ao impulso do modernismo em direção a experiências de fluxo, impermanência, movimento e explosão do espaço a um grau impensável em arte estática ou no fotorrealismo de live-action do típico cânone modernista. Para fazerem seus filmes, os animadores têm quase a gama de meios artísticos inteira a seu dispor, desde a pintura a óleo, carvão e aquarela até pastéis, gravuras, esculturas e mais. O modernismo gerou uma nova prática de animação de vanguarda cheia de afinidades com o a pintura futurista, surrealista e cubista, que tinham como objetivo retratar o movimento e o dinamismo dentro de um único trabalho. No entanto a animação era capaz de acrescentar elementos de duração e mudança a essas dinâmicas fluidas através de metamorfose baseada em tempo. A produção baseada em artes, os materiais e métodos profílmicos (diante da câmera) e a técnica de filmagem de quadro único permitiam aos artistas – em particular os cineastas “Absolutos” – passar da arte estática para uma imagem em movimento dinâmica, manipulada e baseada em tempo.⁵

Os conceitos radicais comparáveis à técnica dodecafônica de Arnold Schoenberg e as tentativas de El Lissitzky de criar uma forma de arte universal encontraram expressão na singular “linguagem universal” do pintor Viking Eggeling. Eggeling começou a trabalhar com as implicações artísticas de filmes abstratos para unir o estático (pintura) e o dinâmico (filme/movimento) em uma única linguagem visual. Sua *Sinfonia Diagonal* (1924) é uma tentativa de realizar essa linguagem. Outros filmes Absolutos da mostra, firmes no cânone de filmes animados experimentais incluem *Rhythm 23* (1923), de Hans Richter, um arquiteto, cineasta e pintor que trabalhava com

Eggeling e se tornou um prolífico, embora ocasionalmente polêmico, autor no cinema e nas artes. Esther Leslie descreve os filmes dele como “animações que mostravam vinte e poucos Mondrians por segundo”.⁶ Oskar Fischinger, pintor e cineasta, pode ser associado aos experimentos não-cinematográficos com “música colorida” dos séculos XVIII a XX, e com a pintura de Wassily Kandinsky; seu *Dinâmica Radiofônica* (1942) é um exemplo brilhante de “música visual”. Esses trabalhos são todos exemplos de como a preferência do modernismo por cor e forma em detrimento a representação natural e mimetização encontrou espaço na animação.

Os mesmos filmes animados são também exemplos do que José Ortega y Gasset criticamente descreveu, em 1925, como “a desumanização da arte” na pintura moderna, que privilegiava a forma sobre o conteúdo e deliberadamente evitava a ênfase pré-modernista na figura humana.⁷ Ainda assim, as figuras em movimento em muitos desses filmes – formas geométricas abstratas – subvertem as leis naturais e simultaneamente criam novas formas de “vida”, confirmando a afirmação de Jean Mitry de que “pode-se dizer que *qualquer objeto apresentado na forma de imagens em movimento ganha um sentido* (uma coleção de significações) *que não possui “na realidade”, isso é, como uma presença real*”.⁸ Christine Noll Brinckmann sugere que essas formas geométricas também podem gerar identificação e empatia. Ela descreve como o movimento cria alianças e coreografias entre as formas, e então põe em questão o envolvimento da audiência: “Diante de tais processos cinematográficos, existe a tentação tanto de identificar as formas em movimento quanto de animá-las com características e intenções.”⁹ Ao contrário da alegação de Ortega y Gasset, a virtuosidade de uma linha (*Caixa de Cores*, 1935, de Len Lye), de uma mancha de tinta (*O Quarteto Dante*, 1987, de Stan Brakhage) ou de um rombóide (*Paisagem Ferroviária*, 1974, de Jules Engel), com frequência coreografados com música, pode nos comover e induzir o sentimento fortemente humano da empatia.

A representação estética de mundos diferentes – imaginários, fenomenais, poéticos ou de outra natureza – foi tematizada em discursos filosóficos, estéticos e psicanalíticos, tendo impacto em quase todas as áreas das artes e humanidades. Escrevendo em 1898 sobre o pré-cinema e o primeiro cinema, Charles Francis Jenkins devaneou: “Dar vida a coisas inanimadas tem sido o sonho de filósofos por eras, mas pintar quadros e imbuí-los com animação é a ambição de investigadores mais práticos.”¹⁰ Sua ideia de que o cinema é pintar quadros dá sentido ao frescor das experiências cinematográficas da época, enquanto que os “investigadores práticos” da técnica animada são os instigadores de alguns dos mundos animados mais notáveis da mostra. Posteriormente, à medida em que o modernismo deu lugar a novas formas e práticas de arte, alguns desses investigadores continuaram a empregar estratégias estéticas modernistas, incluindo autorreflexividade, desorientação, fluxo, impermanência, o afastamento da representação da subjetividade humana em direção a um interesse na forma, e uma ênfase na perturbação das expectativas narrativas da audiência. Um pintor mais contemporâneo cujos trabalhos usam tais estratégias visuais foi Francis Bacon; em *A Praia* (1992), o cineasta Patrick Bokanowski utiliza uma estética similar para criar uma visão distorcida e pictórica de um mundo não-familiar. O movimento, acrescentado à já complexa distorção baconesca – criada usando lentes especialmente feitas com graus variados de grossura – desafia ainda mais o espectador a compreender que os elementos geométricos se unem para formar figuras humanas. Uma vez que tenham entendido as leis visuais do mundo do filme, poderão se envolver com a ação desdramatizada e desfrutar do fluxo de imagens como quadros em movimento; ocasionalmente, momentos de quietude podem transformar a tela numa pintura. Embora tecnicamente *A Praia* não seja um filme animado – cada sequência tendo sido filmada em tempo real, como no cinema live-action convencional – as imagens pictóricas de Bokanowski são efetivamente animadas pelas lentes.

COLAGEM ANIMADA

Enquanto Bokanowski complica visualmente o mundo natural, há técnicas de animação que obtêm condensação, metáfora e simultaneidade entre espaços e tempos distintos. Além de desenho e pintura, há técnicas que criam uma barreira de imagens: animação de colagem e recorte, que utiliza materiais separados de seu propósito original. Originada na fotoindexicalidade, em que a imagem fotográfica representa o que está diante da câmera, a (foto)colagem se alinhou com o interesse do modernismo pelo fluxo e pela desconstrução, com seus manifestos estéticos e políticos e com sua meta de romper com tradições narrativas e visuais clássicas. As colagens fotográficas e gráficas de artistas como Georges Braque, El Lissitzky, Kazimir Malevich, Hannah Höch e Alexander Rodchenko tinham muitos propósitos: desafiar formas de arte tradicionais, gerar mudanças sociais e políticas (comumente a serviço de ideologias) e demonstrar as possibilidades comunicativas da mistura de mídias. A técnica de colagem era também o abandono das (entrincheiradas) estéticas de pintura e representação, um movimento que era central na rejeição modernista da tradição para criar formas de arte radicalmente novas.

A colagem na imagem em movimento – uma técnica de camadas que normalmente permanece em um único plano profílmico – permite manipulação e combinação de atualidade e imagens fotoindexicais estáticas e em movimento, bem como intervenções gráficas no mesmo quadro. A técnica de colagem tem uma longa tradição na animação pré-digital, e tipicamente envolve o arranjo de fragmentos de imagem e materiais de uma vasta gama de mídias, desde tecidos, embalagens de produtos e fotografias até imagens recortadas, tipografia e recortes de jornal; também pode incluir objetos, e muitos trabalhos servem às narrativas experimentais e à ficção. É uma técnica distinta do uso de camadas feito na animação celular e de set-ups multiplano.¹¹ Um dos apelos da colagem é poder ser uma forma de animação de “baixa tecnologia”, na medida em que



FRANK E CAROLINE MOURIS

Frank Film, 1973

Filme 16mm, cor, áudio, 9min.

© Frank and Caroline Mouris

se apoia em imagens existentes, em vez de cada imagem ser gerada por um artista.

A animação com colagem literalmente trabalha com fragmentos para contar suas histórias: artefatos tangíveis, fragmentos de papel, fotografias e pedaços de outros filmes ou obras de arte. Ed Tan descreve dois elementos geradores de fascinação estética no cinema: a emoção ficcional, que é estimulada pelos eventos fictícios da história; e a emoção artesanal, que se origina da admiração pela construção e pelos parâmetros formais do filme.¹² A emoção artesanal é normalmente considerada secundária, mas em filmes como o vencedor do Oscar *Frank Film* (1973), de Frank Mouris, pode ser o estímulo emocional primário. Mouris combinou de forma inteligente milhares de imagens recortadas de revistas de papel couchê – artefatos de uma cultura consumidora dos mundos da moda, arquitetura, design e arte – para criar um templo animado de consumo conspicuo. Utilizando uma câmera multiplano, ele foi capaz de criar um fluxo denso e ininterrupto de colagens temáticas. Mas a engenhosidade do filme reside em sua dupla trilha sonora da voz de Mouris: uma das trilhas é uma récita ininterrupta de palavras, a outra, um monólogo. Esta não estava planejada; foi uma decisão de última hora tomada com o artista de som, e fez Mouris sentar em frente ao filme e realizar associações livres entre sua história de vida e seu desenvolvimento como artista (o nome do filme é, afinal, *Frank Film*). As palavras e o monólogo com frequência se alinham às colagens temáticas, que acrescentam um senso de ironia bem-humorado e encantador ao narcisismo da(s) voz(es) que fala(m).

Como as imagens usadas em uma colagem animada podem mudar, se transformar e desenvolver novas metáforas visuais, às vezes produzem uma sobrecarga densa e complexa de informação visual. Para *Fricção Científica* (1959), Stan Vanderbeek criou uma história de lição sobre a Guerra Fria usando estilísticas intermediáticas em choque radical: uma combinação de imagens e fotografias efêmeras e icônicas

de revistas, jornais, filmes, televisão e publicidade. Tais imagens têm valor cultural incorporado óbvio apenas àqueles com conhecimento especializado político, social e histórico sobre imagens estáticas e em movimento e sobre a cultura popular do período no qual Vanderbeek se baseou. Seus filmes satíricos fazem uso intensivo de piadas visuais e hipérboles, e são tão atraentes política e socialmente quanto na época de sua criação. Darryl Chin sugere que os filmes de colagem de Vanderbeek “retêm uma enorme vitalidade, uma inventividade envolvente e uma astúcia incendiária que foram compartilhadas com outros colagistas como Robert Breer, Bruce Conner e Dick Preston’.¹³ Os espectadores em busca de causalidade, narrativa e coerência podem ficar perplexos, irritados ou sobrecarregados; alguns podem se sentir estimulados pela poesia do trabalho; e outros ainda podem se deliciar com a sobrecarga sensorial, descobrindo diferentes temas, alianças visuais e ligações associativas a cada exibição, ou alusões metafóricas e políticas nas combinações disjuntivas. Para citar o próprio Vanderbeek: “Na minha opinião, a audiência não pode ser considerada o alvo final para o trabalho [dos cineastas], mas pode ser implicada.”¹⁴ Muitos de seus filmes operam num nível de gênero, força, política espacial e consumo mais fundamental, mas isso não tira a força de suas superfícies visuais totalmente deleitáveis.

MANIPULANDO O MUNDO DO ROLO, O MUNDO “REAL”

Em reflexão sobre a experiência fílmica, o filósofo Stanley Cavell escreveu:

Há uma região inteira do cinema que parece satisfazer minhas preocupações com o entendimento dos poderes especiais do cinema, mas que, explicitamente, não tem nada a ver com as projeções do mundo real – a região dos desenhos animados. Se essa região do cinema contraria minha insistência sobre a projeção da realidade como essencial à mídia do cinema, então a contraria completamente.¹⁵

Na experiência humana, o mundo “real” – o que habitamos e fenomenalmente acessamos através dos sentidos – é complementado por outros mundos internos de imaginação, pensamentos pré-verbais, sonhos e memória, mas esses mundos metafísicos não podem assumir forma física. Além do mundo ilustrado dos desenhos animados 2D, a animação tem a capacidade notável de visualizar esses mundos em combinação com as imagens do mundo real. Muitos artistas da mostra fazem uso notável da luz para esse propósito, embora com técnicas muito diferentes. Na animação gráfica e pintada, sombras e luz são criadas pelos artistas com o uso de canetas, tinta ou pixels. Um dos tratamentos estéticos da luz é o chiaroscuro (literalmente, “claro-escuro”), uma técnica de composição largamente usada que se originou na pintura renascentista do século XVI. No discurso popular, chiaroscuro ganhou o significado de uma ambientação emocional e comumente sombria evocada pelo uso de luz e sombras, e a relação entre pintura e fotografia continuou tais explorações de sentimento. Muitos dos trabalhos de Jerzy Kucia, incluindo *Przez pole* (Através do Campo; 1992), são baseados em sequências live-action filmadas em película, mas Kucia manipula as imagens, em sua maioria em preto e branco, e adiciona camadas animadas para criar sobrevidas fantasmagóricas de fazendeiros ceifando, campos de milho varridos pelo vento e ambientes à luz de velas. Os trabalhos de Kucia são comumente descritos como nostálgicos por serem uma visão emocionalmente carregada e idealizada da singular cultura rural da Polônia, que está dando lugar às normas de modernização da agricultura da União Europeia.

Na animação 2D, tudo – incluindo luz e sombra – é desenhado ou pintado; na animação com bonecos, por outro lado, os cenários e bonecos são iluminados usando set-ups de iluminação similares àqueles usados em filmes live-action. Como consequência, a animação com bonecos pode expandir nossa experiência cinematográfica de luz e sombra. Em 2000, os Irmãos Quay fizeram *In Absentia*, um filme em

colaboração com o compositor de vanguarda Karlheinz Stockhausen, e baseado em sua composição *Zwei Paare* (Dois Casais). Os irmãos descreveram alguns dos conceitos e técnicas por trás da iluminação do filme: “A música de Stockhausen parecia saturada de eletricidade, e como consequência decidimos dar ao filme um tipo de iluminação muito particular, quase divina.”¹⁶ Enquanto os irmãos filmavam em seu estúdio, uma “epifania de luz” ocorreu: eles descobriram flashes de luz em movimento inesperados e brilhantes nas sequências animadas que haviam filmado – raios de luz do sol que haviam sido capturados em filme e animados sem querer no meio de suas trajetórias através das janelas do estúdio. *In Absentia* faz um uso dramático dessa epifania. No filme, uma mulher (baseada em Emma Hauck e interpretada por Marlene Kaminsky) está sentada em uma mesa e, em letra microscópica, escreve cartas densas e frenéticas para um marido há muito ausente.¹⁷ Capturados num preto e branco cristalino, fluxos de luz, flechas, raios, pontos claros e incandescências líquidas se movem através dos cenários de bonecos e em tamanho natural, aproveitando cada oportunidade para refletirem nas muitas folhas e vidraças. Esse mundo brilhante e fragmentado – o mundo perceptual da protagonista – é intercalado com sequências animadas coloridas de uma figura perturbadora, meio inseto, com cascos. Uma representação visual da fera da imaginação que a assombra. A junção da cintilante luz do sol animada com a intensa trilha eletrônica de Stockhausen cria um ambiente cinematográfico envolvente e que sugere o torturado mundo interior de Hauck. *In Absentia* é um exemplo maravilhoso de como a animação pode nos apresentar a interpretações visuais de experiências subjetivas – neste caso, psicose – que raramente terão equivalências possíveis em filmes live-action.

Além de serem combinados com animação, os filmes live-action podem ser invadidos por gráficos, manipulados por tecnologias digitais ou alterados fisicamente com furos e arranhões. Um exemplo primorosamente simples disso é *Negative Man* (1985), de Kathy Joritz.



IRMÃOS FLEISCHER

Saído do Tinteiro: Modelagem, 1921
Filme 35mm, preto e branco, mudo, 5min.
Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

Trabalhando com um pedaço de “found footage” dos anos 1950 – um filme instrucional para trabalhadores sociais – Joritz usou o método de animação “scratch” (arranhar) ou “direct” (direcionar), onde um objeto pontiagudo é usado para retirar a emulsão de um pedaço de filme quadro a quadro. Usando o que chamo de “maleta visual” ou “palimpsesto cinematográfico”,¹⁸ Joritz reescreveu o texto do filme com apuro desconstrutivista e estética punk para criar um comentário crítico hilário e acelerado sobre o que consideraríamos hoje como psicologia ingênua. Outra técnica amplamente utilizada que tem como fonte imagens de filmes live-action é a rotoscopia, onde alguns contornos e elementos de um pedaço de tal filme são traçados em uma tira de filme em branco ou numa folha de papel vegetal. Desenvolvida por Max e Dave Fleischer, essa técnica resulta numa série de imagens que, quando projetadas, tem misteriosa semelhança com o movimento humano. Os filmes animados *Saído do Tinteiro* (1918–29), dos irmãos Fleischer, foram dos primeiros – e permanecem entre os melhores – a usar a rotoscopia para borrar as fronteiras entre a natureza e o artifício, entre a verdade indexical e a ficção animada. *Saído do Tinteiro: Modelagem* (1921) amalgama elementos de filmagens em live-action com animação de duas maneiras. Primeiro, em uma série de quadros animados individuais, a mão de Max Fleischer dá vida a Koko, o Palhaço, com tinta em uma página em branco; os movimentos líquidos e graciosos de Koko patinando são baseados em sequências em live-action de Dave Fleischer. Em seguida, Koko foge de seu mundo gráfico para o mundo real do estúdio de Max, e, num *tour de force* autorreflexivo, suas palhaçadas interagem com o mundo de objetos e pessoas, uma figura 2D em um mundo 3D.

Um exemplo contemporâneo e minimalista da rotoscopia é *Fuji* (1974), do escultor e pintor cinético Robert Breer. Durante uma jornada por estradas de ferro no Japão, Breer filmou a famosa montanha através da janela de um trem em movimento. Em seguida, rotoscopou elementos mínimos do filme – as outras pessoas no vagão,

o contorno da montanha, fragmentos das paisagens passando – tomado cuidado para manter sua visão original, paralaxe da montanha, que, distante, permanece no centro da imagem à medida que objetos mais próximos parecem se mover “mais rapidamente”. Entrecortado com imagens retiradas da sua imaginação, incluindo formas, figuras e letras abstratas, e sublinhado pelos sons rítmicos do trem, esse filme meditativo sobre a percepção subjetiva é uma demonstração notável do quanto a visão interior da mente pode vagar. Desenvolvimentos recentes na tecnologia computadorizada permitiram aos artistas fundir os princípios da rotoscopia com manipulação de imagem baseada em computador. O Rotoshop, por exemplo, software desenvolvido por Bob Sabiston, foi usado com sucesso no filme do próprio Sabiston, *Secos e Molhados* (2000), e nos filmes de Richard Linklater, *Waking Life* (2001) e *O Homem Duplo* (2006). A graça e a fisicalidade dos humanos nesses trabalhos, que até o momento não puderam ser alcançadas com desenhos ou captura de movimento, mantêm o efeito estranho dos primeiros filmes tradicionalmente rotoscopados.

DE HERÓIS DE TRUQUE A UNS E ZEROS

Mesmo ainda sendo criada quadro a quadro, muito da animação hoje em dia “nasce digital”, e os comentários prescientes de Vachel Lindsay, feitos quase um século atrás – sobre “esse tipo de coisa”, a animação, ser fundamental para os destinos do cinema – têm sido abundantemente confirmados. Um século após as revelações em time-lapse de Percy Smith de flores desabrochando, a animação continua a nos fornecer visualizações sem paralelo da ciência, da natureza e do ambiente construído (e não-construído). Em *Matéria em Movimento* (2008), do Semiconductor, os artistas exploram a arquitetura de Milão a nível molecular. O título do filme se refere ao filósofo do século XVII René Descartes (“dê-me matéria e movimento, e eu construirei o universo”¹⁹), que postulou que a mente seria uma entidade não-material que poderia controlar o corpo físico (“penso, logo existo”).

As sequências digitalmente animadas do filme, que mostram a cidade tremendo e se dissolvendo, são baseadas no conceito de entropia (definido pela segunda lei da termodinâmica). Como as formas turbulentas e fantasmagóricas das miragens do deserto, partes pontilhistas de Milão são diluídas e remontadas, lembrando-nos da efemeridade da criação humana quando comparada à duração da Terra.

À medida em que o CGI é aprimorado, as representações de mundo que o utilizam no cinema narrativo estão se tornando mais convincentes visualmente, muito longe dos simples efeitos de montanha-russa com a “câmera voando” dos anos 1980. O distópico e futurista *Tron* (1982), de Steven Lisberger, anunciou a explosão no cinema da estética espacial baseada em jogos de computador; quase trinta anos depois, James Cameron introduziu outra mudança de paradigma em efeitos visuais com *Avatar* (2009). Embora muito tenha sido feito a partir dos prazeres estéticos do mundo 3D do filme e seu sucesso comercial, em uma inspeção mais próxima trata-se de um filme profundamente filosófico e político que borra as fronteiras entre mito e ficção com os temas altamente tópicos da ciência ambiental e do neocolonialismo flagrante baseado em recursos naturais. Sua representação gerada por computador imaginativa e profundamente detalhada da flora e da fauna do planeta Pandora – especialmente os humanoides sintetizados Na’vi – é tão visualmente convincente que teve um efeito viral sobre os esforços dos povos indígenas do nosso próprio planeta para defender seus próprios habitats ameaçados. *Avatar* é um acréscimo recente à extensa linhagem de filmes animados usados para propósitos sócio-culturais e políticos, e a mostra *MOVIE-SE* traz alguns dos melhores exemplos de tais filmes, baseados em artes plásticas ou digitais: *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988; direitos dos trabalhadores), *Jogos Sérios III: Imersão* (2009; jornalismo de guerra), *Secos e Molhados* (deficiência) e *Fricção Científica* (a Guerra Fria). Esses e outros trabalhos de políticas espaciais animadas garantem que

sejamos capazes de vivenciar visualmente o que normalmente passa despercebido e não é discutido, ou é marginalizado ou suprimido por ideologias dominantes.

Na miríade de filmes incluídos na *MOVIE-SE*, o uso criativo dos materiais pelos animadores, para conjurar seus mundos animados – seja tinta, luz, objetos ou uns e zeros digitais – resulta com frequência em metáforas visuais. Erkki Huhtamo sugere que “metáforas implicam uma transição, uma ‘passagem’, de um domínio para outro, da realidade física imediata dos objetos tangíveis e dados sensoriais diretos para outro lugar”.²⁰ No tocante a qualquer um dos filmes da mostra, a transição perceptual, emocional e cognitiva de um domínio para outro requer um espectador co-criativo e cúmplice. O “algo a mais” dos mundos animados é com frequência também profundamente imersivo; Oliver Grau aponta que essa imersão não é “uma simples relação de ‘ou uma coisa, ou outra’ entre a distância crítica e a imersão... Na maioria dos casos, a imersão é mentalmente absorvente e um processo, uma mudança, uma passagem de um estado mental para outro. É caracterizada pela diminuição da distância crítica em relação ao que é mostrado e aumentando o envolvimento emocional no que está acontecendo.”²¹ Essa imersão, nossa transição perceptual do mundo fenomenológico ao domínio animado, é central para o modo como queremos entender o que estamos vendo: coisas que sabemos não poder existir no mundo real – os fantasmas da máquina, os heróis de truque, os uns e zeros digitais – mas que podem nos comover ao ponto das reações muito humanas do riso, do assombro, do deleite e da alegria.

¹ Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*, Cambridge, Mass., EUA e Londres (MIT Press) 1984, p. 60.

² Vachel Lindsay, *The Art of the Moving Picture* [1915, ed. rev. 1922], Nova York (Liveright) 1970.

³ Tom Gunning, ‘To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision’, *Grey Room*, no. 26, Inverno de 2007, p. 98.

⁴ Tom Gunning, ‘The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde’, in *Film and Theory: An Anthology*, ed. Robert Stam e Toby Miller, Malden, Mass., EUA, (Blackwell) 2000, p. 231 (grifo nosso).

⁵ ‘Cinema Absoluto’ refere-se a um tipo de cinema abstrato que utiliza somente mídias cinematográficas baseadas em arte *isto é* gráficos e pinturas. A primeira exibição pública de um filme feito dessa maneira foi no cinema UFA de Berlim em 3 de maio de 1925.

⁶ Esther Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Londres e Nova York (Verso) 2002, p. 46.

⁷ José Ortega y Gasset, ‘The Dehumanization of Art’ [1925], in *The Dehumanization of Art and Other Essays on Art, Culture, and Literature*, Princeton, NJ, EUA, (Princeton University Press) 1968.

⁸ Jean Mitry, *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, tr. Christopher King, Bloomington (Indiana University Press) 1997, p. 45 (grifo do autor).

⁹ Christine N. Brinckmann, *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*, Zurique Chronos) 1997, p. 265 (tradução para o inglês da autora).

¹⁰ Charles Francis Jenkins, *Animated Pictures* [1898], Nova York (Arno Press) 1970, p. 1.

¹¹ Set-ups multiplano distinguem-se da técnica de plano único utilizada na animação de colagem porque podem criar o efeito de profundidade nas imagens em camadas. Diferentes elementos, incluindo espaço fotorrealista e perspectivas relacionais em deslocamento, são colocados em camadas separadas de vidro, que são em seguida empilhadas verticalmente e separadas umas das outras a distancias variadas.

PÁGINA 29
SEGUNDO DE CHOMÓN

O hotel elétrico, 1908
Filme 35mm, preto e branco, mudo, 7min.
Filme obtido a partir de cópia em 35mm armazenada na Cinémathèque Française.
© Production Pathé 1908

AO LADO
PATRICK BOKANOWSKI

A Praia, 1992
Filme 35mm, cor, áudio, 14min.
© Patrick Bokanowski and Light Cone

¹² Ed S. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, tr. Barbara Fasting, Mahwah, NJ, EUA, (Erlbaum) 1996, p. 2.

¹³ Daryl Chin, ‘Down Memory Lane: Found Forms’ [Retrospectiva Stan Vanderbeek, Anthology Film Archives, 1977], disponível online no endereço guildgreyskul.com/VanDerBeek/_PDFArtistInResidenceToTheWorldPDFLORES.pdf (acesso em fevereiro de 2011).

¹⁴ Stan Vanderbeek, ‘RE: Vision’, *The American Scholar*, 35, 1966, p. 337.

¹⁵ Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, edição ampliada, Cambridge, Mass., EUA, (Harvard University Press) 1979, pp. 167–68.

¹⁶ Citado em Roberto Aita, ‘Brothers Quay: In Absentia’, tr. Donato Totaro, *Off-Screen*, 2001, disponível online em orschamp.qc.ca/new_offscreen/quay.html (acesso em fevereiro de 2011).

¹⁷ Emma Hauck (1878–1928) foi uma paciente psiquiátrica alemã. Diagnosticada com demência precoce, foi internada em um hospício. Suas cartas podem ser encontradas na Coleção Prinzhorn da Universidade de Heidelberg, que consiste em arte feita por pacientes psiquiátricos no começo do século XX.

¹⁸ Para uma descrição mais extensa desses temas, vide Suzanne Buchan, ‘Graphic and Literary Metamorphosis: Animation Technique and James Joyce’s *Ulysses*’, *Animation Journal*, 7, outono de 1998, pp. 21–34.

¹⁹ Embora essa frase seja atribuída a Descartes, sua real procedência é incerta.

²⁰ Erkki Huhtamo, ‘Encapsulated Bodies in Motion’, in *Critical Issues in Electronic Media*, ed. Simon Penny, Nova York (State University of New York Press) 1995, p. 159.

²¹ Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass., EUA, (MIT Press) 2003, p. 13.



APARIÇÕES



As origens da animação datam do nascimento da representação visual. Os teatros de sombra de Christian Boltanski (páginas 44–45) não são animação no sentido convencional (imagens em movimento reproduzidas através de mídia fotográfica relacionada a filme), mas evocam a essência primária e trêmula da figura animada: o desenho das cavernas, o boneco de sombras ou a marionete, ilustrações sequenciais com o objetivo de dar forma externa à vida, de maneiras que iluminem a nossa própria. A animação tradicional surgiu de observações científicas da locomoção humana e animal feitas pelos “cronofotógrafos” Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey no final do século XIX. O método de Muybridge de dividir a ação em quadros individuais permitiu que ele reconstruísse imagens estáticas na forma de retratos de movimento realistas, que por sua vez seguiram viagem como entretenimento educacional através de seu zoopraxiscópio viajante (página 50), um dispositivo que inventou para exibir imagens em movimento; Marey continuou esse trabalho com a inovação do sequenciamento de imagens individuais em filme fotográfico (página 49). Percy Smith foi o pioneiro da fotografia time-lapse, que tinha o efeito reverso de acelerar o tempo (página 60). Esses desenvolvimentos levaram à criação do “tempo fílmico”, efetivamente trazendo o mundo a um único enquadramento de captura, compreensão e comunicação.

O progresso tecnológico trouxe o filme de suas origens observacionais para formatos narrativos usados para fins tanto objetivos quanto imaginários. Realidades não vistas, como as flores desabrochando de Smith, levaram a fantasias insondáveis, como o esqueleto dançarino dos irmãos Lumière, de 1897 (página 66). Esses filmes tinham raízes localizáveis na sala de concertos vitoriana, onde a fronteira entre ciência e espetáculo era sempre borrada. *A Dança dos Esqueletos* (1929), de Ub Iwerks (página 67), a primeira da altamente imaginativa série de Walt Disney, *Sinfonias Ingênuas*, mostra como a animação se desenvolveu rapidamente em termos de possibilidades técnicas e complexidade

narrativa. Em *Gertie, a dinossauro* (1914; página 69), Winsor McCay usou sua caneta para dar vida ao desenho de um animal há muito extinto; o desenho ganhando vida – um conceito frequente no primeiro cinema – retém sua força para o maravilhamento e a comédia, como visto no curta-metragem de Zhou Xiaohu *O Cavaleiro Grudento* (2002; página 53). Willis O’Brien, em *O Dinossauro* e *o Elo Perdido*, de 1917 (página 68), iniciou um longo histórico de uso de efeitos especiais para recriar mundos da pré-história ou da mitologia. Quase oitenta anos depois, *Parque dos Dinossauros* (1993; páginas 70–71), de Steven Spielberg, retomou o tema, aplicando as tecnologias nascentes de imagens geradas por computador para trazer habitantes de diferentes eras em contato imaginário uns com os outros. A ambição de dar forma ao desconhecido e invisível permanece uma preocupação central da animação hoje em dia.

O filme animado já deu forma às vidas ocultas de objetos mundanos, sempre presentes mas pouco notados. *Explosão de um Carro Motorizado* (1900; página 61), de Cecil M. Hepworth, transformou uma cena suburbana cotidiana em tragédia cômica, enquanto *O Hotel Elétrico* (1908; página 62), de Segundo de Chomón, trouxe isso a um novo nível ao retratar um hotel no qual tudo parece se movimentar por vontade própria. Os Irmãos Quay combinam live-action com imagens em movimento manipuladas em seu filme *In Absentia* (2000; página 73), no qual um simples quarto se torna local de exploração psíquica e até a luz do dia parece ter um objetivo próprio. Um dos primeiros trabalhos de John Lasseter, e a primeira produção da Pixar Animation Studios, *Luxo Jr.* (1986; página 67), comprova o duradouro poder da aparição – a simples imagem visual reivindicando a vida e a ressonância emocional – logo que a tecnologia do filme começou a ceder espaço à do computador.

CHRISTIAN BOLTANSKI*Théâtre d'ombres*

(Teatro de sombras), 1986

Figuras de papelão, bronze,
arame, projetores e ventilador

Dimensões variáveis

Cortesia do artista e da Marian Goodman Gallery,

Paris/ Nova York;

© 2011 AGAGP, Paris, e DACS, Londres

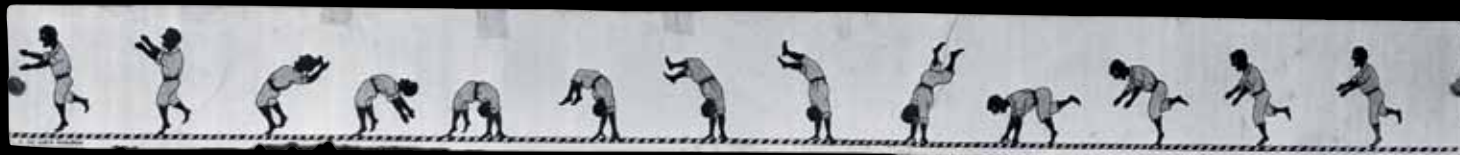




Zoetrope, *meados de 1860*

© National Media Museum/SSPL

Um zootrópio é um dispositivo cilíndrico – com diversas aberturas verticais – no qual tiras de papel com uma série de imagens sequenciais (ver abaixo) são colocadas. Ao serem vistas através das ranhuras com o cilindro rodando, as imagens parecem animadas, dando a impressão de movimento contínuo.



AO LADO

Tiras de imagens originais de zootrópio *anos 1860*

© National Media Museum/SSPL



DIREITA

NEWTON & CO.

Winter Scene in the Mountains, meados de 1880

Par de slides “dissolventes” de lanterna mágica coloridos à mão

© National Media Museum/SSPL

Slides “dissolventes” como esses eram mostrados usando projetores de lanterna mágica com duas ou três lentes. Quando uma era coberta, outra era aberta para efetuar uma transformação.



AO LADO

ÉTIENNE-JULES MAREY

Topo: *O Corpo em Movimento*, meados de 1890;

embaixo: *Successive Positions of a Cat Turning on*

Itself Whilst Falling, entre 1882–1900

Cronofotografias em preto e branco

© Étienne-Jules Marey

Junto com pioneiros da imagem em movimento como Eadweard Muybridge, o autointitulado “cronofotógrafo” Étienne-Jules Marey é figura-chave na história da mídia. Amarrando fotografia still e cinema e dedicado à representação do movimento, Marey desenvolveu os estudos de Muybridge sobre locomoção humana e animal investigando os meios não apenas de produção de uma imagem, mas de sua reprodução. Sua inovação foi substituir a placa de vidro da fotografia por uma tira de papel sensibilizado (depois, celulóide), que poderia reproduzir o movimento do modelo original. Crucialmente, em virtude de seu status transicional – mais do que a fotografia, mas não exatamente cinema – o trabalho de Marey demonstra não apenas os princípios “atômicos” fundamentais da animação, mas também que a história da animação é a história do cinema; que os “filmes”, como os vemos agora, se desenvolveram a partir da animação, e não o contrário.

O Corpo em Movimento é uma série de estudos do movimento humano que ilustra a maturação do processo de Marey. Mais importante, talvez, é que a maneira pela qual eles estudaram, registraram e reproduziram o movimento abriu caminho para a animação de personagens, que depende de um conhecimento da locomoção (humana, animal) que anteriormente era difícil, se não impossível, de codificar. Embora ostensivamente científicos – ou no mínimo taxonômicos – em seus objetivos, os estudos possuem uma característica gestual e poética que discutivelmente ultrapassa os estudos de Muybridge, e, em suas preocupações formais, ecoaram no cinema de vanguarda mais de meio século depois.



ABAIXO

ÉTIENNE-JULES MAREY

Model of a Zoetrope, 1886

© National Media Museum/SSPL



**EADWEARD MUYBRIDGE**

Galloping Horses, Multiple Phases, 1879

disco zoopraxiscópico; vidro, tinta

Kingston Museum and Heritage Service

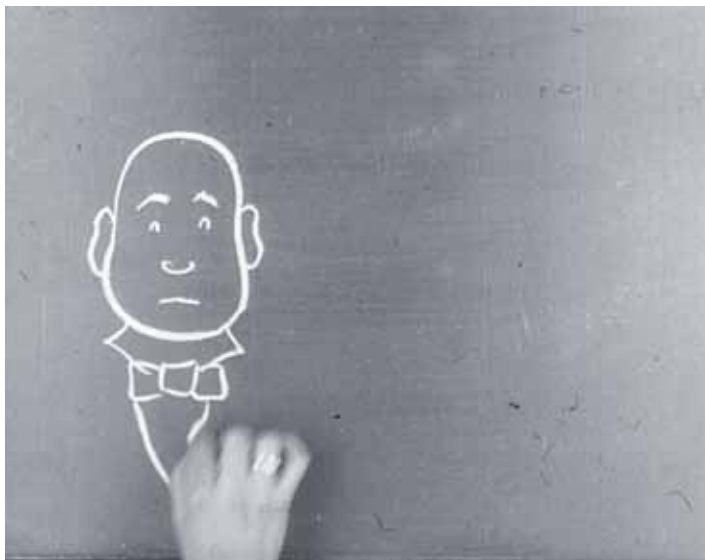
**EADWEARD MUYBRIDGE**

Esquerda: *Running Horses*, meados de 1879;

direita: *Pigeons in Flight*, meados de 1879

Slides de lanterna; positivos coloidais em vidro

Kingston Museum and Heritage Service



ESQUERDA

J. STUART BLACKTON

Fases da Careta, 1906

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 3min.

Cortesia da Motion Picture and Broadcasting Division of
the Library of Congress

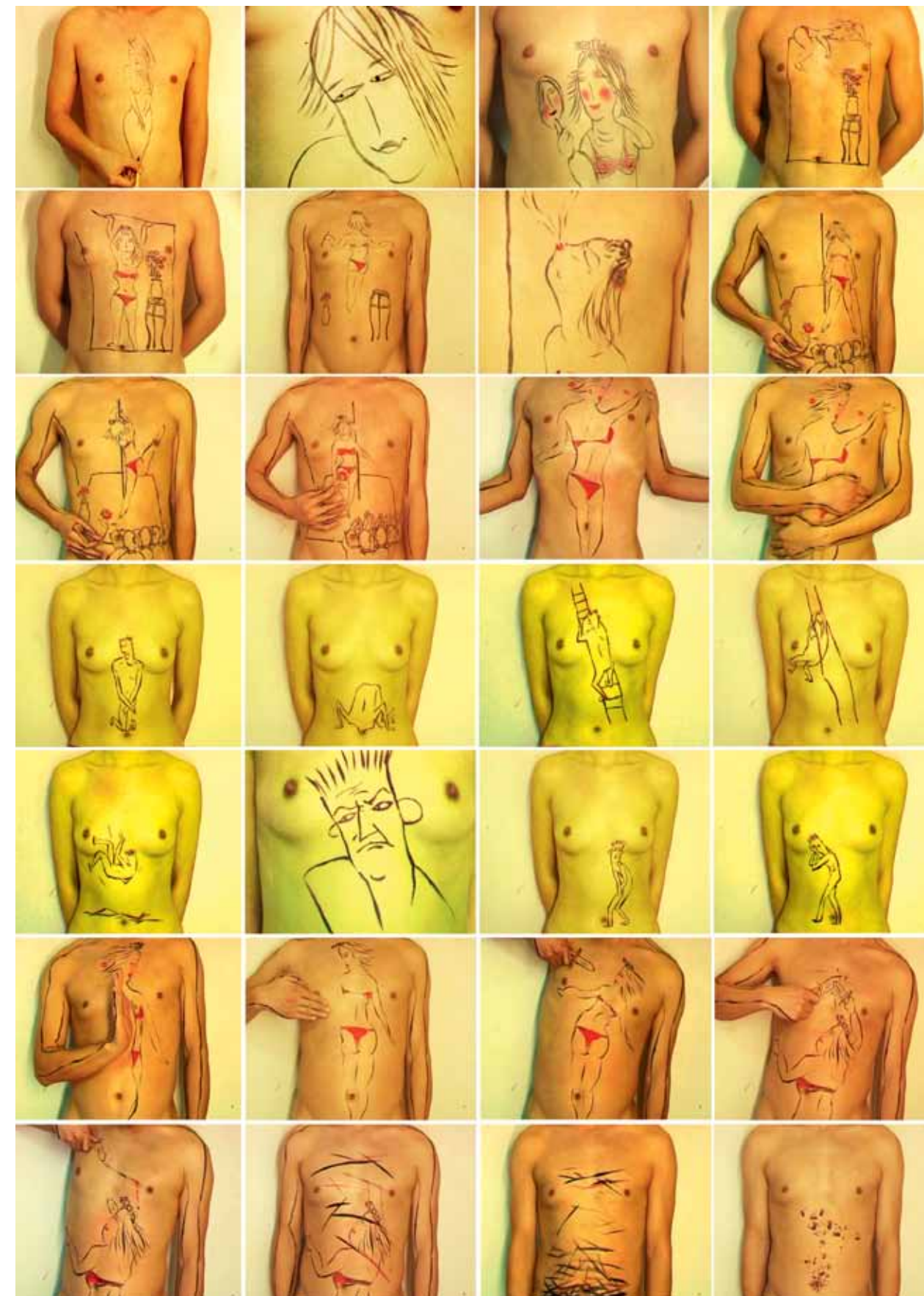
AO LADO

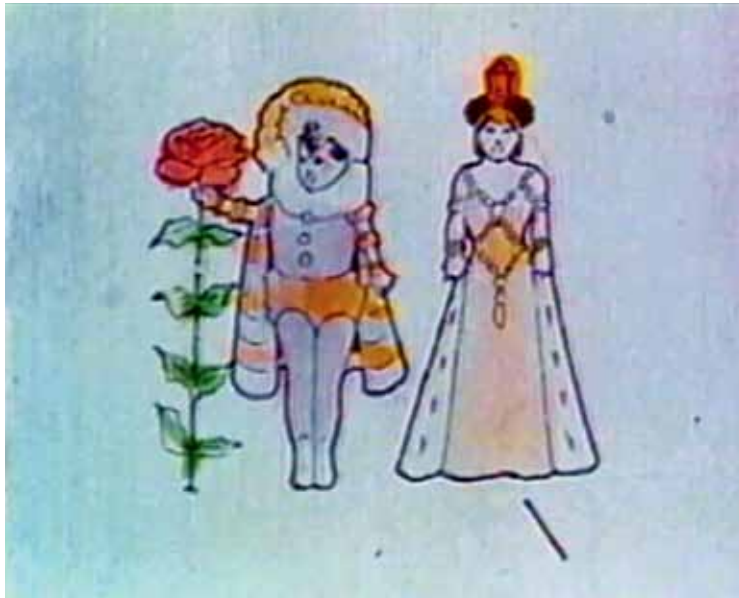
ZHOU XIAOHU

O Cavaleiro Grudento, 2002

Vídeo monocal, cor, áudio, 4min. e 40seg.

Cortesia de Long March Space





WINSOR MCCAY

Pequeno Nemo Animado, 1911

Filme 35mm, colorido à mão, mudo, 2min. e 18seg.

Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.



MAX FLEISCHER

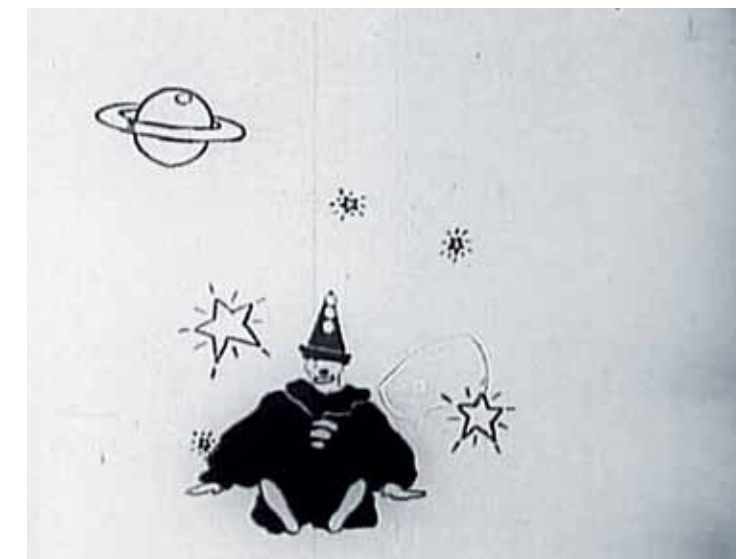
Saído do Tinteiro: A Mosca Provocante, 1919

Filme 35mm/16mm, preto e branco, mudo, 3min. e 50seg.

Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

Max Fleischer é, discutivelmente, o pai da animação de personagens moderna. Sua ampla carreira, grande parte da qual foi passada trabalhando junto com seu irmão Dave, abrangeu invenções e inovações técnicas como o rotoscópio; um meio de produção artística prolífico e sempre inventivo, incluindo a criação de diversos personagens que são, hoje em dia, nomes conhecidos; e o estabelecimento não apenas de muitas das convenções da animação “moderna”, mas também da ligação com o sistema de estúdios. O entendimento intuitivo de Fleischer de sua mídia, sua técnica virtuosística e – pelo menos no começo, antes dos efeitos limitadores dos estúdios e da censura do estado serem aplicados – seu senso de humor surreal, torto e picante o destacam de muitos dos outros que o sucederam.

Saído do Tinteiro (1918–29), uma série animada da era silenciosa, permitiu que Fleischer não apenas introduzisse personagens como Koko, o Palhaço, e Betty Boop, mas também apresentasse desenhos e experimentos que desenvolveram seu estilo e sua técnica. Dois episódios em particular, *Modelagem* (página 37) e *A Mosca Provocante*, ilustram a mistura de animação e live-action pioneira de Fleischer, que, graças ao uso do rotoscópio, trouxe uma fluidez e uma credibilidade aos filmes que, até hoje, permanece tecnicamente impressionante. Esses episódios também ilustram mais profundamente a experimentação que acompanhou os primeiros filmes mudos.



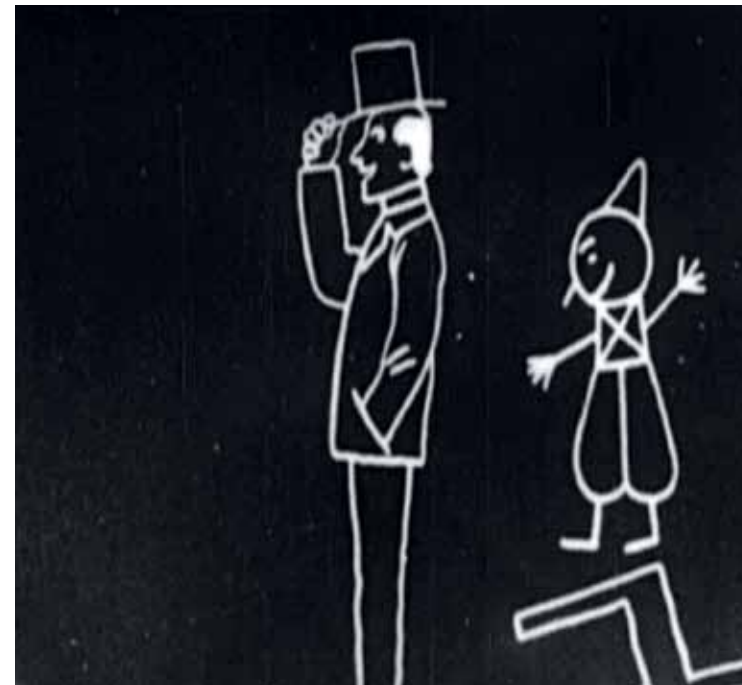


CHARLES-ÉMILE REYNAUD

Pobre Pierrot, 1892

Filme 65 x 65mm, colorido à mão, áudio, 6min.

© CNAM/Restauration CNC AFF; Julien Pappé, Magic Film Productions

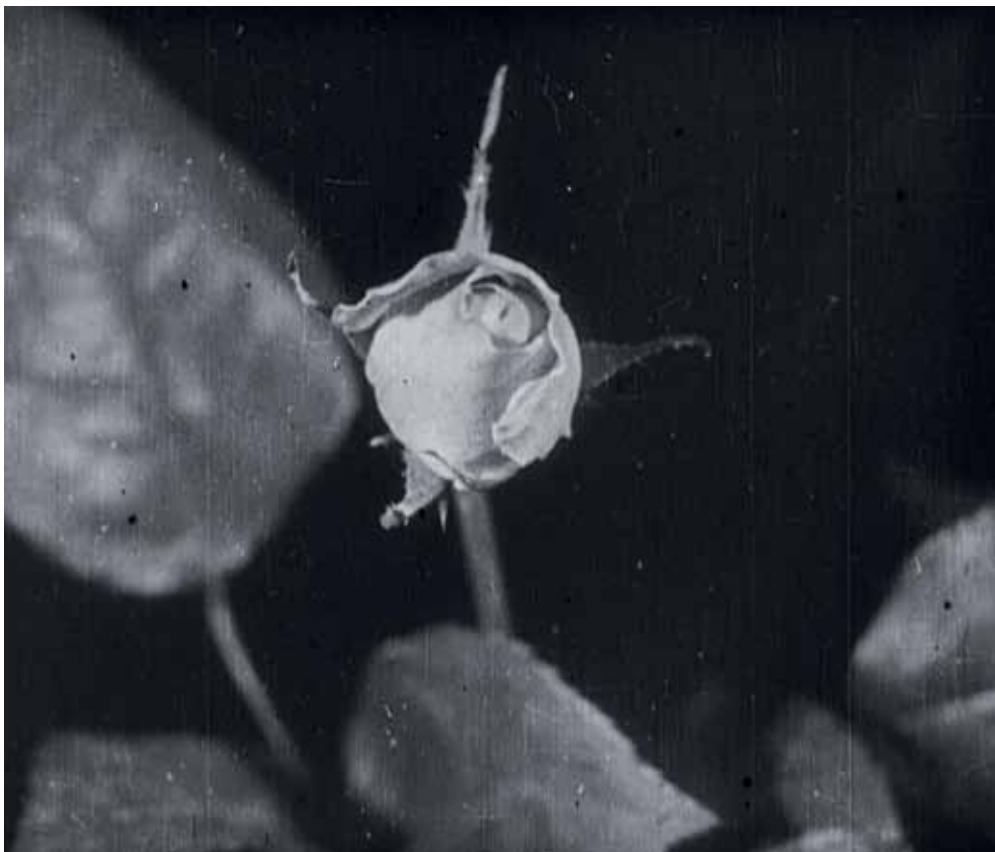


ÉMILE COHL

Fantasmagoria, 1908

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 1min. e 18seg.

© Lobster Films Collection

**PERCY SMITH**

O Nascimento de uma Flor, 1910

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 6min.

BFI National Archive

Os primeiros esforços na mídia nascente das imagens em movimento foram de natureza invariavelmente científica. Isso foi sem dúvida parcialmente motivado por uma urgência em registrar – pela primeira vez – o que ainda não havia sido visto, como no caso dos estudos de Eadweard Muybridge sobre o assunto, então controverso, da locomoção de cavalos. No entanto, isso também deve ser entendido no contexto da fotografia, de onde os inovadores no tocante a imagens em movimento começaram, e que havia sido sempre vista como ciência primeiro e arte depois.

O cineasta inglês Percy Smith se focou nos processos da natureza, desenvolvendo técnicas pioneiras de time-lapse que permitiram a ele obter o oposto dos estudos de movimento de frações de segundo de Muybridge e Étienne-Jules Marey; ou seja, a aceleração do tempo. Neste caso, o “nascimento” de uma flor é capturado em tempo real e re-apresentado como um movimento fluido e realista, conjurando uma cena de magia e espetáculo a partir de algo já existente, mas invisível.

Seja parando ou acelerando o tempo, as técnicas do primeiro cinema exigiam um entendimento íntimo da estrutura do tempo em si, ou pelo menos de sua representação: embora diferentes em realização, tanto o filme de Smith quanto os estudos de Muybridge e Marey tiveram origem no mesmo quadro. Desse modo, o fio condutor que corre por muitos dos primeiros experimentos em cinema é a tentativa de dominar o tempo em si, com a sua captura, modificação e reinterpretação permanecendo como metáforas para a história mais ampla do cinema – e, é claro, da animação.

**CECIL M. HEPWORTH**

Explosão de um Carro Motorizado, 1900

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 1min. e 37seg.

BFI National Archive



SEGUNDO DE CHOMÓN

O hotel elétrico, 1908

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 7min.

Imagem obtida a partir de cópia em 35mm
armazenada na Cinémathèque Française, Paris.

© Production Pathé 1908

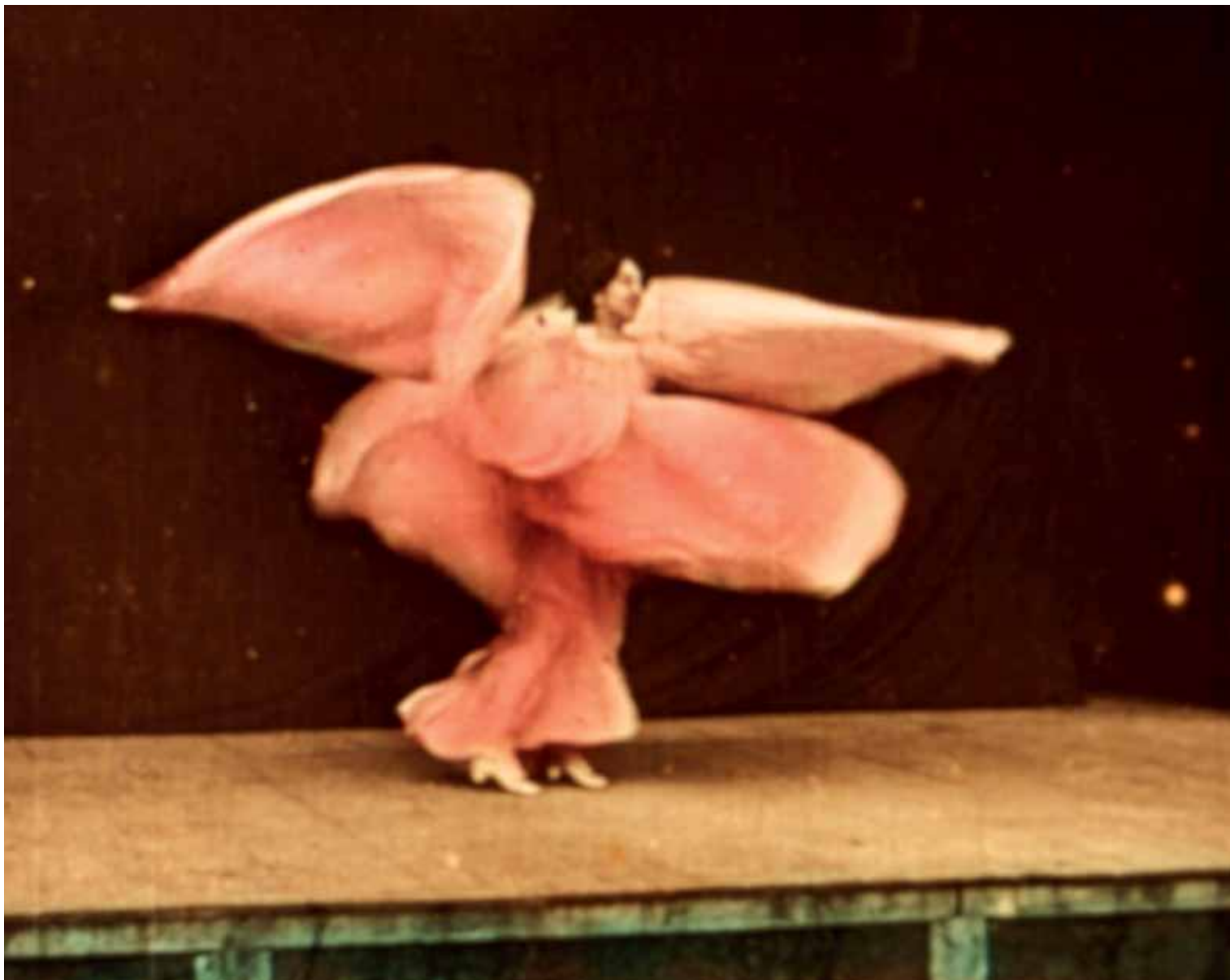
O cineasta espanhol Segundo de Chomón produziu uma obra variada nos primeiros dias do cinema. Seus filmes são marcados pelo bom-humor e por um senso de experimentação, o que frequentemente o levou a facilmente incorporar técnicas de animação em filmagens live-action ostensivamente “convencionais”, pelo exato mesmo motivo que sequências de animação geradas por computador são invisivelmente entremeadas em um filme live-action aparentemente “real”; isto é, com o objetivo de suspender a descrença e tornando o impossível real. Esse processo alquímico, ainda fresco de sua associação com a mágica do velho mundo de teatro, luz e música – a mágica da ilusão do movimento – talvez sirva como uma cifra útil para o clima mais amplo no nascimento do cinema, no qual o “experimental” foi a regra, em vez da exceção.

O hotel elétrico apresenta um hotel todo eletrificado, no qual tudo é automatizado; mesmo a bagagem se move pelo chão e sobe as escadas sem ajuda. Travesso e ainda assim sofisticado, o filme disfarça não apenas o sentido de que a experimentação foi central para a prática do primeiro cinema, mas também que este não foi de modo algum primitivo. Sendo assim, o filme também enfraquece a concepção de que o cinema

“progrediu” desde a sua chegada no final do século XIX. Primeiros trabalhos como esse são importantes e interessantes por si próprios, e não meramente como documentos históricos.

Ainda mais importante, possivelmente, o fato de que *O hotel elétrico* – como muitos de seus contemporâneos – retrata uma imagem em movimento que não é dividida e limitada por noções de “animação”, live-action, etc. Em vez disso, trata-se de um verdadeiro híbrido, no qual as divisões de disciplina e técnica não são importantes; uma ideia muito mais rica do que a “animação” poderia ser (tem sido) capaz. Os paralelos entre essa sede inicial pela experimentação e as práticas atuais de artistas da imagem em movimento são fortes. Ainda assim, o que era o auge da cultura popular na época, hoje em dia opera nas margens de uma imagem em movimento popular basicamente moribunda.

Embora talvez seja ponderado reconhecer que qualquer entendimento de “evolução” do cinema através do século XX seja enganoso, é por ora esclarecedor e fonte de esperança o fato de que o núcleo selvagem da imagem em movimento talvez ainda esteja acessível e intacto em trabalhos iniciais como esse.



IRMÃOS LUMIÈRE

Dança Serpentina (II), 1897–99

Produzido pelos irmãos Lumière; cinegrafista desconhecido

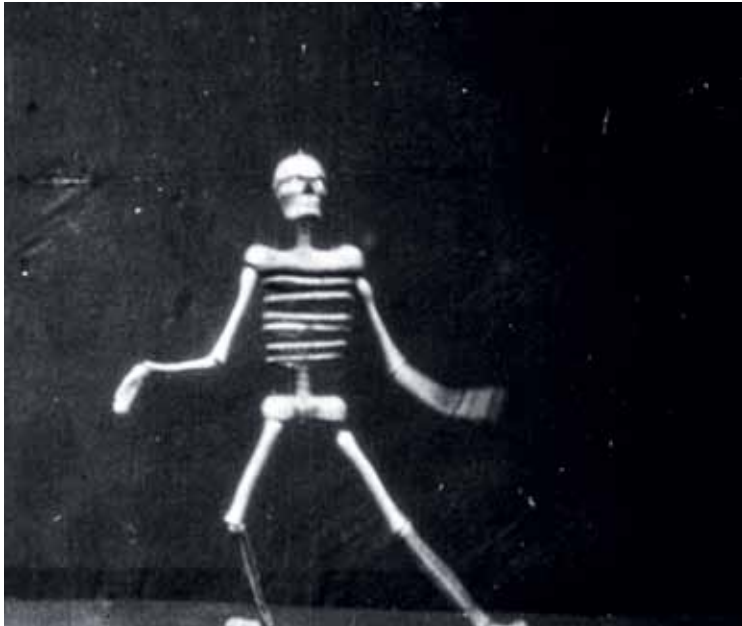
Filme 35mm, cópia em nitrato de celulose, preto e branco, colorido à mão, mudo, 45seg.

© Association Frères Lumière (Lumière Film No. 765-1)



IRMÃOS LUMIÈRE

O Esqueleto Feliz, entre 1897–98
Produzido pelos irmãos Lumière; cinegrafista desconhecido
Filme 35mm, cópia em nitrato de celulose, preto e branco, mudo, 33seg.
© Association Frères Lumière (Lumière Film No. 831)



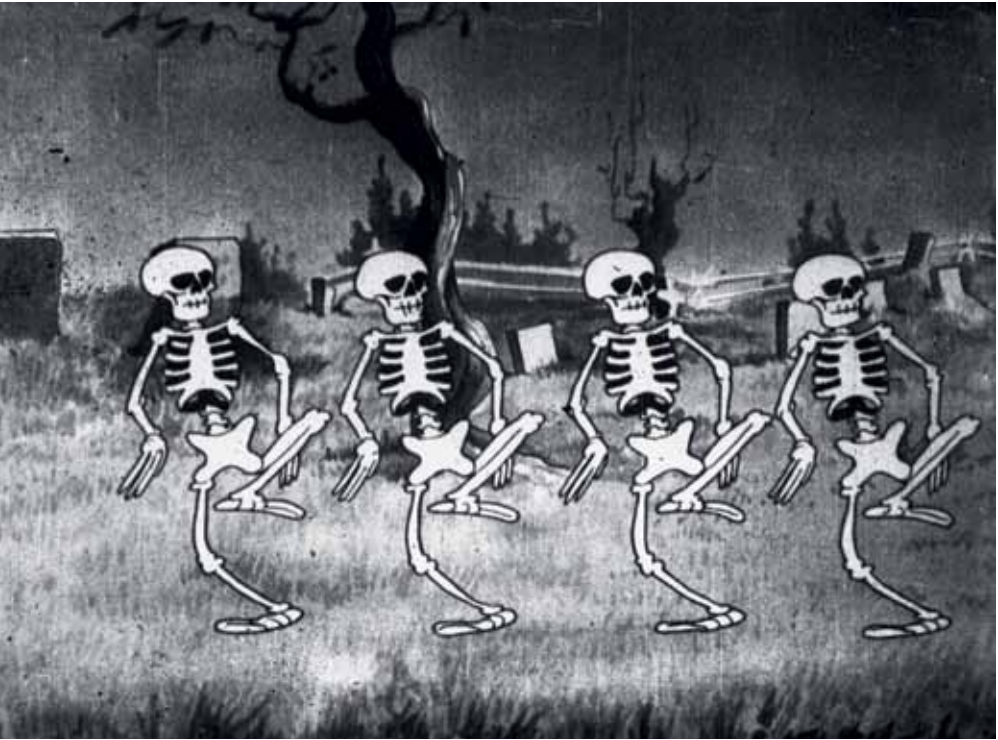
JOHN LASSETER/PIXAR

Luxo Jr., 1986
Filme 35mm, cor, áudio, 2min.
© 1986 Pixar



WALT DISNEY/UB IWERKS

Sinfonias Ingênuas: A Dança dos Esqueletos, 1929
Filme 35mm, preto e branco, áudio, 6min.
© Disney





WILLIS O'BRIEN

O Dinossauro e o Elo Perdido: Uma Tragédia Pré-histórica, 1917

Filme 16mm, preto e branco, mudo, 8min. e 45seg.

Cortesia da Motion Picture and Broadcasting Division of the Library of Congress

WINSOR MCCAY

Gertie, a dinossauro, 1914

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 5min. e 38seg.

Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

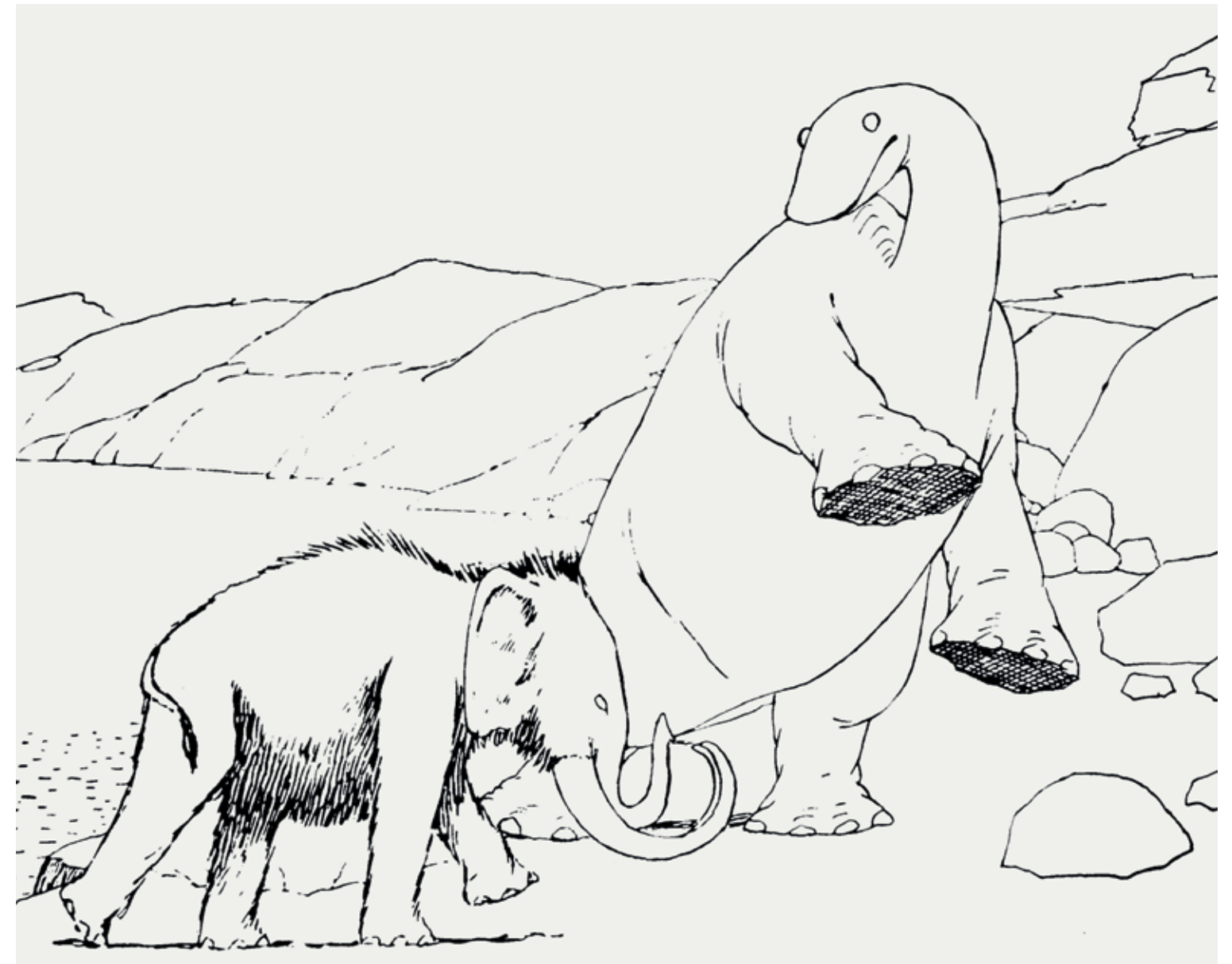
PÁGINAS 68–69

STEVEN SPIELBERG

Parque dos Dinossauros, 1993

Filme 35mm, cor, áudio, 127min.

Cortesia da Universal City Studios LLC





WILLIAM KENTRIDGE

Procissão das Sombras, 1999

Filme 35mm, cor, áudio, 7min.

Cortesia do artista



IRMÃOS QUAY

In Absentia, 2000

Filme 35mm, preto e branco (trechos coloridos), áudio, 19min.

BFI National Archive

Um meio-mundo chiaroscuro miasmático de memória, loucura e obsessão, *In Absentia* é discutivelmente o melhor trabalho dos Irmãos Quay. Fragmentado, ilusório e deliberadamente obscuro, o filme invoca o espectro da loucura através de gesto, repetição e transfiguração.

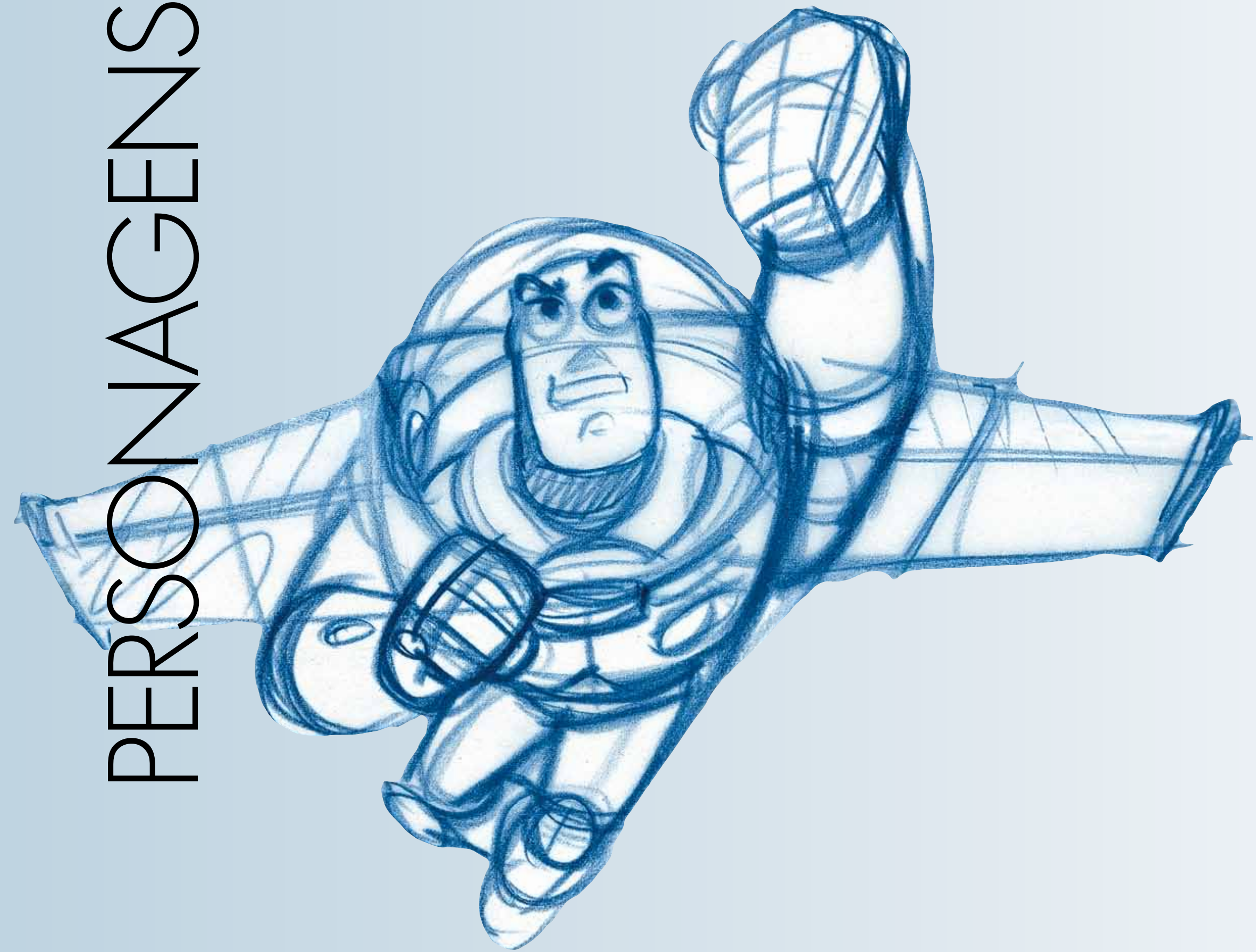
A luz varre a tundra monocromática de fumaça e névoa, brevemente inscrevendo estruturas enigmáticas na paisagem antes de devolver tudo à escuridão. Através de um olho borrado e cansado, a forma de um grande prédio é desenhada, suas janelas superiores abertas; e enquanto a luz continua a passar de um lado para o outro, ora rastejando, ora cintilando, um par de pés também o faz, pendurados em uma varanda alta.

No aposento atrás da janela, dedos manchados de carvão, como pupas, retorcem-se e correm por uma página, deixando palavras febris atrás de si como uma trilha. Imagens portentosas – um visor de relógio ao reverso, as pernas espinhosas de um inseto monstruoso, objetos autocinéticos que se retorcem e correm – arrebatamentos conjuntos de ações, uma taxonomia gestual: a escritora se levantando, o pescoço se erguendo. A luz revela e esconde. E, por toda parte, os sons: vozes moduladas, guinchos, risadas, coisas arranhando e raspando; os trabalhos de uma máquina terrível, distantes e próximos ao mesmo tempo. De fato, é o uso pelos Quay da peça fraturada e disjuntiva de Karlheinz Stockhausen, *Zwei Paare* (Dois Casais), como trilha sonora – ou ainda, a habilidade com a qual eles a usam como fonte para coreografar a ação – que, desorientando e alienando, sela o mundo recôndito do filme de memória, loucura e obsessão.

Que *In Absentia* apresenta um personagem real é somente mencionado no pós-escrito, que dedica o filme a “E.H.” A E.H. em questão, Emma Hauck, foi internada em uma clínica psiquiátrica em Heidelberg em 1909, de onde escreveu, obsessivamente, para seu marido falecido muito antes, cartas compridas e ilegíveis.



PERSONAGENS

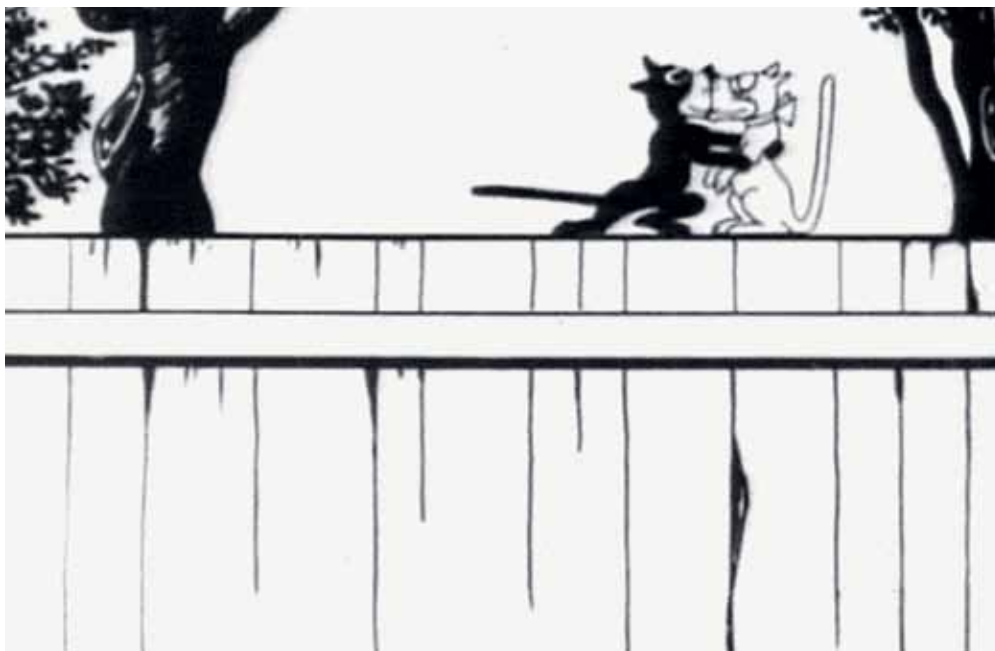
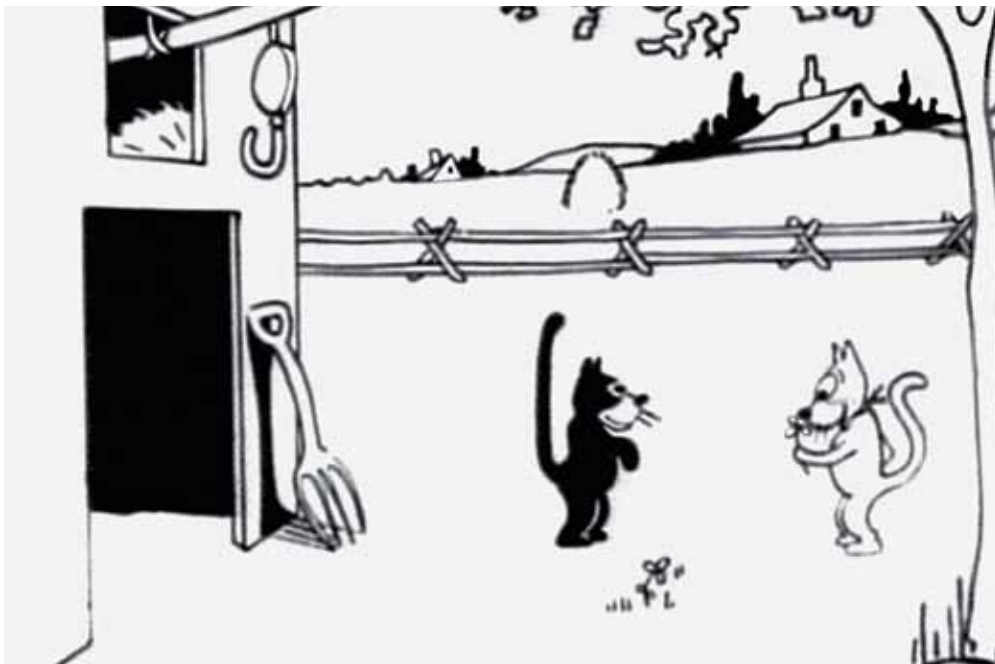


Os anos 1930 testemunharam uma clara mudança das primeiras animações experimentais para uma série de formatos mais padronizados desenvolvidos para atrair públicos maiores e mais fiéis. Para tanto, foi essencial o curta-metragem baseado em personagens identificáveis. Embora as *Sífonias Ingênuas* da Disney tivessem introduzido Pato Donald e Pluto, o elenco ainda predominava em detrimento do desenvolvimento de indivíduos. Quando a United Artists se tornou a distribuidora da Disney em 1932, no entanto, insistiu em uma conexão explícita com Mickey, que tinha crescido em popularidade desde a sua introdução em *Willie Barco a Vapor* quatro anos antes (página 78). Uma história parecida aconteceu com a personagem Betty Boop, de Max Fleischer (página 77), que apareceu pela primeira vez na série *Talkartoons* (1929–32). Ela disparou para o estrelato nos desenhos em uma evolução intrigante: de um poodle francês, metamorfoseou-se em um sex symbol demasiado humano antes de ser adaptada para agradar a gostos mais inofensivos depois de restrições legais a insinuações sexuais no cinema serem introduzidas em 1934.

O formato mais adequado para as séries de televisão era o personagem claramente delineado com atributos reconhecíveis e uma forte identificação com a audiência, que é introduzida repetidamente em novas situações. Koko, o Palhaço, Mickey, O Gato Félix (página 76), Tom e Jerry (página 80) e Pernalonga (página 81) todos se encaixam nessa definição, junto com uma miríade de variações sobre o tema introduzido nos opulentos anos 1960, como Zé Colméia (página 81), Os Flintstones (página 82) e Os Jetsons (página 83). Esses personagens eram o equivalente no desenho às estrelas de “sitcom”, divertindo as audiências ao assegurá-las de sua resistência e alegria sem fim em face a todos os tipos de adversidades triviais. Seus descendentes geralmente mais conhecidos, Os Simpsons (página 85) e o elenco de *South Park* (página 87), não apenas introduziram reflexões e comentários sociais ao formato, mas também permitiram o desenvolvimento de temas ao longo do tempo.

O segundo tipo de personagem que surgiu na animação foi aquele com personalidade mais sustentável, cujas motivações podiam amadurecer ao longo de um filme mais longo. Talvez o primeiro desses tenha sido Pinóquio, da Disney, que apareceu no segundo longa animado do estúdio. *Pinóquio* (1940) utilizava a história familiar de um boneco que ganha vida como um garotinho verossímil – o arquétipo do personagem animado. Meio século depois, a Pixar usou o mesmo truque em uma escala maior com o primeiro *Toy Story* (1995–2010; páginas 89–91). O protagonista, Woody, é famoso por sua complexidade, e o número de movimentos faciais distintos que foi programado para fazer diz muito sobre as inovações tecnológicas que foram projetadas para saciar um novo apetite da audiência por seres virtuais mais astutos. O mercado da animação tem sido tradicionalmente “familiar”, embora haja exceções notáveis: Ralph Bakshi, por exemplo, buscou utilizar o potencial da animação para desenvolver trabalhos tão pouco dispostos a ceder em suas convicções quanto qualquer filme adulto. Seu filme *Ficções Urbanas: Heavy Traffic*, de 1973, mostra um olhar picaresco e inabalável sobre a cultura urbana dos anos 1970 através das vidas de um grupo de personagens altamente disfuncionais.

Um terceiro tipo de caracterização – o retrato individual em profundidade – é menos mainstream, por definição, mas igualmente adequado à mídia. Peter Lord foi pioneiro neste tipo de retrato em *Se Equipando* (1989; página 95), no qual usou animação em barro para dar corpo a um jovem que cometia pequenos crimes, a voz real do homem gravada fornecendo a narrativa. Animações semi-documentais similares foram feitas por Tim Webb (página 94) e Bob Sabiston (página 96), cuja colaboração com Richard Linklater resultou em *O Homem Duplo* (2006). Lord também levou a animação experimental ao mainstream como cofundador, com David Sproxton, da Aardman Animations. Os curtas da empresa, como *Vida Animal* (1989), de Nick Park, e a série de televisão homônima que se seguiu (página 92), permanecem sem paralelos em seu humor e insanidade.



PAT SULLIVAN

Folias Felinas, 1919

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 5min. e 39seg.

Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

MAX FLEISCHER

Betty Boop, 1932–39

Série animada para a televisão em preto e branco

BFI National Archive

A atriz Clara Bow e a cantora Helen Kane já foram citadas como a inspiração para a personagem Betty Boop – criada por Max, irmão de Dave Fleischer – o que encontrava eco na cultura “flapper” da época. Os primeiros episódios da série *Betty Boop*, intocados pela censura do Estado (que, quando entreviu, transformou-a de ousada em pudica e diminuiu o tom dos aspectos mais selvagens da série), trazem a sexualidade aberta da personagem lado a lado com situações surreais, quase de pesadelo. Como consequência, a série contrastava fortemente com outros desenhos daquela era, que, embora pudessem ter incluído medo, violência

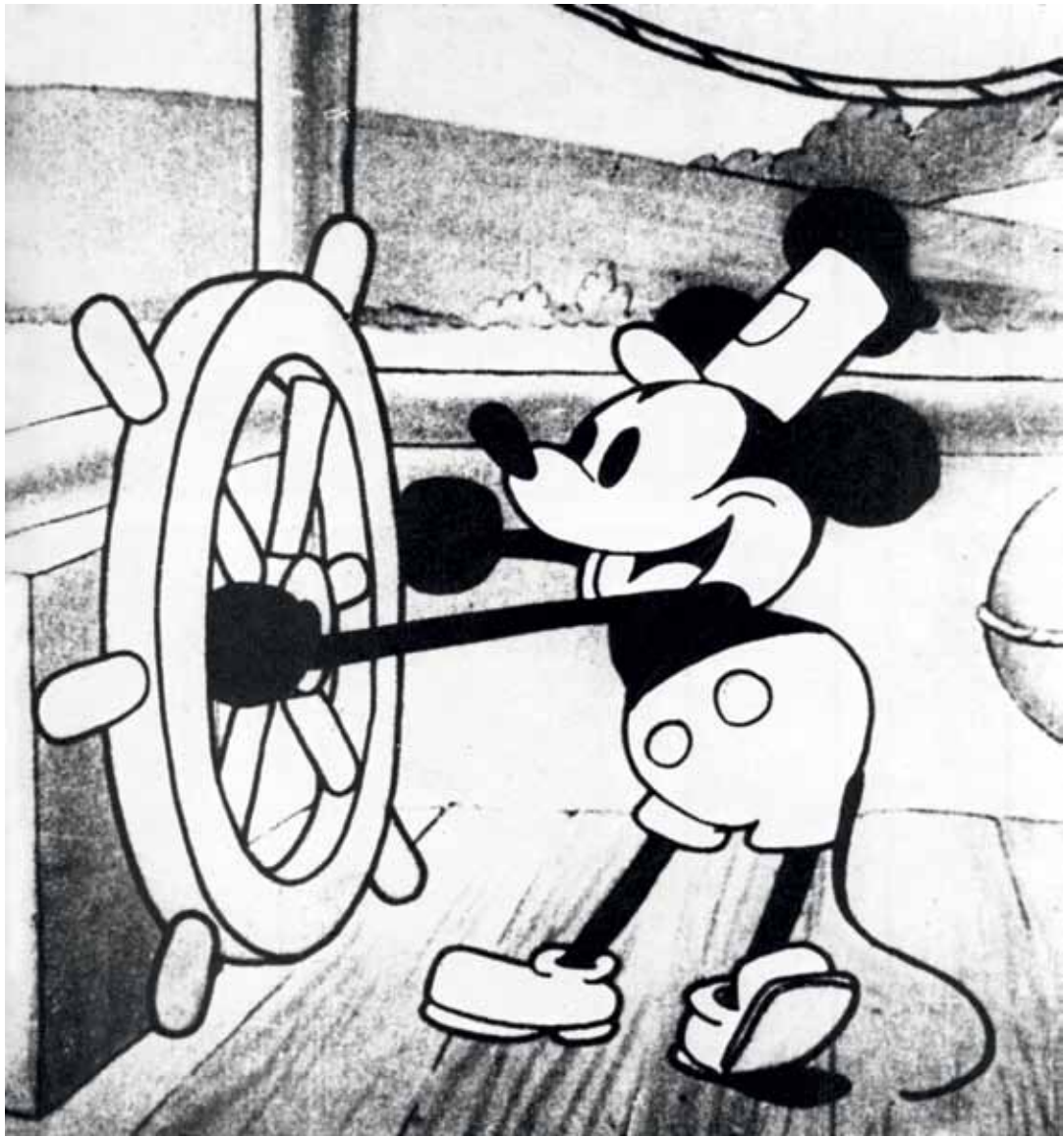
ou ameaça, o faziam inevitavelmente de modo a colocar essas emoções no mundo “real”.

Em *Betty Boop: Ha! Ha! Ha!*, Fleischer segue um estilo desenvolvido na série anterior dos irmãos Fleischer, *Saído do Tinteiro*. Enquanto Betty localiza-se no mundo animado na página da prancheta de Fleischer em seu estúdio (real, live-action), seu parceiro, Koko, o Palhaço, pula do tinteiro (real) para o domínio da página (animada). Essa dualidade – um dispositivo-chave nas primeiras séries – vê Betty criando um mundo virtual além da página, usando a própria caneta de Fleischer, deixada para trás no começo do episódio, quando

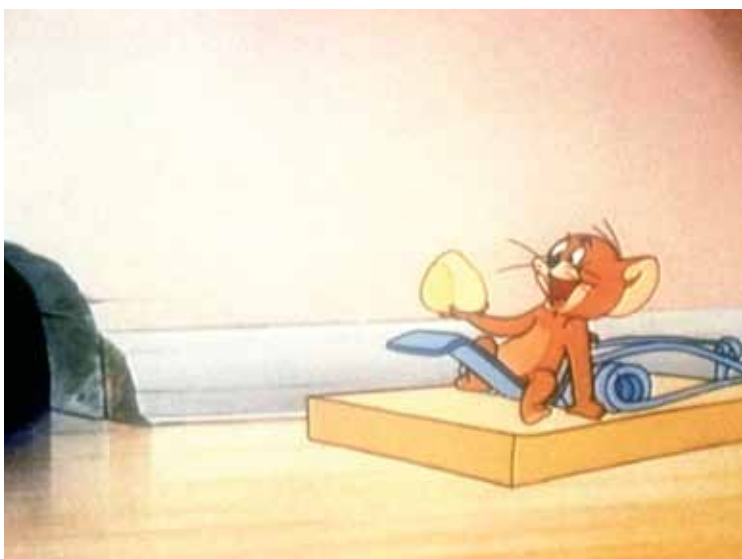
ele deixa o estúdio ao fim do dia. O deslocamento entre os dois mundos é exagerado mais ainda quando Betty e Koko ficam inebriados com óxido nitroso e o deixam escapar para além da página, para infectar com risos histéricos toda a cidade (real) – repleta de objetos antropomórficos (in) animados – do lado de fora. No entanto, as cenas de consumo de drogas e regozijo popular se mostraram impopulares com o censor e o episódio foi declaradamente banido em 1934 por sua exibição de uso de drogas.



WALT DISNEY/UB IWERKS
Willie Barco a Vapor, 1928
Filme 35mm, preto e branco, áudio, 8min.
© Disney



WALT DISNEY
Dia de Mudança, 1936
Filme 35mm, cor, áudio, 9min. e 25seg
© Disney



WILLIAM HANNA E JOSEPH BARBERA

Tom e Jerry: Brincando de gato e rato, 1944

Filme 35mm, cor, áudio, 7min. e 25seg

MOUSE TROUBLE © Turner Entertainment Co. Sob licença de Warner Bros. Entertainment Inc.

Todos os direitos reservados.

William Hanna e Joseph Barbera se conheceram em 1937, ainda jovens, mas já com experiência considerável em uma variedade de estúdios de animação. Fizeram seu primeiro desenho juntos, *Puss Gets the Boot*, em 1940: os personagens principais eram um gato chamado Jasper e um rato chamado Jerry. Rapidamente rebatizados como Tom e Jerry, a dupla tornou-se estrela da MGM Studios, aparecendo em um total de 114 curtas entre 1940 e 1958.

A longa e perenemente popular série *Tom e Jerry* se focava na animosidade interminável entre um gato e um rato. Apesar de sua premissa completamente simples – cada episódio era essencialmente uma variação sobre o mesmo tema – a série ganhou sete Oscars e foi exibida na televisão no mundo inteiro. *Brincando de gato e rato*, como a maioria dos episódios, é centrado nas tentativas de Tom de capturar Jerry, seu enorme arsenal de armas e armadilhas traído por sua falta de jeito demasiadamente humana e a esperteza improvável de Jerry. A série permanece como um ícone cultural, chegando mesmo a ter sido parodiada em “Comichão e Coçadinha”, em *Os Simpsons*. Sua atração reside tanto na caracterização poderosa dos personagens principais (ainda mais cativantes devido ao palco cuidadosamente delimitado no qual atuavam) e na comédia pastelão surrealmente violenta e acelerada da interação lindamente coreografada dos personagens.

Hanna e Barbera trabalharam juntos em *Tom e Jerry* por quase vinte anos antes do estúdio de animação MGM ser fechado em 1957. Os dois homens fundaram juntos então sua própria companhia, a Hanna-Barbera Productions, produzindo séries animadas famosas para TV como *Os Flintstones*, *Os Jetsons* e *Scooby-Doo*. A franquia *Tom e Jerry* foi posteriormente revivida duas vezes – primeiro, pela MGM, que contratou o animador tcheco Gene Deitch para produzir treze episódios entre 1960 e 1962, e, depois, entre 1963 e 1967, por Chuck Jones – cada vez, com mudanças notáveis em estilo e conteúdo.

WILLIAM HANNA E JOSEPH BARBERA

Zé Colméia, 1961–88

Série animada para a televisão

The Yogi Bear Show TM e © Hanna-Barbera.

Todos os direitos reservados



DARRELL VAN CITTERS/WARNER BROS.

Pernalonga: Box-Office Bunny, 1990

Filme 35mm, cor, áudio, 5min.

Looney Tunes TM e © Warner Bros. Entertainment Inc.

Todos os direitos reservados



WILLIAM HANNA E JOSEPH BARBERA

Os Flintstones, 1960–66
Série animada para a televisão
The Flintstones TM e © Hanna-Barbera.
Todos os direitos reservados

Com sua marca registrada de entretenimento limpo para a família, as muitas séries de televisão da dupla Hanna-Barbera criaram quase sozinhas uma imagem-espelho da classe média dos Estados Unidos em seu retrato de famílias nucleares felizes, ursos amestrados e, no caso de *Os Jetsons*, conquistadores da era espacial.

Junto de seus vizinhos, os Rubble, os Flintstones vivem na cidade pré-histórica de Bedrock, onde têm acesso às mesmas invenções e comodidades que nós, exceto que, na ausência da eletricidade, tais itens funcionam através de diversas tipos de engenhocas mecânicas. A série, como foi exibida nos anos 1960, que tinham fome pela tecnologia e obsessão pelo espaço, é essencialmente uma variação extensa sobre o tema da justaposição do homem pré-histórico com

ferramentas modernas, a mensagem no fim sendo que a civilização é absoluta e inevitável, e que o moderno é o ideal ao qual temos, como espécie, aspirado.

Embora nos anos 1960 a televisão fosse claramente o meio dominante para a animação, as condições de produção significavam que a animação feita para televisão era quase inteiramente diferente em sua forma em comparação à animação produzida para o cinema. Enquanto um curta de sete minutos para a MGM poderia ter um orçamento de US\$ 50.000, a Screen Gem, subsidiária televisiva da Columbia Pictures, oferecia US\$ 2.700 por um curta de duração equivalente. A “animação limitada” era o resultado, e em séries como *Os Flintstones*, as poses eram mantidas pelo tempo que fosse possível, para evitar

movimentos animados caros. No entanto, embora a animação não fosse tão sofisticada quanto na era do cinema, a qualidade dos programas ela elevada pela introdução de roteiristas televisivos experientes e pela “aparição” de convidados famosos – Tony Curtis e Ann-Margret Olsson entre eles – um conceito usado pela primeira vez em *Os Flintstones*.

WILLIAM HANNA E JOSEPH BARBERA

Os Jetsons – O Filme, 1990
Filme 35mm, cor, áudio, 82min.
© Hanna-Barbera Productions



**RALPH BAKSHI***American Pop*, 1981

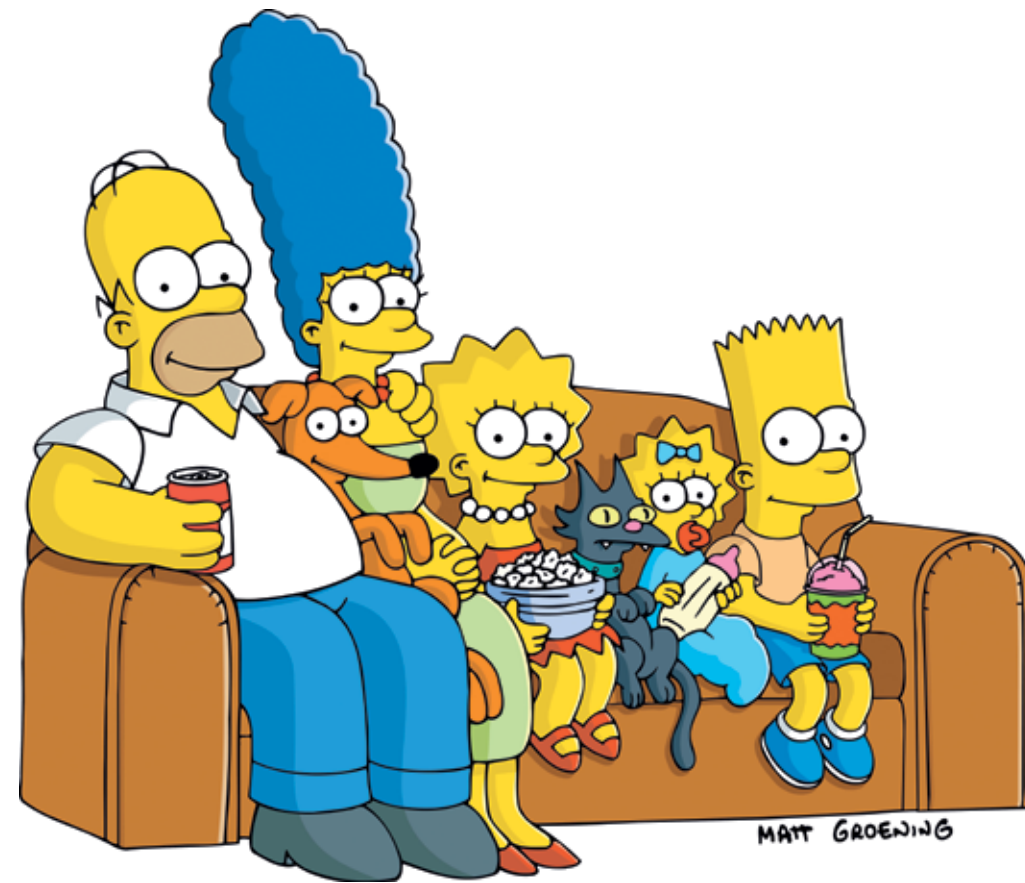
Filme 35mm, cor, áudio, 96min.

Cortesia do artista

**RALPH BAKSHI***Coonskin*, 1975

Filme 35mm, cor, áudio, 100min.

Cortesia do artista

**MATT GROENING***Os Simpsons*, 1989–

Série animada para a televisão

The Simpsons © 1990 20th Century Fox Television.

Todos os direitos reservados

A perenemente popular série de televisão *Os Simpsons* foi definida, e ajudou a definir, a cultura popular contemporânea. De modo pouco comum para uma série animada, atingiu um valor para além de seu ambiente imediato: em vez de ser relegada somente ao domínio do entretenimento televisivo, a série viu seu comentário torto e bem roteirizado sobre a vida em uma cidade qualquer inflamar debates generalizados sobre a sociedade americana contemporânea. Enquanto seus detratores podem argumentar que seu retrato da classe média americana é incondicionalmente pouco lisonjeiro, o argumento estranho proposto pelos comentaristas de direita – que isso contribui para o declínio social – trai uma filosofia nostálgica profundamente conservadora totalmente fora de contato com o público dos EUA, perfeitamente resumida na aspiração do ex-presidente George Bush (Pai) de

“continuar tentando consertar a família americana. Para torná-la mais parecida com os Waltons e menos parecida com os Simpsons.” Sem dúvida, *Os Simpsons* oferece um retrato inteiramente mais realista da classe média americana do que a versão saudável e apolítica apresentada por séries como *The Waltons*. Mas interpretá-la como um ataque cínico aos “valores americanos” é um fracasso espetacular na tentativa de entender a série, que é inundada por afeição e respeito por seus personagens.

A série tem desfrutado de carreira prolífica e inquebrável na rede de televisão Fox, ironicamente um conglomerado de mídia notoriamente conservador dos EUA (e o alvo de pequenas mas persistentes brincadeiras da própria série). Enquanto qualquer grupo de episódios pode ser considerado como representativo da série como

um todo, *El Viaje Misterioso de Nuestro Jomer* (5 de janeiro de 1997), que mostra Homer decolar em uma viagem psicodélica depois de comer a pimenta mais forte do mundo, certamente cristaliza os principais temas da série: a família disfuncional mas paradoxalmente unida; o anti-herói; a jornada de auto-aprimoramento frustrada pela aliança mortal entre as vicissitudes da vida real e uma falibilidade pessoal e, portanto, humana. O comentário astuto da série e o humor referencial vão além de seu próprio universo, oferecendo comentário sócio-político, repreendendo gentilmente a classe média dos EUA e questionando o ideal americano, enquanto permanece firmemente americana: são os Estados Unidos como seus próprios psicoterapeutas.

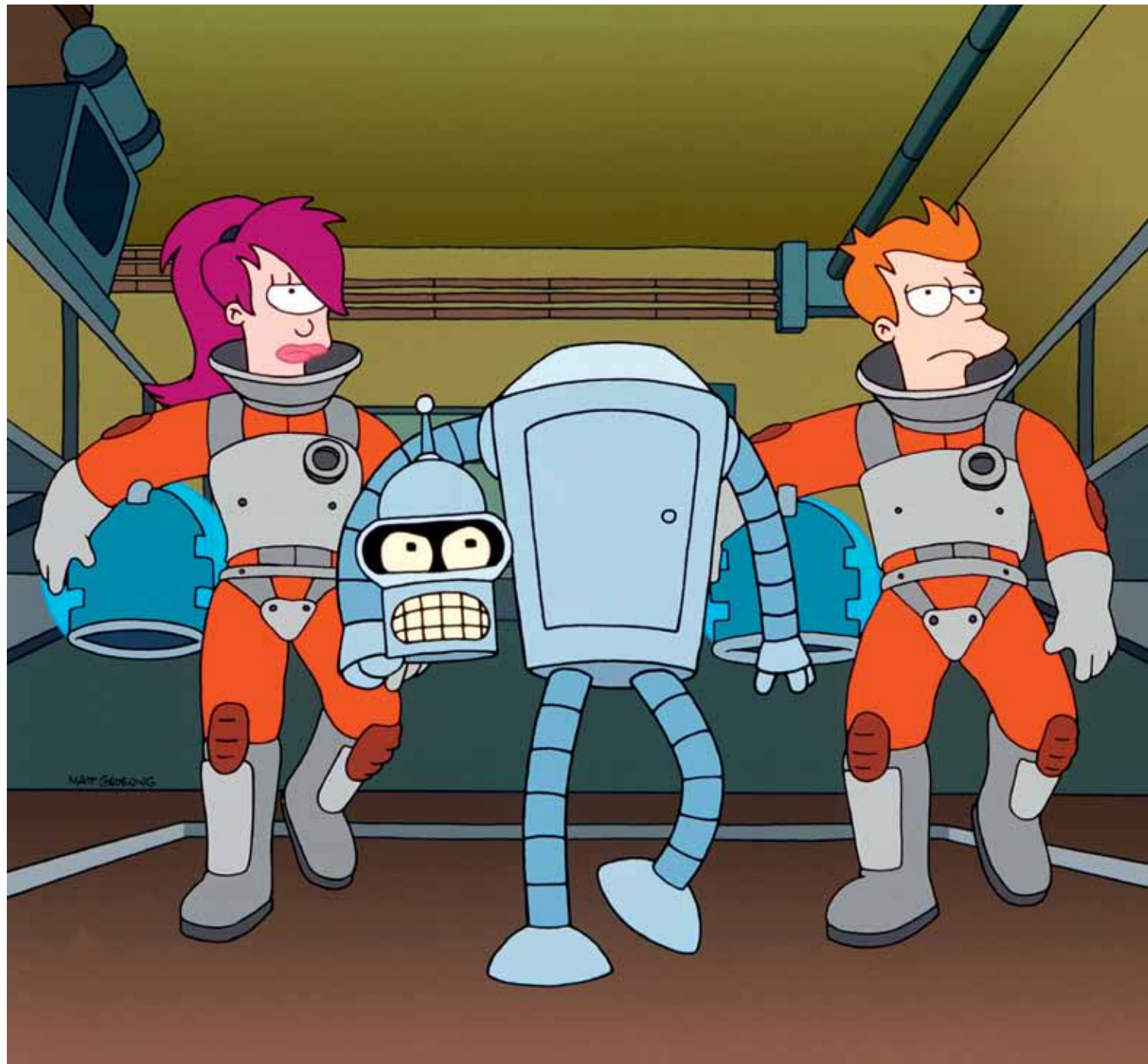
MATT GROENING/SUSIE DIETTER

Futurama: O Mau do século XX, 1999

Filme 35mm, cor, áudio, 30min.

Futurama © 1999 20th Century Fox Television.

Todos os direitos reservados

**TREY PARKER**

South Park: Bigger, Longer & Uncut, 1999

Filme 35mm, cor, áudio, 78min.

© Warner Bros.





ESQUERDA

ROBERT ZEMECKIS/RICHARD WILLIAMS

Uma Cilada para Roger Rabbit, 1988

Filme 35mm, cor, áudio, 104min.

© Touchstone Pictures & Amblin Entertainment Inc.

Todos os direitos reservados.

AO LADO E PÁGINA 90

LEE UNKRICH E JOHN LASSETER

Toy Story 3, 2010

Filme 35mm, cor, áudio, 103min.

© 2010 Disney/Pixar





ACIMA

BUD LUCKEY E RALPH EGGLESTON

Desenho de Woody, de *Toy Story*, 1995

Lápis, tinta, caneta de prata e fluido de correção

© Disney/Pixar

ACIMA, À DIREITA

JILL CULTON

Desenho de Jessie, de *Toy Story 2*, 1999

Lápis

© Disney/Pixar

DIREITA

BUD LUCKEY

Molde de Woody, de *Toy Story*, 1995

Resina de uretano

© Disney/Pixar

EXTREMA DIREITA

JEROME RANFT E STEVE MCGRATH

Molde de Jessie, de *Toy Story 2*, 1999

Resina de uretano

© Disney/Pixar





NICK PARK

Vida Animal: Rotina de Circo, 2003

Filme 35mm, cor, áudio, 3min.

Creature Comforts Series 1 © Aardman Animations 2003

NICK PARK E STEVE BOX

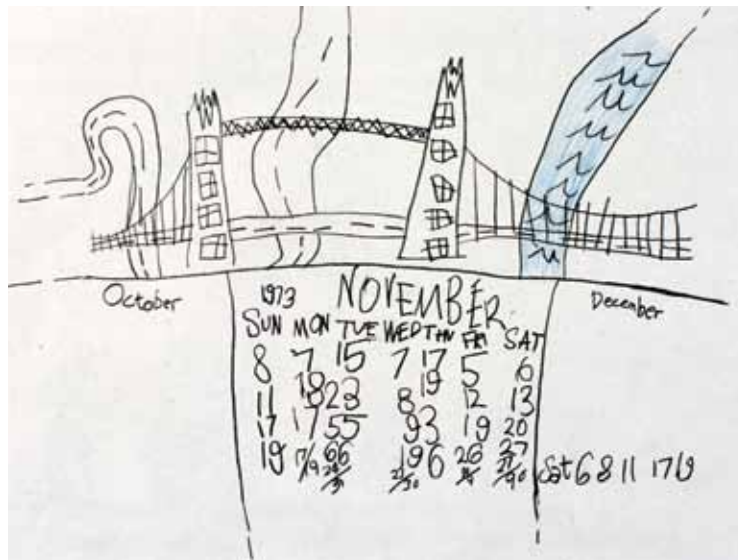
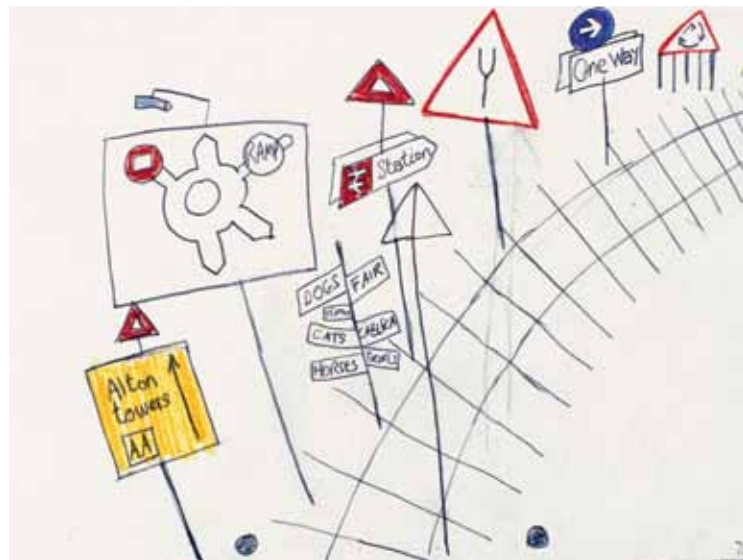
Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit, 2005

Filme 35mm, cor, áudio, 85min.

Wallace & Gromit Curse of the Were-Rabbit © 2005

Aardman Animations Ltd





TIM WEBB

A de Autismo, 1992

Filme 16mm, cor, áudio, 11min.

Cortesia de Tim Webb, Dick Arnall e Channel 4 Television Corporation.

© Channel 4 1992

PETER LORD

Se equipando, 1989

Filme 35mm, cor, áudio, 5min. e 8seg

Going Equipped © Aardman Animations Ltd 1989



BOB SABISTON

Secos e Molhados, 2000
 Rotoshop, cor, áudio, 4min.
 Cortesia de Flat Black Films

**JULIAN OPIE**

Jennifer Walking, 2010
 Tela LED
 © Julian Opie; Cortesia Lisson Gallery



SUPER-HUMANOS



Personagens com poderes extraordinários são uma marca da animação do pós-guerra: A Marvel e a DC Comics criaram um portfólio inicial elaborado, enquanto, paralelamente, as indústrias de mangá e anime no Japão foram mais diversificadas. Esses “super-humanos” tendem a ser humanos demasiadamente ordinários que foram possuídos ou traumatizados de alguma forma, e assim sugados para além do domínio da experiência normal. No longa ambicioso de Ralph Bakshi, *Olá Gatinha*, (1982; página 116), o personagem Crazy entra por meio de uma alucinação em uma orgia de violência e sexo, incluindo um tiroteio em um telhado; Popeye come espinafre para se tornar sobrenaturalmente forte (página 100); e tanto o Homem-Aranha quanto o Hulk (páginas 118–119) são jovens comuns cujos corpos foram alterados quimicamente, dando-os uma força notável, junto com um profundo senso de alienação. Jake Sully, o personagem principal em *Avatar* (2009), de James Cameron, é também vítima de um agente externo, nesse caso uma combinação de obsessão científica com ganância corporativa. De maneira pouco usual para o gênero, Sully se metamorfoseia física e psicologicamente na sua forma avatar.

Apesar de todo o seu brilhantismo icônico, os super-heróis americanos lutam para competir com seus concorrentes japoneses em termos de variedade, profundidade psicológica e imaginação formal. Astro Boy (página 101), criado como um personagem de mangá em 1952 pelo lendário Osamu Tezuka, foi um dos primeiros e ainda retém seu status heroico. Sua história fala sobre como o ministro da ciência fabricou um menino robô para substituir seu filho, Tobio, ou “Toby”, que morreu em um acidente de carro. Um episódio notável da série de televisão dos anos 1980, “The Liar Robot”, apresenta um alter ego para Astro Boy, que causa confusão por estar sempre mentindo. Aos poucos compreendemos que ele não é mau, como

pensamos originalmente, mas foi programado para nunca contar verdades dolorosas. Duas outras séries – *Tiger Mask* (1969–71) e *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986–89; páginas 104–105) – trazem similaridades reveladoras: os protagonistas das duas são órfãos, Tiger Mask tendo sido criado dentro de uma irmandade de luta criminoso, e Seiya tendo sido despachado do Japão para a Grécia para se tornar parte de um grupo de cavaleiros a serviço da deusa Atena. Ambos os personagens vivem às margens, ganhando status em troca de sua lealdade a uma comunidade muito unida.

O apelo global desses personagens é extraordinário. O anime japonês ganhou enorme popularidade em toda a Europa continental e América do Sul, apesar de sua inquestionável especificidade cultural. A longevidade dos super-heróis ocidentais também é notável. O Hulk, por exemplo, apareceu pela primeira vez na forma de quadrinhos em 1962, como o produto da admiração paranoica que cercava as pesquisas científicas nos difíceis dias da Guerra Fria. Seu co-criador, Stan Lee, também o associou ao monstro Frankenstein e ao golem da mitologia judaica. O personagem foi suficientemente poderoso para aparecer em revistas em quadrinhos, diversas séries de televisão em desenho animado e live-action, e, em 2003 e 2008, dois filmes longa-metragem (dirigidos por Ang Lee e Louis Leterrier, respectivamente).

Princesa Mononoke (1997; páginas 112–113), de Hayao Miyazaki, demonstra habilmente a amplitude de motivos que caracteriza o fenômeno mais amplo do super-humano na animação. Ashitaka foi possuído por um espírito maligno por ter matado um javali gigante, o que lhe proporcionou uma força super-humana que o destina à morte. San, ou a Princesa Mononoke, é uma garota humana que foi adotada por lobos e compartilha muitas das qualidades destes. Por fim, Dama Eboshi, a soberana da Cidade de Ferro, possui autoconfiança e determinação tão elevadas que está preparada para causar a destruição de todo o mundo, inclusive a de seu próprio povo.

**DAVE FLEISCHER**

Spinach Fer Britain, 1943

Filme 35mm, preto e branco, áudio, 6min.

Spinach Fer Britain © Turner Entertainment Co. Licenciado

pela Warner Bros. Entertainment Inc.

Todos os direitos reservados

OSAMU TEZUKA

Topo: *Astro Boy: Big Titan*, 1964; abaixo: *Astro Boy: Super Human Beings*, 1965

Ambos 35mm, preto e branco, áudio, 24min.

© Tezuka Productions, Mushi Production

Em 1963, tendo feito sua primeira aparição onze anos antes em um mangá, o Astro Boy de Osamu Tezuka (originalmente Tetsuwan Atomu, ou “Átomo do Braço de Ferro”) tornou-se a estrela de uma série de televisão animada. Sendo o primeiro anime a ser transmitido fora do Japão, e tendo durado 193 episódios, a série provou seu apelo durável em remakes nos anos 1980 e no começo dos anos 2000, antes de ser adaptada para um longa-metragem totalmente em CGI em 2009.

O status de Astro Boy como um “menino robô”, tanto em mangá quanto na forma animada, permitiu que o personagem refletisse fortemente os temas-chave da recuperação pós-guerra do Japão, e sua mudança em direção a economia estabilizada e crescimento no final dos anos 1960. Astro Boy incorpora a tecnologia progressiva, a crescente industrialização e urbanização, e as tensões emergentes com o ambiente natural e as ordens ancestrais mergulhadas em significados espirituais e filosóficos. Também brinca com influências genéricas como o monstro de Frankenstein, Pinóquio e Super-Homem, combinando sucessivamente o pathos de sua alienação social e cultural com sua fortitude moral inerente ao salvar o mundo de desastres aparentemente iminentes. De fato, o desejo de Astro Boy de amar e ser amado o destaca da tradição dos “mechas” japoneses que se seguiram, a maioria dos robôs dessa tradição sendo meramente metáforas veladas para o legado da bomba atômica, agendas militaristas e ansiedade apocalíptica.

Astro Boy se tornou muito popular nos Estados Unidos, equilibrando constantemente o sentimento e a comédia pastelão que resultavam de um “menino” destreinado para a vida cotidiana, com o espetáculo resultante de suas armas laser e voo com foguetes. Sua criação – a resposta de um cientista pesquisador ao luto causado pela morte de seu filho em um acidente de trânsito – ecoa o tema central de muitos animes contemporâneos: a busca aparentemente contraditória por conforto emocional e progresso tecnológico como substitutos para a perda espiritual sentida em Hiroshima e Nagasaki.



TOEI ANIMATION

Série *Sailor Moon*, 1992–97
Baseada no mangá *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi
Memories of Bunny and Mamoru, Episódio 35, 1992
Filme 16mm, cor, áudio, 24min.
© Naoko Takeuchi/PNP, Toei Animation



TOEI ANIMATION

Série *Sailor Moon*, 1992–97
Baseada no mangá *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi
Bunny's Wish Forever: A New Life, Episódio 46, 1993
Filme 16mm, cor, áudio, 24min.
© Naoko Takeuchi/PNP, Toei Animation



BANDAI, JAPÃO

Brinquedos baseados na série de televisão animada *Os Cavaleiros do Zodíaco*:

A Saga de Hades – Santuário, Toei Animation, 2002

Da esquerda para a direita: Seiya de Pégaso (2005), Ikki de Fênix (2007),

Shun de Andrômeda (2006), Hyoga de Cisne (2006)

Metal fundido e plástico

Cortesia de Fabrizio Modina





ESQUERDA

POPY, JAPÃO

Brinquedo Voltes V baseado na série de televisão

animada *Chodenji Machine Voltes V*, Nippon

Sunrise para Toei Animation, 1977–78

Metal fundido e plástico

Cortesia de Fabrizio Modina

AO LADO

POPY, JAPÃO

Brinquedo Mazinger Z baseado na série de televisão

animada *Mazinger Z*, Toei Animation, 1972–74

Plástico

Cortesia do Grimaldi Forum Mônaco

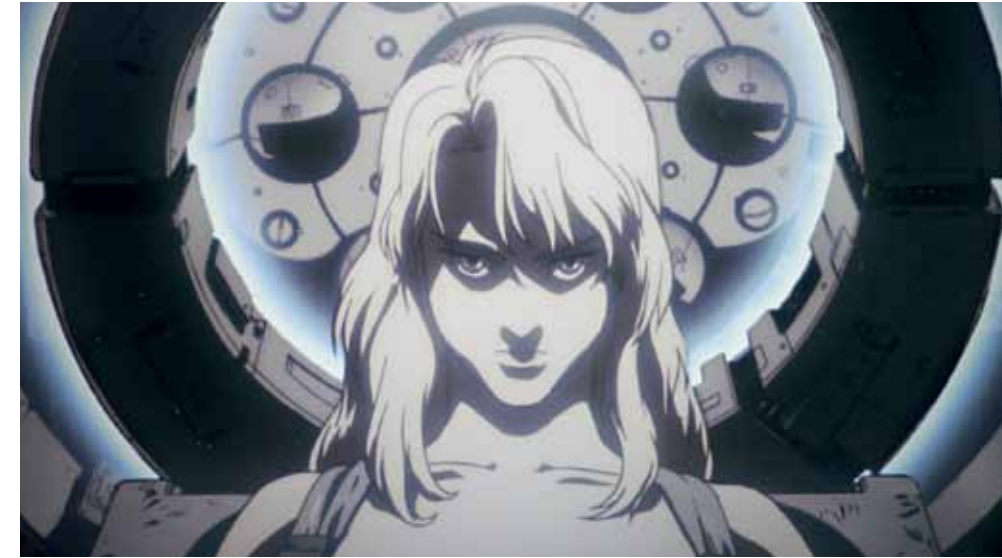




KATSUHIRO OTOMO

Akira, 1988
 Filme 35mm, cor, áudio, 124min.
 © 1988 Mashroom/Akira Committee.
 Todos os direitos reservados





MAMORU OSHII

O Fantasma do Futuro, 1995
Filme 35mm, cor, áudio, 85min.

© 1995–2008 Shirow/Masamune/Kodansha, Bandai
Visual, Manga Entertainment.

Todos os direitos reservados



HAYAO MIYAZAKI/STUDIO GHIBLI

Princess Mononoke (Mononoke Hime), 1996

35mm, colour, sound, 133min.

© 1997 Nibariki - GND



BRAD BIRD/PIXAR

Os Incríveis, 2004

Filme 35mm, cor, áudio, 115min.

© 2004 Disney/Pixar





HIDEKI TAKAYAMA/TOSHIO MAEDA

Urotsukidōji: A Lenda do Demônio, 1989

Filme 35mm, cor, áudio, 146min. (versão sem cortes)

Cortesia de Manga Entertainment



RALPH BAKSHI

Olá Gatinha, 1982

Filme 35mm, cor, áudio, 76min.

Cortesia do artista





ANG LEE

Hulk, 2003

Filme 35mm, cor, áudio, 138min.

Cortesia de Universal City Studios LLC

Criado em 1962 pela equipe do escritor Stan Lee e do artista Jack Kirby, da Marvel Comics, o Hulk tornou-se uma das figuras mais duradouras do universo Marvel. O físico e pesquisador Bruce Banner, pego pela explosão de sua própria bomba de raios gama, sofre mutação e se transforma em um monstro verde destruidor, e acaba virando vítima de sua própria raiva, incapaz de controlar suas transformações. Lee buscou combinar o monstro de Frankenstein e Dr. Jekyll e Mr. Hyde – personagens de suas narrativas de horror favoritas – em uma só figura, tentando criar o primeiro “monstro” simpático na forma de super-herói. O Hulk é uma vítima inocente, quase pré-humano em desenvolvimento. Há algo de criança pré-socializada nele; ele é uma raiva rudimentar correndo solta, revoltando-se contra um mundo que não entende, mas no qual é constantemente provocado. Crucialmente, Hulk se torna então uma metáfora pronta para as emoções americanas reprimidas e para a ansiedade com raízes profundas sobre a fé no progresso tecnológico.

Ang Lee, anteriormente conhecido por *O Tigre e o Dragão* (2000) e por seu interesse em retratar relacionamentos íntimos complexos, viu *Hulk* como uma oportunidade de explorar a tensão em sua própria identidade ázio-americana; especialmente a mentalidade passiva-agressiva que vem com uma carreira artística, comumente em oposição a pais que prefeririam um compromisso com uma profissão mais socialmente respeitável e útil. A certo nível, Lee quis basear a raiva do Hulk na relação de Banner com seu pai; em outro, quis conectar o fluxo genético do Hulk às mudanças orgânicas e moleculares no mundo natural. A abordagem de Lee inevitavelmente estende a ideia do Hulk como uma alma atormentada e não satisfeita e como uma força da natureza sem direção. Discutivelmente, no entanto, essa ideia torna-se difícil de representar tanto na forma humana de Banner quanto nas propensões superelásticas da figura do Hulk, embora seja ao menos legitimada pelo uso feito por Lee de convenções de enquadramento e composição dos quadros.

FÁBULAS



A animação tem sido um repositório de memória popular desde sua gênese. Como forma de arte, provou sua capacidade única de interpretar fábulas, contos de fadas e outras formas de narrativa coletiva, ao passo que o cinema e as artes plásticas do começo do século XX permaneciam preocupados com outros interesses. O fenômeno da animação foi global e simultâneo. Paul Terry lançou sua série Fábulas de Esopo em 1921 (página 124), enquanto o estúdio Kitayama, no Japão, lançou *A Lebre e a Tartaruga* em 1924. *Os Sapos que Queriam um Rei* (1922), baseado em outra fábula de Esopo, foi o primeiro filme de fantoches feito por Ladislav Starewitch em Paris; *A Lebre e a Tartaruga*, de Walt Disney, enquanto isso, apareceu sob seu selo *Sinfonias Ingênuas* em 1935. Starewitch lançou seu primeiro filme animado, *O Conto da Raposa* (1929–30; página 132), em 1937, o mesmo ano em que a Disney fez história com seu primeiro longa-metragem, *A Branca de Neve e os Sete Anões* (página 125), baseado no conto de fadas dos Irmãos Grimm. Animadores chineses, que adotaram parcialmente o modelo da Disney em termos de estilo, recorreram a mitos e histórias chinesas para diferenciar sua produção.

A transferência de histórias ancestrais para a nova mídia fílmica foi facilitada pela persistência de dispositivos narrativos tradicionais – notadamente fantoches e ilustrações gráficas – que poderiam agora ser fotografados e animados, em vez de simplesmente apresentados em sequência. *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926; páginas 122–23), de Lotte Reiniger, foi a mais ambiciosa de suas animações com fantoches de sombra, e Reiniger passeou livremente entre culturas para sua inspiração e conteúdo. Tais dispositivos narrativos não diminuíram nem em valor nem em impacto: as artistas contemporâneas Kara Walker e Nathalie Djurberg (páginas 134–35) utilizam mídias tradicionais – fantoches de sombra e animação em barro, respectivamente – para suas obras altamente pessoais sobre memória coletiva. Às vezes, novas tecnologias podem dar forma a histórias que não teriam muitas

chances de deixar suas comunidades de origem de outras maneiras. Para a animação em areia *A Coruja que se Casou com um Ganso: Uma Lenda Esquimó* (1974; página 149), Caroline Leaf adaptou uma bela e clássica história que havia sido passada adiante oralmente através de séculos e milhares de quilômetros de paisagem ártica.

Enquanto figuras como Ray Harryhausen usaram técnicas de animação inovadoras para recontar histórias clássicas – de *A História de “Rapunzel”* (1952; página 133) a *Jason and the Argonauts* (1963) – ele e seu mentor, Willis O’Brien, também usaram a animação stop-motion, junto com filmagem em live-action, para criar mundos inteiramente novos de mitologia, que funcionam como distração para nossa obsessão com a vida moderna. *O Mundo Perdido* (1925; página 140), de O’Brien, está entre os primeiros, enquanto *King Kong* (1933) permanece um dos mais icônicos.

O Studio Ghibli, fundado em 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, conquistou um lugar exclusivo na cultura mundial com suas produções enormemente imaginativas. Embora ocasionalmente retrabalhe mitos, o estúdio se concentrou principalmente em inventar suas próprias histórias. Normalmente, elas se encaixam em uma dentre duas categorias. A primeira consiste em contos épicos de conflitos entre homens, entre a humanidade e a natureza, ou entre o egoísmo e o bem comum, dos quais *Nausicaä do Vale dos Ventos* (1984; páginas 127–29) – cujo sucesso levou diretamente à fundação do Studio Ghibli – e *Princesa Mononoke* (1997) são exemplos marcantes. A segunda é a fábula contemporânea, normalmente contada sob a perspectiva de uma criança pequena entrando em contato com a maravilha e os terrores do mundo; *Meu Amigo Totoro* (1988) e *O Serviço de Entregas de Kiki* (1989) são clássicos desse gênero.

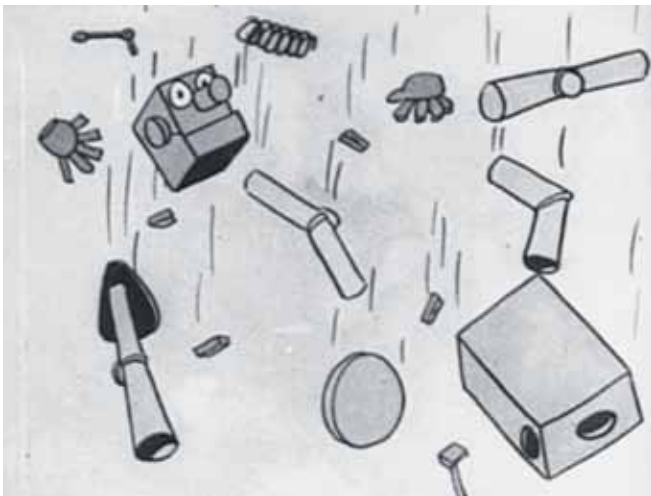
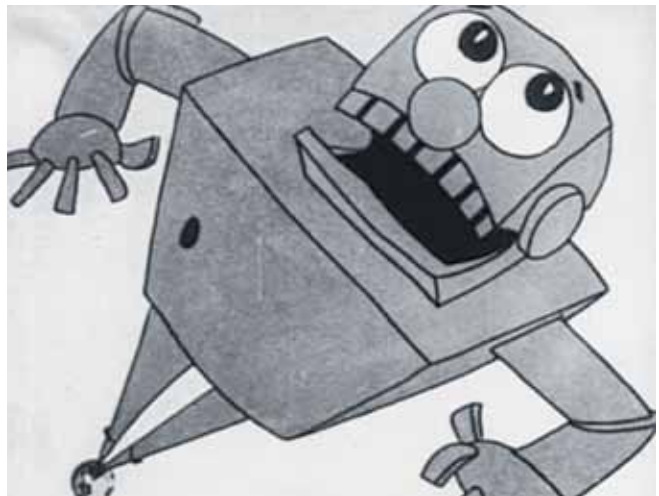
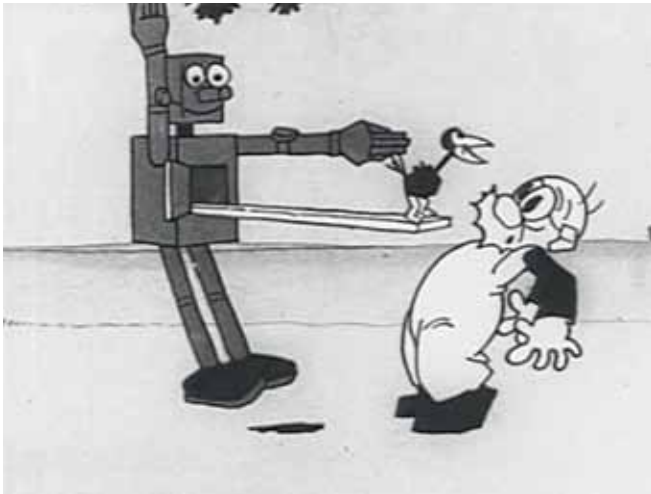
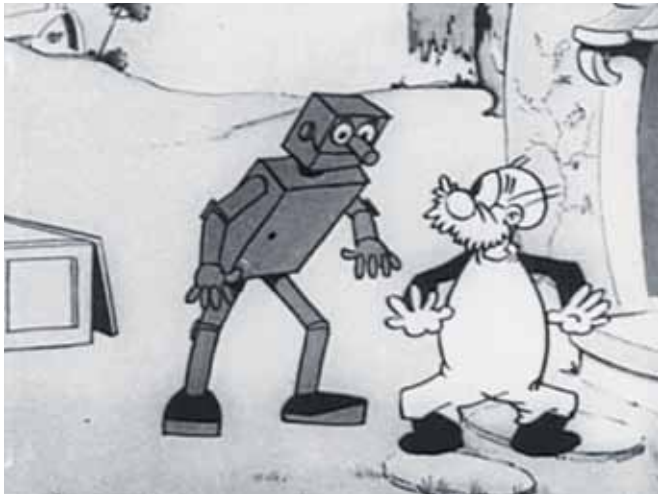


LOTTE REINIGER

As Aventuras do Príncipe Achmed, 1926

Filme 35mm, preto e branco, mudo, 65min.

BFI National Archive



VAN BEUREN STUDIO

Fábulas de Esopo: O Homem de Lata, 1930
Filme 16mm, preto e branco, áudio, 7min. e 19seg.
Cortesia de Thunderbean Animation



WALT DISNEY

A Branca de Neve e os Sete Anões, 1937
Filme 35mm, cor, áudio, 83min.
© Disney

A Branca de Neve e os Sete Anões, a adaptação livre da Disney de um conto de fadas dos Irmãos Grimm, estreou no Carthay Circle Theater em Los Angeles em dezembro de 1937. Chamado de “a loucura de Disney”, o filme, no entanto, provou-se um sucesso de crítica e de público, combinando alta sentimentalidade, pouca palhaçada e terror gótico, e com um efeito persuasivo. Na verdade, ele era baseado na versão para os palcos de Winthrop Ames; no entanto, nas mãos da Disney, a história tornou-se o conto de uma “mãe” amante da natureza cuidando de seus sete “filhos”, que, por sua vez, tentavam protegê-la da madrasta malvada, uma femme-fatale baseada em Lady Macbeth e no Lobo Mau.

Encontros extensivos sobre rascunhos e storyboards foram centrais para a evolução do filme. Tais encontros, liderados nos estúdios Walt Disney por Webb Smith, foram indispensáveis para o design narrativo e a direção de arte, que inspirou-se em ilustradores de contos de fadas europeus como Arthur Rackham, Wilhelm Busch e Adrian Ludwig Richter. Branca de Neve foi uma criação de Grim Natwick, o artista por trás de Betty Boop, enquanto que o estilo geral do filme foi determinado por Albert Hurter e as pinturas inspiradoras de Gustaf Tenggren e Ferdinand Horvath. Mais de 2,3 milhões de peças de arte foram criadas para servir ao filme de 83 minutos de duração, a um custo de quase US\$ 1,5 milhões,

quatro vezes o orçamento de um filme médio. *Branca de Neve* foi também notável por sua trilha de Frank Churchill – a primeira gravação de trilha sonora disponível comercialmente – que incluía canções populares como “Whistle While You Work” e “Some Day My Prince Will Come”. Embora Disney tenha achado que a rotoscopia de figuras humanas tenha sido apenas parcialmente bem-sucedida, ele havia afinado o personagem animado em uma forma de arte, desde a animação do personagem Zangado ao estilo de Stanislavsky de Bill Tytla até a cronometragem estilo Chaplin de algumas sequências cômicas e as metamorfoses ao estilo de Jekyll e Hyde.

**KENZO MASAOKA***A Aranha e a Tulipa*, 1943

Filme 35mm, preto e branco, áudio, 16min.

© Shochiku

**HAYAO MIYAZAKI/STUDIO GHIBLI***Nausicaã do Vale dos Ventos**(Kaze no Tani no Nausicaã)*, 1984

Filme 35mm, cor, áudio, 116min.

© 1984 Nibariki – GH

Baseado em seu próprio mangá, que precedeu a história do filme e, depois, a estendeu, *Nausicaã do Vale dos Ventos*, de Hayao Miyazaki, encontra sua heroína homônima na figura de uma princesa feácia na *Odisseia* de Homero e um personagem de *Tsutsumi chûnagon monogatari*, uma coleção de contos japoneses dos séculos X a XIV. Nausicaã é a primeira das eco-heroínas de Miyazaki, estudando a flora e a fauna na periferia de um mundo tóxico e pós-apocalíptico, o produto dos “Sete dias de fogo”, que ocorreram um milênio antes. Sua tribo do vale se esforça para viver uma vida sustentável, montando guarda contra um miasma tóxico e esporos mortais, e resistindo à invasão da Princesa Kushana, que quer trazer de volta à vida o corpo de um dos guerreiros que causou o grande incêndio. A descoberta por Nausicaã de um mundo subterrâneo fértil fortalece seu desejo de evitar mais conflitos e brutalidade.

Miyazaki se recusa a utilizar situações arquetípicas fáceis e soluções narrativas clássicas para resolver condições aparentemente irreconciliáveis em fluxo. Nausicaã e Kushana querem tornar o mundo melhor, mas seus pontos de vista são diferentes. A empatia de Nausicaã pelo mundo natural a marca como uma figura inteligente e simpática, e um exemplo inicial do uso por Miyazaki de figuras femininas poderosas, como comentadoras e facilitadoras para intervenções em cenários ambientais complexos. Tais figuras incluem Satsuki e Mei em *Meu Amigo Totoro* (1988), San e Dama Eboshi em *Princesa Mononoke* (1997) e Chihiro em *A Viagem de Chihiro* (2001). Miyazaki acredita que a natureza é generosa e feroz, e busca mostrar a humanidade em relação direta com o animismo que alimenta seus ambientes e suas vicissitudes imprevisíveis. Suas heroínas são usadas não para expor diferenças de perspectivas humanas, mas para destacar as condições que devem ser entendidas para encontrar a comunalidade e a resolução.



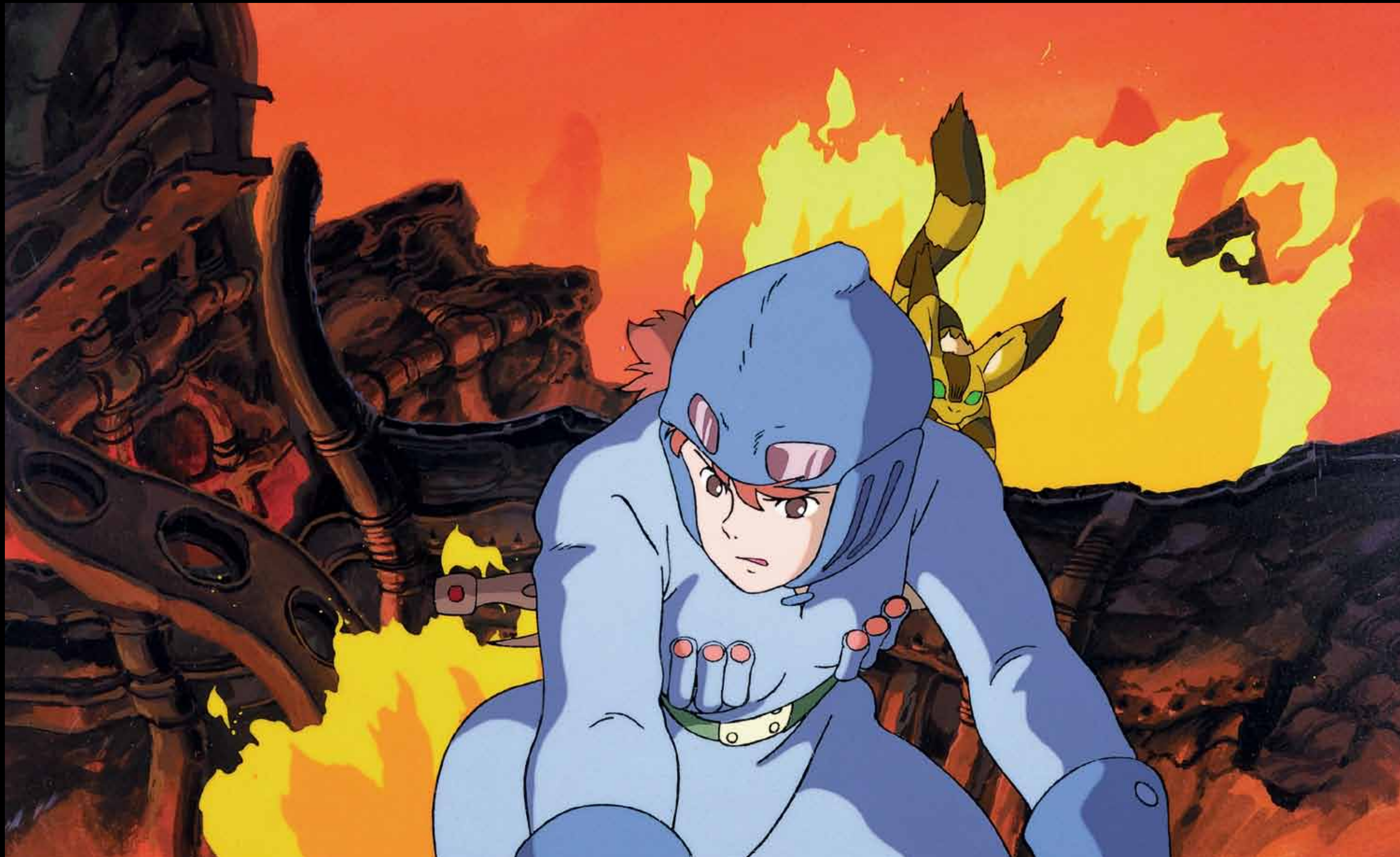
HAYAO MIYAZAKI/STUDIO GHIBLI

Nausicaä do Vale dos Ventos

(*Kaze no Tani no Nausicaä*), 1984

Filme 35mm, cor, áudio, 116min.

© 1984 Nibariki – GH



WAN GU CHAN E WAN LAI MING

Princesa do Leque de Ferro, 1941
 Filme 35mm, preto e branco, áudio, 73min.
 Agradecimentos especiais ao Chinese Taipei Film Archive





LADISLAS E IRÈNE STAREWITCH

O Conto da Raposa, 1929–30

Filme 35mm, preto e branco, áudio, 65min.

Collection Martin-Starewitch



RAY HARRYHAUSEN

A História de "Rapunzel", 1952

Filme 16mm, cor, áudio, 10min. e 25seg.

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation



RAY HARRYHAUSEN

Modelos de *A História de "Rapunzel"*, 1952

Corpos de látex com armaduras internas de metal e cabeças substitutas de gesso

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation





NATHALIE DJURBERG

O Abate, 2008

Animação em barro, vídeo, música de Hans Berg, 5min. e 40seg.

Cortesia de Zach Feuer Gallery, Nova York, e Gió Marconi, Milão

NATHALIE DJURBERG

O Rinoceronte e a Baleia, 2008

Animação em barro, vídeo, música de Hans Berg, 4min. e 47seg.

Cortesia de Zach Feuer Gallery, Nova York, e Gió Marconi, Milão



ALEXANDRE ALEXEIEFF*O Nariz*, 1963Filme 35mm, preto e branco, animação pinscreen,
áudio, 12min.

© 2011 Alexeieff – Cinédoc PFC

**JIŘÍ TRNKA***A Mão*, 1965

Filme 35mm, cor, áudio, 19min.

© Krátký Film Praha a.s.



DIREITA

YURI NORSTEIN

Desenhos para *Um Conto sobre Contos*, 1979

De cima para baixo:

The Drunk and the Nag: A Warning to Parents; Drunken Father; Nagging Mother

© State Cinema Collection of the Russian Federation



AO LADO

YURI NORSTEIN

Um Conto sobre Contos, 1979

Filme 35mm, cor, áudio, 29min.

© State Cinema Collection of the Russian Federation

Da escuridão frágil e nevoenta de uma floresta úmida, *Um Conto sobre Contos* invoca memória e sonho, perda e arrependimento: vidas vividas, anos passados. De fogueiras e de cinzas em brasas, soltando uma fraca fumaça, e de casas fechadas, árvores nuas e lâmpadas de sódio, o filme exuma memória em um nível pessoal e íntimo, e ainda assim é uma memória inextricavelmente ligada ao – ou símbolo do, talvez – século XX em si. A luz espectral de um corredor inunda um jardim outonal, uma maçã verde está perdida na neve, e, de alguma maneira, esses motivos, sem sentido ou insípidos nas mãos erradas, são feitos para fazer sentir seu peso no fim enfumaçado do século, os restos do dia.

Além dos olhos pesados de leite de um bebê no seio de sua mãe, com o fantasma infantil de um pequeno lobo cinza como guia, um inconsciente (coletivo) é acordado. Inundado com a mesma luz saudosista e preocupações temáticas que o trabalho de Andrei Tarkovsky, *Um Conto sobre Contos* invoca, como *Mirror* (1975), de Tarkovsky, não apenas as imagens da memória, mas também sua própria natureza, associativamente trançando juntas duas narrativas aparentemente díspares. Com o espectro da guerra se escondendo nas sombras, Norstein deliberadamente cria rupturas no tempo, as imagens em movimento entrando em colapso e falhando à medida que

a guerra exige mais homens, que retornam nos sobretudos de soldados para caminhar como espectros por praças que já foram claras. A neve cai silenciosamente.

Entre os fins dos dias e as folhas caindo lentamente em florestas desnudadas, surge uma paisagem pacífica, uma miragem brilhando com a luz do sol: um campo ondulante enquadra uma cena bucólica onde um escritor, um músico e uma mãe sentam-se juntos à sombra de árvores de verão. Mas mesmo essa cena é tingida com arrependimento, com o conhecimento de que aquele momento passou para sempre. E essa é, talvez, a sabedoria que o filme transmite além de tudo o mais: o que passou, passou. É um filme para assistir no fim do ano.

Com *Um Conto sobre Contos* – assim como com outros trabalhos-chave – o termo “animação” não faz mais justiça ao que descreve. Limitar um trabalho tão complexo, tão ricamente texturizado a, essencialmente, um conjunto de técnicas parece terrivelmente pouco ambicioso e totalmente não-satisfatório. Em vez disso, o filme de Norstein é um exemplo da radical imagem em movimento, e segue o mesmo caminho que o trabalho em filme e vídeo de muitos artistas: devolve-nos à fonte do que a imagem em movimento torna possível, e, de fato, à fonte das perguntas humanas básicas. Ao contrário de filmes mainstream em live-action, o trabalho dispensa a linearidade do tempo e a geometria do espaço para acessar um mundo de experiências e emoções onde a intuição substitui o racionalismo mais uma vez.



WILLIS O'BRIEN*O Mundo Perdido*, 1925

Filme 16mm, preto e branco, mudo, 92min.

© Lobster Films Collection

**RAY HARRYHAUSEN***One Million Years B.C.*, 1966

Colagem fotográfica de um modelo combinada com filmagem em live-action. Esta cena, que teria mostrado um brontossauro atacando a tribo, foi deletada do roteiro final.

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation



ESQUERDA

WINSOR MCCAY

O Naufrágio do Lusitania, 1916

Filme 16mm/35mm, preto e branco, mudo,
9min. e 45seg.

Cortesia de Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

AO LADO, TOPO E ABAIXO À DIREITA

HALAS & BATCHELOR

Animal Farm, 1954

Filme 35mm, cor, áudio, 74min.

Cortesia de Halas & Batchelor Collection

AO LADO, ABAIXO À ESQUERDA

HALAS & BATCHELOR

Desenho em lápis azul para *Animal Farm*, 1954

Cortesia de Halas & Batchelor Collection

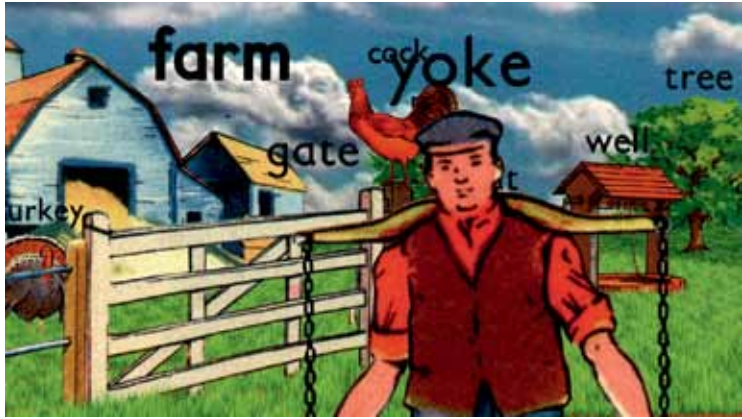
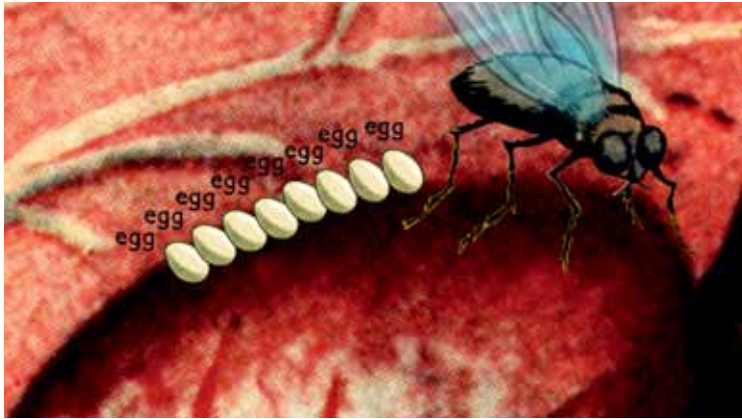
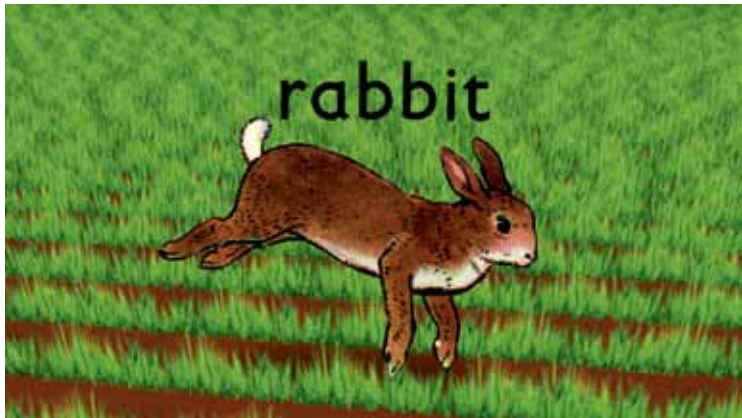



RUTH LINGFORD

Os Prazeres da Guerra, 1998

Formato digital, cor, áudio, 11min. e 30seg.

© Ruth Lingford



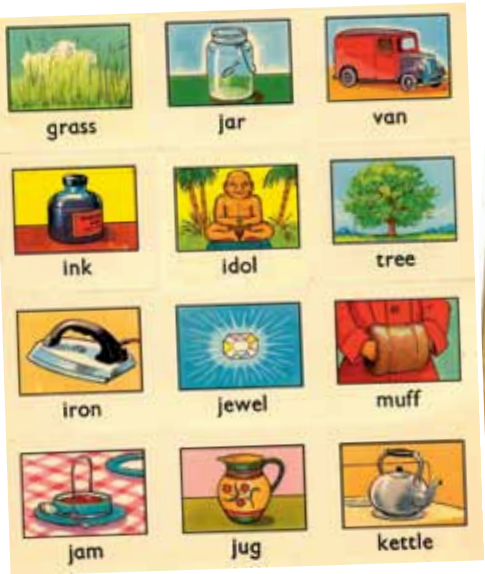
RUN WRAKE

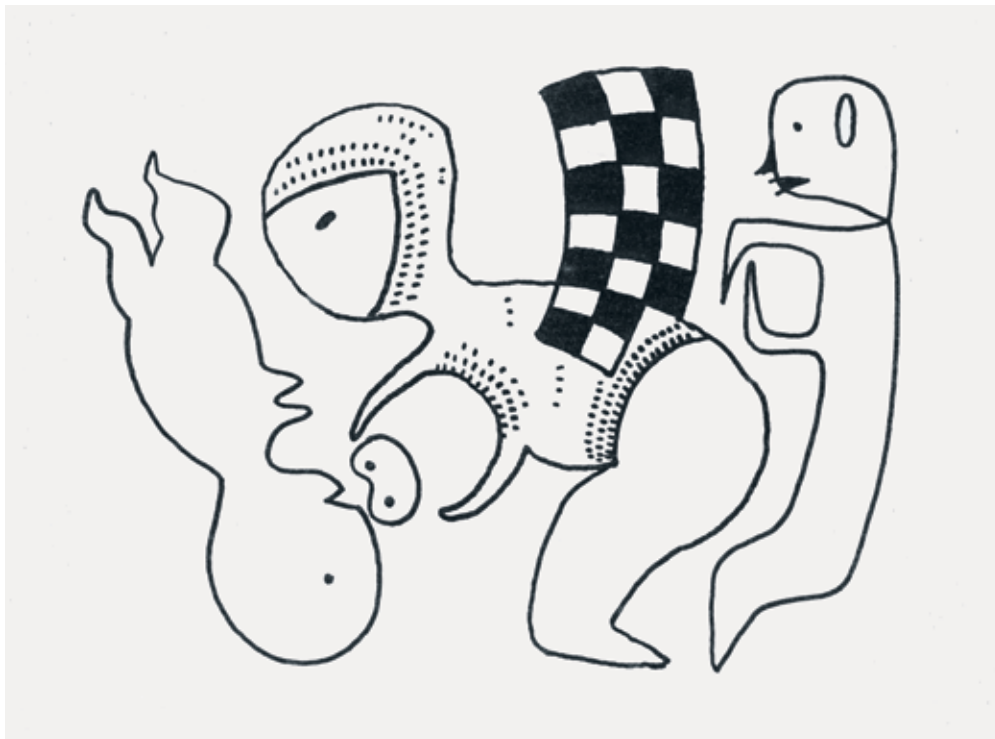
Coelho, 2005
Filme 35mm, cor, áudio, 5min.
Cortesia de Run Wrake e LUX, London

Coelho, de Run Wrake, apropria-se de ilustrações de livros de figuras educacionais dos anos 1950 para executar uma alegoria macabra sobre duas crianças, que, ao cortar um coelho e abri-lo, encontram um ídolo que pode transformar objetos básicos em joias. Criado usando elementos escaneados de imagens do ilustrador britânico Geoffrey Higham (ao lado, abaixo), o universo hermético do filme, que depende inteiramente de materiais já existentes mas finitos em si, dita os parâmetros estéticos e narrativos do trabalho. Além disso, a premissa do filme reconhece não só os artefatos materiais e as limitações das ilustrações – as palavras descrevendo cada objeto ilustrado são mantidas o tempo todo – mas também sua inocência; e, consciente de que somos conhecedores do propósito original das imagens, Wrake atrela sua neutralidade para fazê-las relatar

um conto menos salubre no geral. Por conta disso, essa economia de processo cria uma estrutura artística de trabalho firme e rigorosa e uma base fértil na qual o artista pode tecer sua história. Inspirando-se no histórico de filmes de colagem e found footage, *Coelho* usa material “encontrado” no senso mais puro da palavra: o artista encontrou as ilustrações num sebo. A retenção das descrições literais (a palavra “menina” acompanha o personagem da menina onde quer que ela vá, a palavra “coelho” onde quer ele ele vá, etc.) também serve, talvez, para encorajar o diálogo sobre a natureza do conhecimento e a objetificação das coisas, lembrando-nos de que os significantes pairam para sempre sobre os significados. Por isso, também, o status dual das imagens às quais somos apresentados – o de ilustrações originais destinadas à educação de crianças, e o de

elementos constituintes da recém-criada fábula – está constantemente em primeiro plano; a inclusão do ídolo, em particular, nos convida a reconsiderar o contexto original das ilustrações, e questiona qual lugar aquelas palavras têm em tal coleção. Comissionado pelo animate!, o esquema de produção de animações pioneiro do Channel 4/ Arts Council England, sob o comando do falecido e grande produtor Dick Arnall, *Coelho* fala por e sobre a animação em si, literalmente “animando” o inanimado, e dando-nos acesso a um mundo de imaginação e invenção.





JIM TRAINOR

O Tema de Apresentação, 2008

Filme 16mm, preto e branco, áudio, 14min.

© Jim Trainor

Com um estilo econômico, utilizando um pincel atômico preto sobre papel branco, os filmes de Jim Trainor, baseado em Chicago, são enganosamente simples, ingênuos mesmo, mas isso desmente a profundidade e a perspicácia de seus questionamentos. O absurdo e a fantasia aparentes de reinos animais pré-históricos e civilizações humanas quase não documentadas que Trainor apresenta são dissipados pela percepção de que tais reinos e civilizações são baseados na pré-história real. Além disso, sua “dramatização” ou imaginação das vidas de seus habitantes é aparentemente dominada por uma mensagem sobre a natureza a-histórica da nossa existência: nomeadamente, que a história em si é uma construção, e que apesar do – ou talvez por causa do – “progresso”, ainda somos animais brutos, nosso comportamento muito parecido com o dos mamíferos pré-históricos que Trainor exuma.

O Tema de Apresentação é baseado em imagens feitas pelos Moche (uma cultura ancestral peruana), algumas das quais parecem se referir a sacrifício humano. Como no caso de trabalhos anteriores de Trainor, o bestial nunca está distante da superfície, e os humanos de *O Tema de Apresentação* vivem de maneira similar aos animais em seus outros filmes, regidos por desejos cruéis e brutais. Ainda assim, Trainor parece estar dizendo que esses desejos são codificados pela sociedade na qual os humanos vivem, e que, portanto, independente de sua natureza, não estão sujeitos ao mesmo processo de supressão e suspensão, como praticado pelo Ocidente “civilizado”.

O filme é relevante aqui devido a sua reimaginação de uma sociedade não-conhecível e ainda assim comprovadamente real: menos uma alegoria e mais um documentário imaginado, é apesar de tudo uma história que (e essa é sem dúvida a ideia de Trainor) é universal e a-histórica apesar das especificidades de seu próprio ambiente. Ele oferece um contraponto interessante não apenas para trabalhos que são reconhecidamente fabulosos, mas também para a versão da cineasta americana Martha Colburn de um conto popular contemporâneo, *Myth Labs* (2008).



CAROLINE LEAF

A Coruja que se Casou com um Ganso:

Uma Lenda Esquimó, 1974

Animação de areia 35mm, preto e branco, áudio, 7min. e 38seg.

© 1974 National Film Board of Canada.

Todos os direitos reservados

FRAGMENTOS



Enquanto a seção anterior, “Fábulas”, discutiu como a animação foi adaptada para contar histórias inspiradas na memória popular, “Fragmentos” demonstra o potencial da mídia em construir narrativas mais individuais. A distinção é de grau: o cânone cultural ocidental – certamente desde a *Eneida* de Virgílio, e sem dúvida antes disso através da tradição oral – tem sempre sido sujeito a revisões radicais por parte de contadores de histórias individuais. Quando os Irmãos Grimm começaram a documentar os contos de fadas europeus no começo do século XIX (transcrevendo entrevistas conduzidas em sua própria casa), estavam gravando em pedra psicodramas viventes. Desde então, a animação permitiu iterações novas dessas lendas compartilhadas, que são atualizadas de acordo com nossas sensibilidades mutantes.

Os dois filmes de Kara Walker da série *Arquivo Nacional* *Publicação de Microfilme M999 Rolo 34: Departamento de Refugiados, Libertos e Terras Abandonadas: – Six Miles from Springfield on the Franklin Road* (2009) e *Lucy of Pulaski* (2009; página 162) – oferecem uma ligação envolvente entre histórias recebidas e reinterpretadas. Walker usa fantoches de sombras para capturar o passado quase-mítico da era da Reconstrução, que se seguiu à Guerra Civil dos EUA. O trabalho funde elementos de fatos históricos com traços de conhecimento recebido. A intencionalidade da própria artista é evidente nos atores de fantoches de sombras, que se avultam por trás da história que estão articulando (assim como Lotte Reiniger mostrava suas tesouras de edição em *Cinderela* em 1922). *Valsa com Bashir* (2008, página 159), de Ari Folman, também aborda um trauma histórico, desta vez pela lente de uma experiência pessoal. A natureza do material exigiu novas técnicas de animação para que todo o filme fosse filmado como ação real e depois fosse arduamente transferido para storyboards e ilustrado. O filme de Folman é portanto assombrado por presenças físicas não vistas, o que confere a

esta animação um devastador toque humano, que teria sido impossível de alcançar se ele tivesse trabalhado em formato dramático tradicional.

Golem (piloto, 1993; página 154), de Jiří Barta, também se desloca entre o tempo achatado registrado em filme e a profundidade da memória animada, com a técnica da animação em barro acrescentando um peso literal à filmagem em live-action. O uso do material-fonte por Barta complica ainda mais o envolvimento do espectador com esse conto folclórico popular: utilizando o romance homônimo publicado em 1915 pelo autor austríaco Gustav Meyrink, Barta situa esse fragmento de folclore judaico do século XVI em um contexto do século XIX. Animação e filme, o real e o imaginário, o passado e o presente – tudo isso colide em uma meditação melancólica sobre a alma de uma comunidade.

Um artifício auto-consciente caracteriza muitos dos trabalhos nesta seção. Emergindo de uma genealogia pós-guerra e pós-moderna, os filmes dialogam com a contingência de conhecimento e a validade de múltiplas formas de expressão. A simplicidade encantadora de *O Último Palhaço*, de Francis Alÿs, (1995–2000; página 163) evoca uma vasta gama de precedentes culturais, de Charlie Chaplin a Samuel Beckett, aludindo ainda a animadores importantes como Ryan Larkin. Alÿs usa linhas e pinceladas rápidas para criar um personagem de presença tão leve que chega a ser insubstancial – até o momento chocantemente direto em que vira o rosto para o espectador com um olhar duro e conectante. Tais dispositivos dizem muito sobre sobre a liberdade do animador de usar uma variedade de técnicas para transmitir a riqueza e a complexidade de seus personagens.



JAN ŠVANKMAJER

Dimensões de um Diálogo, 1983

Filme 35mm, cor, áudio, 12min.

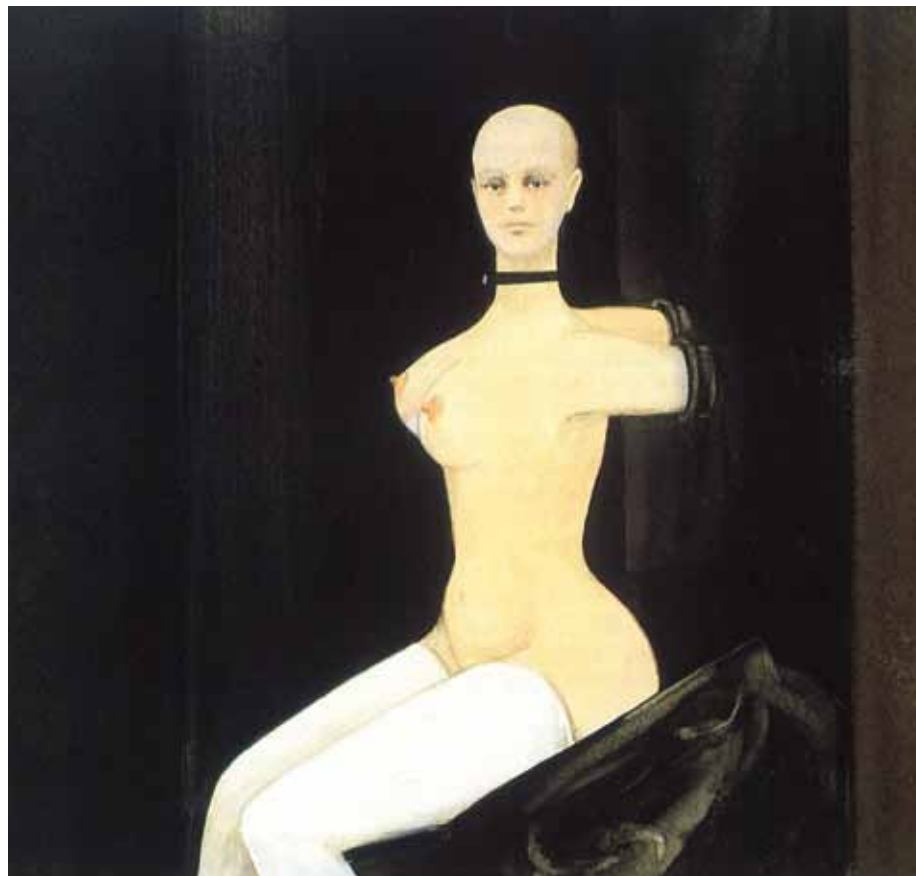
Cortesia Athanor Film Production Company Ltd
(athanor.cz), Jaromír Kallista e Jan Švankmajer



JIŘÍ BARTA*Golem* (piloto), 1993

Vídeo DVD, cor, áudio, 7min.

© Jiří Barta

**WALERIAN BOROWCZYK***Os Jogos dos Anjos*, 1964

Filme 35mm, cor, áudio, 13min.

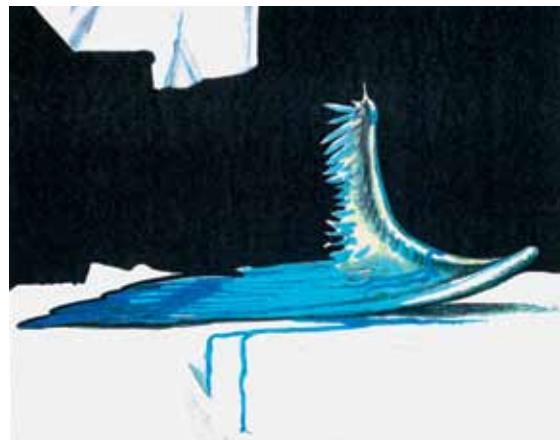
Les Jeux des anges by Borowczyk © 1964

Uma obra-prima incandescente de Walerian Borowczyk, *Os Jogos dos Anjos* é uma viagem em direção ao Letes por uma paisagem profanada em um mundo de estruturas impossíveis, máquinas terríveis e asas decepadas. Dentro de um não-lugar labiríntico e encoberto – uma aberração monstruosa de câmaras interlaçadas – testemunhamos pela metade atos repentinos e aleatórios de crueldade, cenas de dentro de um teatro de sadismo.

O filme se inspira, sem dúvida, no interesse de Borowczyk pelo trabalho de Max Ernst. Ainda assim, parece às vezes com um quadro de Francis Bacon em movimento, um guache pesado caindo pelo ar denso. É também, sem dúvida, o uso sensato do som – pelo aclamado compositor de *musique concrète* Bernard Parmegiani – que

permite ao filme criar um espaço tão hermético e aterrorizante, desde o som de abertura de uma jornada por trilhos (talvez deliberadamente evocativo de transportes para campos de concentração) até o arranhar metálico, as vozes transfiguradas e um som de órgão se expandindo. De fato, o órgão em si é importante: o título do filme (“Les Jeux des anges”, em francês), invariavelmente traduzido como “O Jogo dos Anjos”, também faz referência aos registros *jeu d’anges* de um órgão.

Inicialmente, Borowczyk estudou pintura, dedicando-se ao design de pôsteres antes de partir para a direção. Trabalhou em filmes animados no começo de sua carreira, colaborando com artistas como Jan Lenica e Chris Marker. Em seguida, dirigiu diversos longas em live-action, incluindo o genial



Goto, *l’île d’amour* (1968), *Blanche* (1971) e *La Bête* (1975), antes de *Emmanuelle 5* (1987). Borowczyk merece ser reconhecido como uma figura centralmente importante para a animação – ou melhor, para o mundo das imagens em movimento experimentais – em vez de uma figura marginal, por uma práxis que recusou a reconhecer fronteiras artificiais entre disciplinas, e por um conjunto da obra que permanece único tanto em sua amplitude de visão quanto no seu modo de realização.

TERRY GILLIAM

O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus, 2009

Filme 35mm, cor, áudio, 123min.

Cortesia do artista

**TIM BURTON**

Vincent, 1982

Filme 16mm, preto e branco, áudio, 6min.

© Disney



HARUN FAROCKI

Jogos Sérios III: Imersão, 2009

Vídeo bicanal, cor, áudio, 20min. (loop)

© 2009 Harun Farocki



ARI FOLMAN

Valsa com Bashir, 2008

Filme 35mm, cor, áudio, 90min.

Cortesia de Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film

Produktion, Arte France e Noga Communications – Channel 8



AO LADO

MARJANE SATRAPI*Persepolis I*, 2000

Graphic novel

Cortesia de Marjane Satrapi

DIREITA

MARJANE SATRAPIRascunhos de *Persepolis I*, 2000

Caneta sobre papel

Cortesia de Marjane Satrapi





KARA WALKER

Arquivo Nacional Publicação de Microfilme M999
Rolo 34: Departamento de Refugiados, Libertos e Terras Abandonadas: *Lucy of Pulaski*, 2009, Vídeo, cor, áudio, 12min. e 8seg.

Cortesia da artista e Sikkema Jenkins & Co.

Arquivo Nacional Publicação de Microfilme M999
Rolo 34: Departamento de Refugiados, Libertos e Terras Abandonadas: *Lucy of Pulaski* re-historiciza a luta dos afro-americanos no sistema escravista e no período imediatamente posterior da abolição da escravatura, usando um evento documentado como fonte para um comentário sobre conflito racial e racismo que usa o manto da história para transmitir verdades ainda relevantes hoje em dia. A disjunção entre a técnica óbvia e autoconscientemente “de época”, a *mise en scène* com fantoches de sombra e a percepção de que tal conflito ainda existe serve para destacar de modo ainda mais proeminente a própria duração da luta – e para lembrar o espectador de que a abolição da escravatura não acabou com a desigualdade racial.

O filme de Kara Walker relata uma história alternativa àquela codificada pelos historiadores e guardiões europeus (inevitavelmente) brancos da história social: uma narrativa dos mecanismos de poder feita por aqueles sem poder. Enquanto o uso de fantoches de sombra e convenções dos primeiros filmes mudos (uma trilha de piano “ao vivo”, intertítulos e legendas indicando a ação) é manifestamente pensada para datar a história; o real interesse de Walker ao fazê-lo, pode-se presumir, é provocar e investigar os deslocamentos entre as histórias sancionadas e

as subordinadas. Isto é, o assunto – sexualidade, perversão, assassinato – parece bastante contrário à propriedade e à inocência sugeridas pela historicidade particular das técnicas utilizadas para criar o filme; ainda assim, os estereótipos raciais, na aparência e no comportamento, são inteiramente transponíveis para a sociedade contemporânea, na qual uma subclasse negra é rotineiramente caracterizada em termos de licenciosidade sexual e crimes violentos. Dessa forma, a protagonista homônima de *Lucy of Pulaski*, uma “rameira de cor”, é tanto uma caricatura a-histórica quanto um personagem histórico.

A única conclusão a que o espectador pode chegar, portanto, é que a mecânica do poder produziu disparidades horrorosas que, longe de terem terminado, de forma limpa, com a abolição da escravatura – como somos encorajados a acreditar – continuam a ser produzidas até hoje.



FRANCIS ALÿS

Estudo para *O Último Palhaço*, 1995–2000

Aquarela, esmalte e lápis

Cortesia do artista e Lisson Gallery



PATRICK BOKANOWSKI

A Praia, 1992

Filme 35mm, cor, áudio, 14min.

© Patrick Bokanowski and Light Cone

O artista e cineasta francês Patrick Bokanowski faz uso de uma óptica aberrante e especialmente adaptada – lentes “imperfeitas” – para criar distorções “reais” (em vez de manipuladas na pós-produção) mas cuidadosamente controladas da imagem. É uma prática dicotômica, ao mesmo tempo cirurgicamente precisa e alegremente caótica, já que a incubação do trabalho precisa ser clínica, e ainda assim seu fruto é mercurial, à mercê do acaso.

A Praia utiliza extensivamente a óptica modificada de Bokanowski para apresentar uma paisagem fluida e onírica: uma praia transfigurada, derramando luz e água. Figuras distorcidas e obstruídas atravessam a cena, mas de algum modo movem-se acima e dentro da imagem ao mesmo tempo, sobre a praia e dentro dela, através dela, como se fossem feitas do mesmo material que a paisagem em si – ossos de água do mar e sombras ultramarinas. A cena é ao mesmo tempo a representação da praia e, de algum modo, a essência dela, as imagens obscuras, refratadas, fluidas, sugerindo uma imagem da memória, ou da imaginação em si, de maneira que oferece um complemento interessante ao trabalho de Jerzy Kucia e dos Irmãos Quay.

As distorções ópticas de Bokanowski ajudam a interferir nos movimentos e no sentido de tempo do filme, conspirando com a paisagem sonora estranha e imersiva (composta pela mulher de Bokanowski, Michèle, reconhecida música eletroacústica) para criar uma experiência bastante única. De fato, embora uma prática definida a um grau tão extenso por um processo (esotérico) tenha boas chances de ser vista como um pouco misteriosa, a confiança de Bokanowski na materialidade da lente, nos “acidentes” ópticos fortuitos que ela produz e na própria noção de imperfeição dá a seu trabalho um viés ideológico crescente, uma espécie de recusa ou refutação do triunfo da perfeição, síntese e previsibilidade crescente das demandas digitais.

ROBERT BREER

Fuji, 1974

Filme 16mm, cor, áudio, 6min.

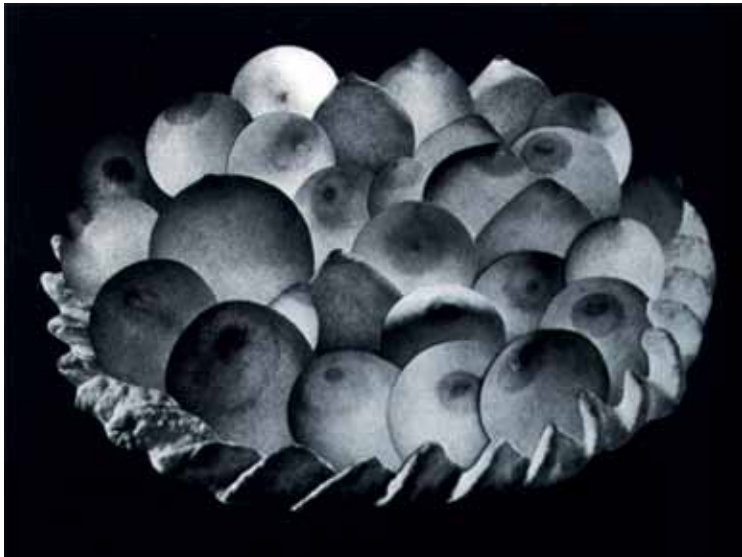
Cortesia de Run Wrake e LUX, London

Embora Robert Breer seja talvez mais conhecido por seus filmes animados abstratos de forma livre, sua longa carreira abrange pintura e escultura cinética, notadamente suas “flutuações”, que, assim como sua prática com imagens em movimento, trazem uma sensibilidade anárquica à galeria. Seu senso de humor lúdico e seu senso de movimento, duração, forma e linha pioneiros e dissidentes fizeram com que seu trabalho tenha sempre seguido sua própria trajetória, influenciando muitos outros artistas pelo caminho.

Fuji faz uso da rotoscopia – técnica comumente associada a Breer – para nos apresentar à filmagem em live-action de um trem passando pelo Monte Fuji apenas para cobri-la, abstraí-la e distorcê-la, brincando com formas e planos até que montanhas, pássaros e pessoas transformem-se em meros ângulos. Campos coloridos com spray e linhas desenhadas pela metade reduzem a paisagem do lado de fora às suas partes constituintes, a luz mutante transmitida por sprays de azul e vermelho pelos picos cobertos de neve da montanha, o próprio avanço rítmico do trem afetando tanto a trilha sonora quanto a cadência das imagens.

Como Breer sem dúvida pretendeu, o filme é mais interessante quando o rotoscópio falha – ou melhor, quando os dois mundos não estão combinados sem falhas – e podemos ver, através dos buracos na camada desenhada pelo artista, um pouco dos dois mundos ao mesmo tempo. Se a imagem fotográfica é a “realidade”, ou pelo menos sua representante, então o efeito da imagem traçada falhando cria uma realidade anotada, revelando que o mundo “real” não passa de uma única folha de um meta-universo cheio de camadas no qual signos e símbolos colidem e conspiram para apresentar múltiplos significados possíveis.





AO LADO

FRANK E CAROLINE MOURIS

Frank Film, 1973

Filme 16mm, cor, áudio, 9min.

© Frank and Caroline Mouris



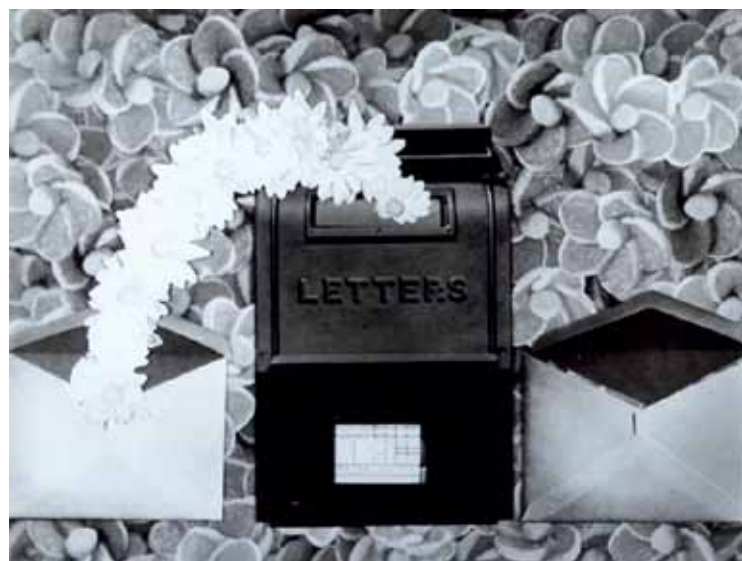
DIREITA

STAN VANDERBEEK

Fricção Científica, 1959

Filme 16mm, cor, áudio, 10min.

Cortesia de Electronic Arts Intermix (EAI), Nova York



ESTRUTURAS

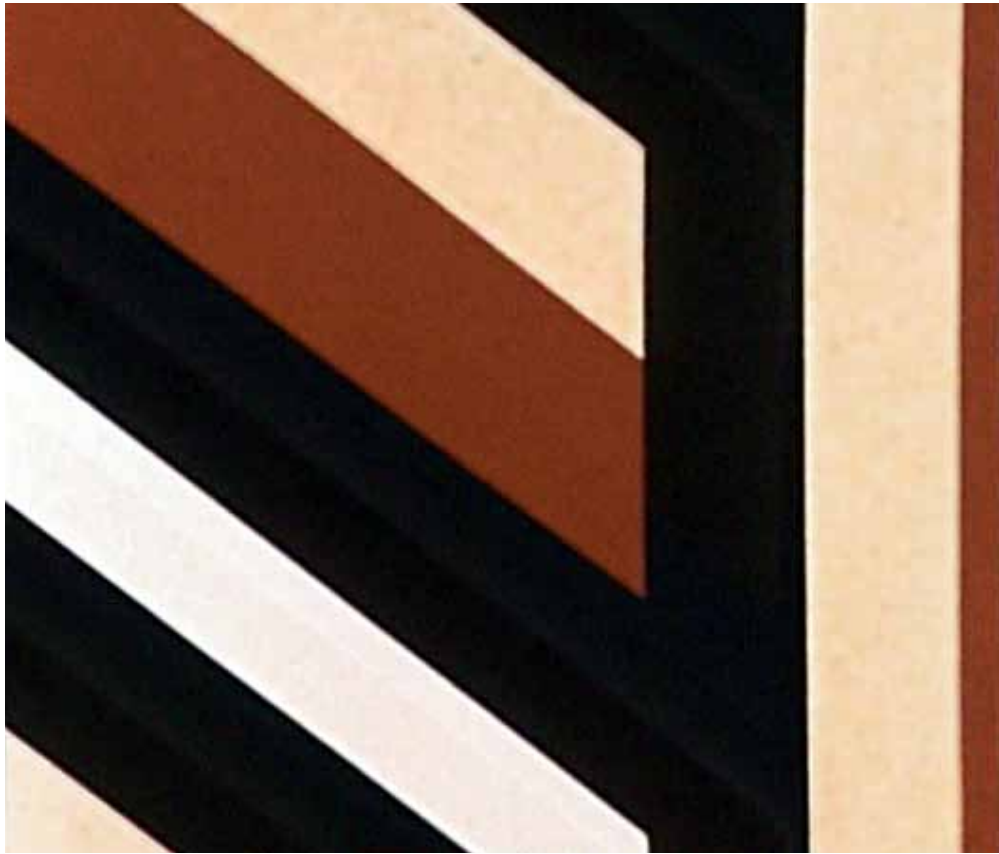


A magia da animação está em sua capacidade de transformar a matéria física inerte na ilusão da vida. Desde seus primeiros dias, os animadores se sentiram compelidos a desafiar as capacidades narrativas da mídia; seus sucessos têm sido intimamente ligados a inovações em suas possibilidades formais. Com muita frequência, esses animadores ficavam fazendo experiências com os tijolos – com o DNA – de sua forma de arte pelo simples prazer de testemunhar os resultados.

Tais experimentos tendiam a se focar na “integridade” do filme animado: a facilidade com a qual ele podia conjurar um mundo próprio por inteiro, mesmo quando se inspirava em quadros de referência externos. Um fator-chave aqui é a duração, já que o tamanho exato de cada trabalho pode ter consequências significativas para seu significado e impacto. Essas preocupações materiais da animação a levam a dialogar com os primórdios do movimento modernista, lembrando-nos de que juntamente com as artes cênicas, a fotografia e o cinema, a animação desempenhou um papel notável no desenvolvimento da vanguarda histórica. Portanto, na primeira metade do século XX, artistas como Viking Eggeling (página 171), Oskar Fischinger (páginas 176–77), Fernand Léger (páginas 178–79) e Stefan e Franciszka Themerson (página 180) realizaram experiências paralelas sobre as possibilidades formais do cinema. A fragmentação das disciplinas culturais tem feito com que uma figura como o experimentalista Stan Brakhage (cuja ligação dinâmica com a técnica produziu uma obra visionária, página 175) permaneça respeitada, mas sem dúvida isolada dentro do mundo das artes visuais.

Outras formas de prática são igualmente reveladoras dos determinantes estruturais únicos da animação. Em *A Sós. A Vida Esgota Andy Hardy* (1998, página 183), Martin Arnold utiliza clipes curtos de filmes clássicos em preto e branco como sua matéria prima, editando e repetindo fragmentos a fim de criar um paradigma compositivo inteiramente novo. *Tango* (1980; página 184), de Zbigniew Rybczyński, é ostensivamente figurativo: pessoas entram em um cômodo claustrofóbico individualmente e repetidamente, até que o ambiente esteja cheio de indivíduos atômicos, cada um aparentemente sem consciência de si ou de seu vizinho. O desafio existencial desse trabalho é espelhado por sua engenhosidade técnica.

Norman McLaren é reconhecido por suas animações musicais abstratas, mas é representado aqui por seu *Vizinhos* (1952; página 182), um filme notável, ganhador de Oscar, descrito por McLaren como um “filme muito forte sobre o antimilitarismo”. Hoje em dia, ele também documenta a arte do animador: utilizando a filmagem stop-motion com personagens ao vivo e objetos reais (a técnica “pixilation”), McLaren tece uma estonteante tapeçaria visual na qual as metades esquerda e direita do quadro parecem se espelhar no fluxo e refluxo de uma parábola sobre a escalada de destruição. A forma também é inseparável do conteúdo em *Pato Zangado* (1953; página 185), de Chuck Jones, que oferece uma improvável aula magna sobre cinematografia estrutural, mesclando de forma imperceptível desenhos populares e jogos conceituais.



JULES ENGEL
Paisagem Ferroviária, 1974
 Filme 16mm, cor, áudio, 4min.
 © iotaCenter

VIKING EGCELING
Sinfonia Diagonal, 1924
 Filme 35mm, preto e branco, mudo, 8min. e 26seg.
 Cortesia de Filmform – The Art Film & Video Archive



LEN LYE

Caixa de Cores, 1935

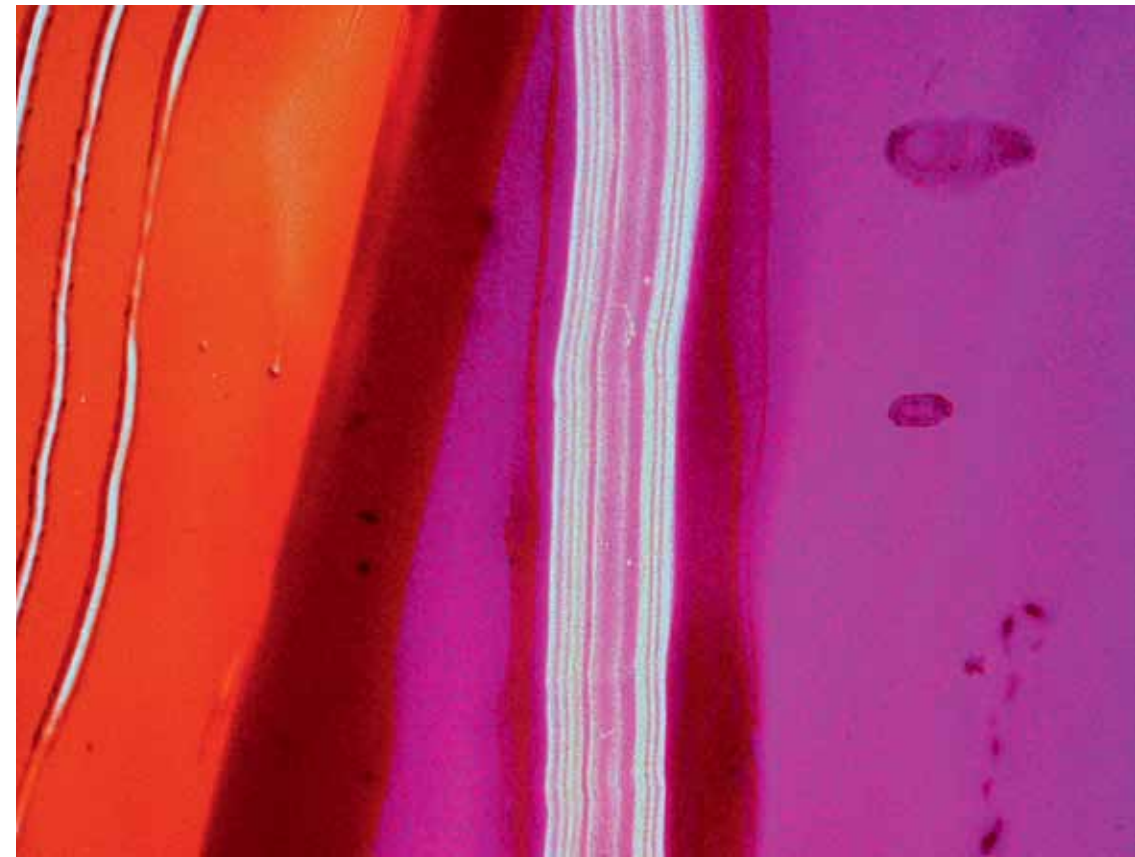
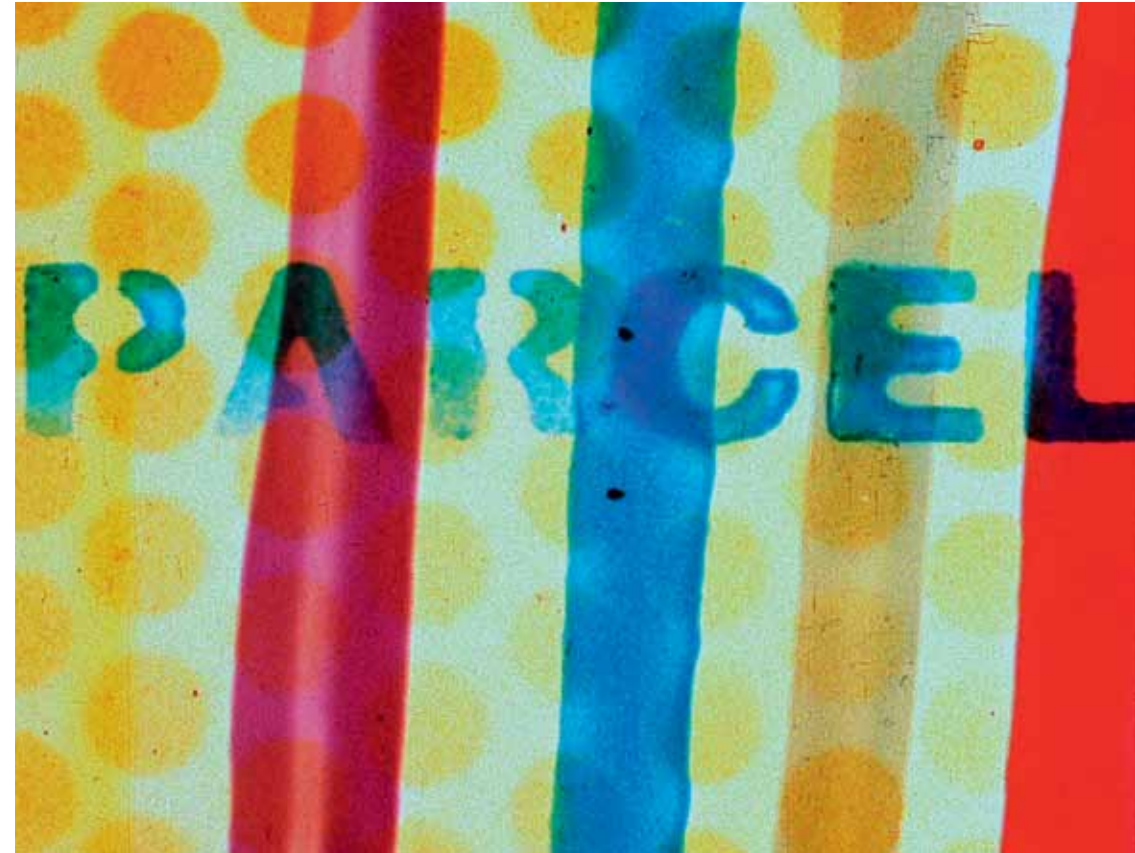
Filme 35mm, cor, áudio, 4min.

BFI National Archive

Primeiro experimento de Len Lye com pintura diretamente sobre celulóide, *Caixa de Cores* é um motim de luz e movimento, deleitando-se na capacidade da imagem em movimento de conjurar mundos insondáveis, salvo nos descansos da própria mente. Padrões geométricos pulsam e deslocam-se sobre fundos de cores destacadas, dançando conforme a trilha sonora; e mesmo assim, em contraste com a geometria um tanto pontuda dos primeiros filmes “musicais visuais”, são sempre orgânicos na forma e relaxados na organização. Mais do que qualquer coisa, talvez, *Caixa de Cores* consegue transmitir uma empolgação pura em relação à imagem em movimento *enquanto* imagens em movimento. É um hino à energia alquímica da ainda nova tecnologia em si, extasiado pelas possibilidades que a imagem em movimento apresenta em seu nível mais fundamental, quadro a quadro.



Originalmente planejado e executado como um filme em si, *Caixa de Cores* foi depois reestruturado por Lye para poder ser usado como propaganda para os Correios. Mesmo na forma de algo incongruente como uma propaganda, o filme traduz o interesse crescente na época por encontrar novos meios de vender produtos; um filme comissionado do cineasta austríaco Peter Kubelka para vender cerveja, *Schwechater* (1958), representa outra dessas parcerias originais. O filme de Lye também aponta o status então superior da imagem em movimento animada em comparação ao filme em live-action, devido certamente à sua capacidade de conjurar luz e cor em uma época em que o filme “regular” ainda labutava no chiaroscuro do preto e branco.

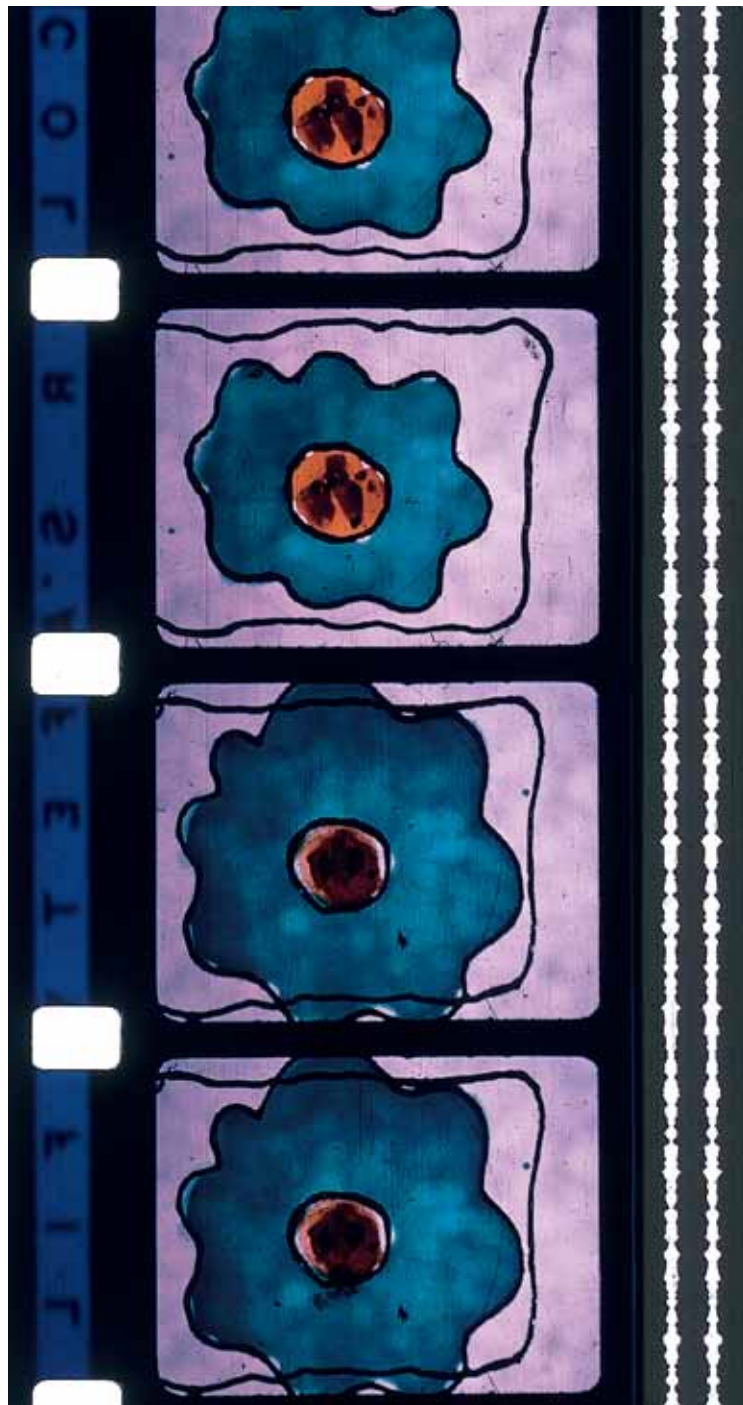
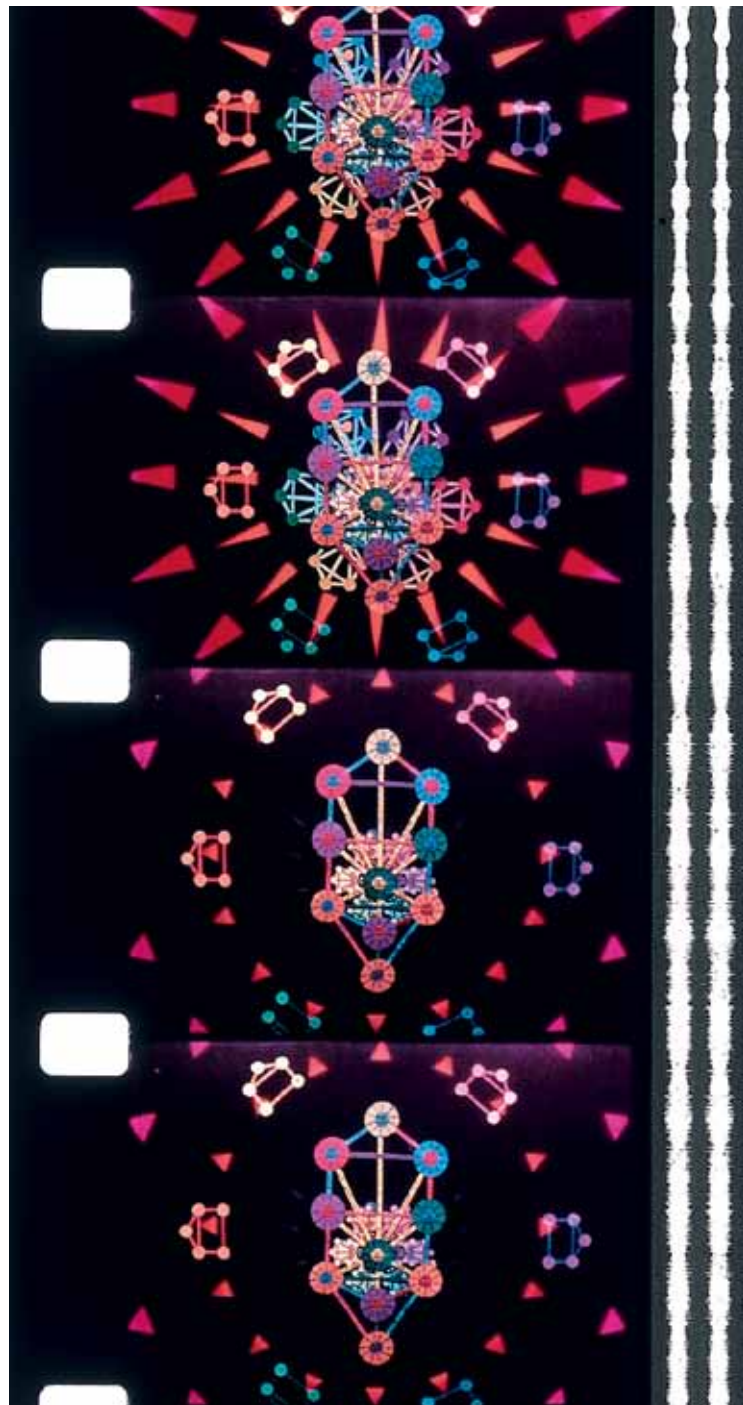


HARRY SMITH

Primeiras Abstrações 1–5, 7 e 10, 1941–57

Filme 16mm, cor, áudio, 23min.

Cortesia de Harry Smith Archives

**STAN BRAKHAGE**

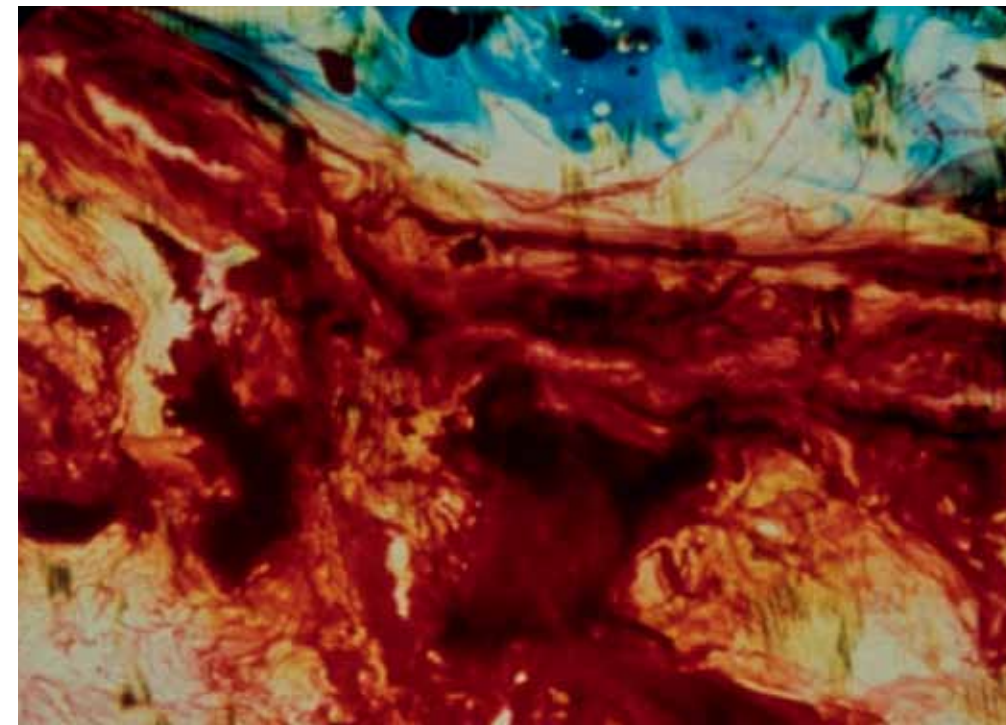
O Quarteto Dante, 1987

Filme 35mm/70mm, cor, mudo, 7min.

Cortesia de Estate of Stan Brakhage e de fredcamper.com

A resposta luminosa e elementar de Stan Brakhage à *Divina Comédia* de Dante aproveita a imagem em movimento na sua raiz, reivindica a luz em si, e invoca uma imagem em movimento de experiência e emoção.

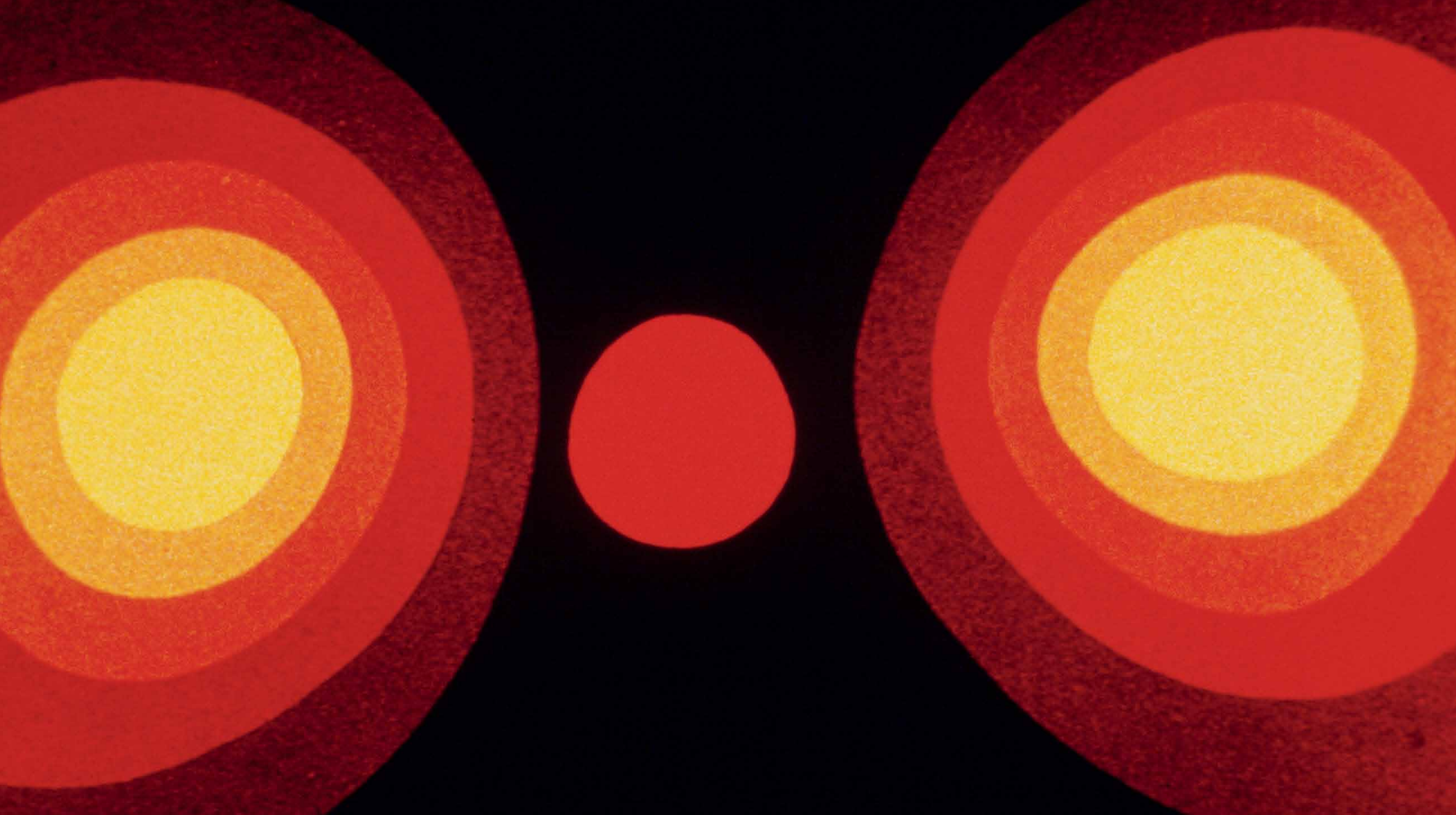
O Quarteto Dante é dividido em quatro partes, que fazem referência às descrições de Dante do inferno, do purgatório e do paraíso. “Hell Itself” (o inferno em si) começa com uma massa de cores lúcida, fluida mas pesada, o verde-musgo se fundindo com ocre sulfurosos em linhas estriadas, borrrões, arranhados e rachaduras, até que a obsidiana toma conta de tudo. ‘Hell Spit Flexion’, (curva do espeto do inferno), a peça principal no mecanismo de Brakhage, uma fonte de inferno e vinda do inferno, abre-se repentinamente em



um filme de bitola menor, uma janela incrustada dentro do quadro. Linhas de luz lascadas e rachadas aparecem e somem, como um sol de inverno visto através de galhos. “Purgation” (purgação) traz esperança, uma profundidade agora visível, camadas de luz e cor oferecendo vislumbres frágeis de imagens fotográficas e um caminho através de um batente próximo mas ainda obscuro. Em uma sequência de imagens muito complexa, há um senso de elevação do contraste entre e dentro das formas, o movimento ora desacelerando até parar, ora acelerando rapidamente, ora abrindo caminho – como um gesto de luz – entre imagens estáticas. E então chega a seção final “Existence is Song” (a existência é uma canção), que, parece, contém tudo o que se passou até agora. Mas não

é a clara mensagem de esperança ou felicidade que poderíamos ter esperado; em vez disso, é o pensamento inteiramente mais substancial e sustentador de que tudo existe dentro de tudo, que apenas existir já é suficiente.

Uma obra prima sem par, *O Quarteto de Dante* permanece – como talvez a própria carreira de Brakhage – um chamado a resistir à representação simples, à mera e superficial descrição das superfícies apenas, e perceber um mundo interno; a invocar uma imagem em movimento radical e essencial que se inspira na experiência humana e ajuda no seu desenrolar.



PÁGINAS 176-77

OSKAR FISCHINGER

Dinâmica Radiofônica, 1942

Filme 35mm, cor, mudo, 4min.

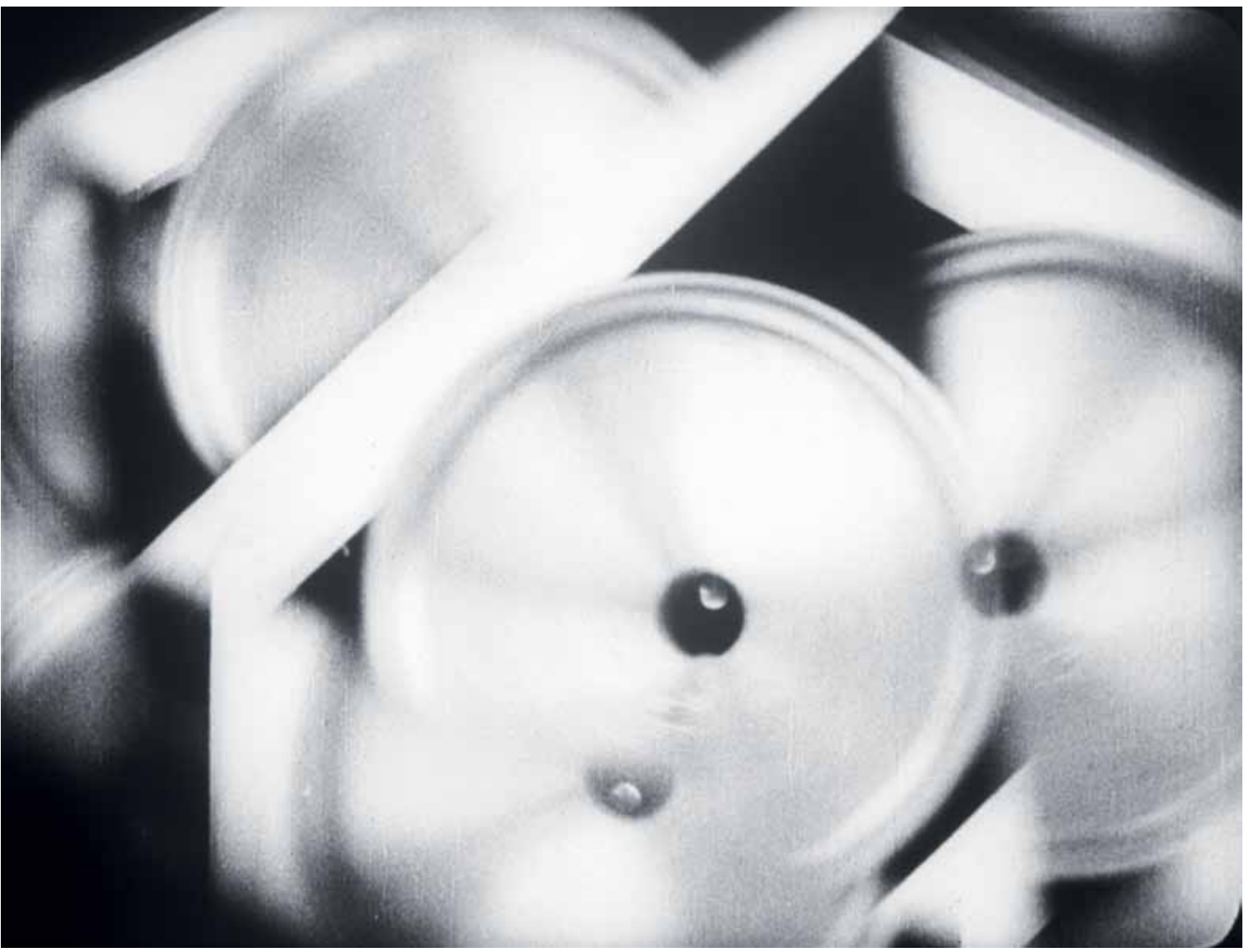
© Fischinger Trust; Cortesia Center for Visual Music

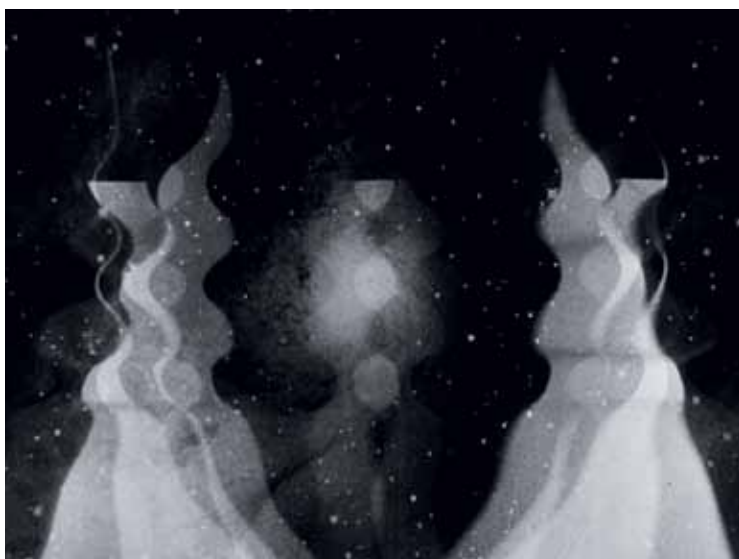
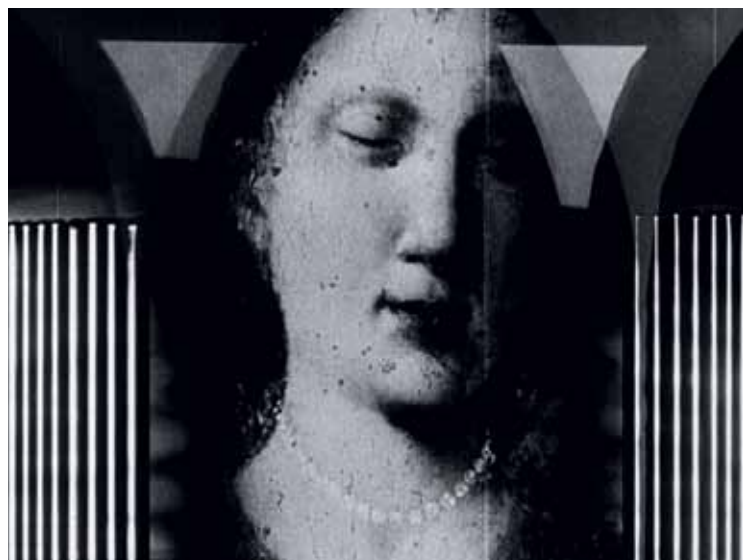
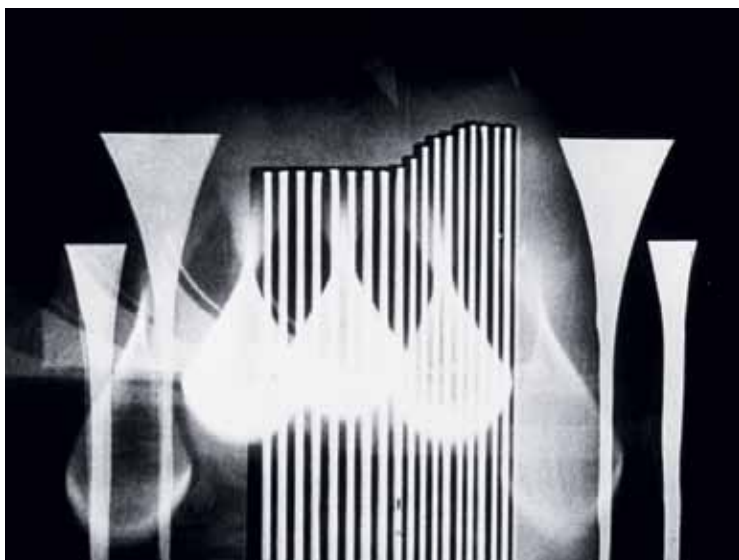
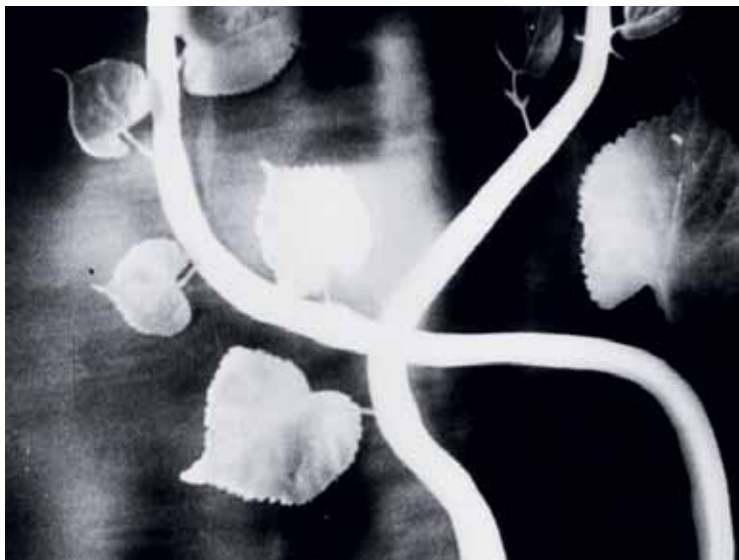
FERNAND LÉGER

Balé Mecânico, 1924

Filme 35mm, preto e branco, áudio, 16min.

Cortesia de Anthology Film Archives





ACIMA

IRMÃOS LUMIÈRE

Demolição de uma Parede II, 1896

Fotografia atribuída a Louis Lumière

Filme 35mm, negativo em nitrato, preto e branco, mudo, 47seg.

© Association Frères Lumière (Lumière Film No. 40)

AO LADO

STEFAN E FRANCISZKA THEMERSON

O Olho e o Ouvido, 1944–45

Filme 35mm, preto e branco, áudio, 10min.

Cortesia Themerson Archive and LUX, London

NORMAN MCLAREN*Vizinhos*, 1952

Filme 35mm, cor, áudio, 8min. e 6seg.

© 1952 National Film Board of Canada.

Todos os direitos reservados

**MARTIN ARNOLD***A Sós. A Vida Esgota Andy Hardy*, 1998

Filme 16mm, preto e branco, áudio, 15min.

Cortesia da Galeria Martin Janda, Viena

O cineasta vienense Martin Arnold ocupa posição proeminente na história das imagens em movimento experimentais austríacas, junto com figuras como Mara Mattuschka, Kurt Kren e Valie Export. Sua técnica, onde ele desconstrói a imagem em movimento quadro a quadro, está em contraste radical com as técnicas “aditivas” da maioria dos animadores; seu trabalho, que incluía tanto peças de instalação (*Deanimated*, 2002) quanto filmes de tela única, desenvolve e investiga ainda mais as possibilidades do processo.

Para *A Sós. A Vida Esgota Andy Hardy*, Arnold dissecou uma seleção de passagens curtas de três dos filmes “Andy Hardy” (1937–58), uma série de longas sentimentais de Hollywood estrelando Mickey Rooney como Hardy. Arnold interroga a imagem em um nível atômico, reeditando passagens em quadros individuais, desacelerando drasticamente, parando, cortando e repetindo a ação até que uma nova história edipiana surge das simples interações dos personagens. Como em seus outros trabalhos, parece que Arnold está refutando a aparente fluidez de movimento – a ilusão da realidade – que a filmagem em live-action (a vinte e quatro quadros por segundo) obtém, reivindicando-a como animação, e, ao vê-la como nada além de uma sucessão de quadros, sujeitando-a aos mesmos rigores da animação.

Enquanto o efeito do vaivém entre quadros pode encontrar paralelos no trabalho de um video jockey (VJ), qualquer comparação se enfraquece para além de uma discussão técnica. O filme de Arnold não é um intervalo superficial da MTV, mas uma exumação radical das contradições inerentes não apenas às imagens em movimento, mas à sociedade em si. É uma *mise en abyme*, onde uma narrativa latente emerge a partir do adoçante da ação original: uma história-espelho já fixada em celulóide, codificada apenas na estrutura atômica da imagem em movimento e invisível até decifrada pelo artista. Por extensão, então, outros mundos também devem existir dentro do primeiro mundo limitado, em alguma álgebra borgiana, apenas o número de quadros em si e a habilidade do artista para decodificá-los.





ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

Tango, 1980

Filme 35mm, cor, áudio, 8min. e 9seg.

Filmoteka Narodowa (Polish National Film Archive)

Além de um estudo impecável e soberbamente restrito das maneiras como a animação pode ser usada para alterar o fluxo do tempo, *Tango*, de Zbigniew Rybczyński, é um registro visível da dimensionalidade do tempo em si; uma trilha musical para o movimento manifesto.

Um menino sobe na janela aberta do cômodo de uma casa para pegar sua bola, e desce – mas em seguida repete a ação da mesma maneira. O curso do tempo é evidentemente perturbado. No entanto, em uma mudança fundamental, o que presumimos como momentos únicos no tempo tornam-se momentos simultâneos: não apenas o tempo, mas o espaço-tempo é rompido à medida que mais personagens chegam e executam um arsenal desconcertante de tarefas, simultaneamente, cada um preso em seu curso de ação e indiferente aos outros.

Lúdico, cômico e sem dúvida direcionado à audiência ampla que arrebatou desde sua realização, *Tango* funciona ainda assim como um trampolim para uma questão conceitual popular mas séria, uma questão melhor – talvez apenas – ilustrada pela animação, capaz como é de aumentar, reverter ou impedir o fluxo do tempo. É uma questão de dimensionalidade, da noção da existência de momentos simultâneos: se é possível imaginar (e retratar) essa transgressão de dimensões, isso as chama à existência? Estamos nos movendo interminavelmente em ciclos, deslocados de outros ciclos concêntricos apenas pelo espaço, nossas ações sujeitas a um eterno retorno em nível cosmológico? É uma tarefa da imagem em movimento manipulada convocar tais situações, tornar manifesta a imaginação e desafiar a presunção de linearidade em favor de um universo de curvas e nós, paralelos e bifurcações.

CHUCK JONES

Pato Zangado, 1953

Filme 35mm, cor, áudio, 7min.

© Warner Bros.



VISÕES



Onde “Aparições” mostrou como as novas tecnologias de imagens em movimento permitiram a emergência do sujeito animado, anteriormente literalmente impossível de ser visto, Visões oferece evidências da ampliação da animação desde o fim do século XX para mundos totalmente virtuais. A imagem animada se tornou tão difundida e seus recursos tecnológicos tão atraentes – não apenas em termos do realismo das técnicas de CGI (que podem ser de tirar o fôlego), mas também pela persuasão emocional de uma grande variedade de técnicas e estilos – que o real e o imaginário se aproximam da fusão.

Assim como tropos e formatos vistos em “Aparições” derivaram-se parcialmente dos espetáculos musicais e de outras formas de entretenimento popular, as novas ficções imersivas exploradas nesta seção se basearam em mundos de entretenimento existentes. O filme pioneiro de Steven Lisberger, *Tron* (1982; páginas 192–93) tomou a estética e os sistemas da nascente indústria dos videogames e os expandiu para toda uma visão de mundo. Quase trinta anos depois, *Avatar* (2009) fez uso de tecnologias que eram efetivamente mecanismos de jogos enormemente desenvolvidos, agora tão sofisticados que poderiam permitir que personagens virtuais (derivados das capturas de movimentos de atores reais) se

movimentassem em espaços reais; o filme também utilizou um sistema de computação em nuvem especialmente projetado e que permitiu a geração de um mundo artificial realista, testemunhado de forma mais memorável nas selvas alucinatórias de Pandora. Com *SwanQuake: House* (2007; página 188), os artistas londrinos igloo permitiram que seus espectadores navegassem por um submundo virtual East End com o uso de tecnologias de jogos, efetivamente enquadrando o mundo como um jogo.

Em *Espasmos Comunicativos* (2006; página 190), Ryan Trecartin cria um retrato desconcertante de uma comunidade no estilo “reality show”, com base nas convenções e na semântica de diálogos por e-mail, que aparentemente substituíram os códigos temporais, linguísticos e comportamentais do mundo analógico. A obra *Matéria em Movimento* (2008; page 189), da Semiconductor, apresenta uma série de vinhetas que começam como instantâneos de um fotodocumentário da cidade italiana de Milão, mas que vão se transformando conforme prédios e ruas começam a se desintegrar e assumir novas formas, como se suas estruturas moleculares estivessem sendo reconfiguradas.



IGLOO

SwanQuake: House, 2007

Instalação de computador com som

Cortesia dos artistas

Imaginado pela dupla de artistas britânicos igloo (Bruno Martelli e Ruth Gibson), *SwanQuake: House* é uma instalação imersiva e interativa que reaproveita tecnologias e estéticas de videogame para criar um universo singular que é ao mesmo tempo hermético e livre.

Videogames são cheios de propósitos por natureza: há objetivos a serem atingidos, pontos a ganhar, oponentes a matar. *SwanQuake: House*, no entanto, subverte as expectativas em seu nível mais fundamental: o sentido do “jogo” de Martelli e Gibson é que não há sentido – ou, talvez, que a experiência em si é o único objetivo. Como tal, o trabalho apresenta um mundo meticulosamente realizado e inteiramente navegável no qual os “protagonistas” usuais de um videogame tradicional – cômodos, escadas, portas, janelas, um exterior e um interior – poderiam em outra ocasião ter proporcionado um espaço fértil e cheio de significados para batalhas, vitórias e perdas, mas agora permanecem em silêncio.

Algo aconteceu, sem dúvida: muito abaixo do prédio onde a instalação é baseada, um trem de metrô está queimado sobre trilhos retorcidos. Mas, o que quer que tenha acontecido, não acontece mais. É um cenário virtual reanimado. Onde personagens aparecem – na forma de bailarinos – sua presença induz uma certa calma. Ainda há vida nesse universo; além disso, não há licença para matar ou ferir.

Por mais que interroque a experiência de jogar e de videogames, *SwanQuake: House* é sobre o espaço em si. A instalação faz uso de dispositivos de videogames – em particular, da poderosa perspectiva em primeira pessoa, onde o mundo do jogo pode ser navegado “naturalmente” – para relacionar-se a espaços familiares e estranhos, a segurança de uma geometria doméstica compreendida de repente entrando em choque com aberrações espaciais semelhantes às de Borges em *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* ou Mark Danielewski em *House of Leaves*. E é essa exploração do espaço como uma pergunta ou desafio que podem ser feitos em maior escala em outros “mundos virtuais” que desconstrói mais efetivamente a mecânica do videogame, exigindo uma mudança da ação à observação e do comportamento centrado em objetivos para algo inteiramente mais contemplativo.

SEMICONDUCTOR

Matéria em Movimento, 2008

Instalação HD, cor, áudio, 5min. e 36seg.

Cortesia de Semiconductor





RYAN TRECARTIN

Espasmos Comunicativos, 2006

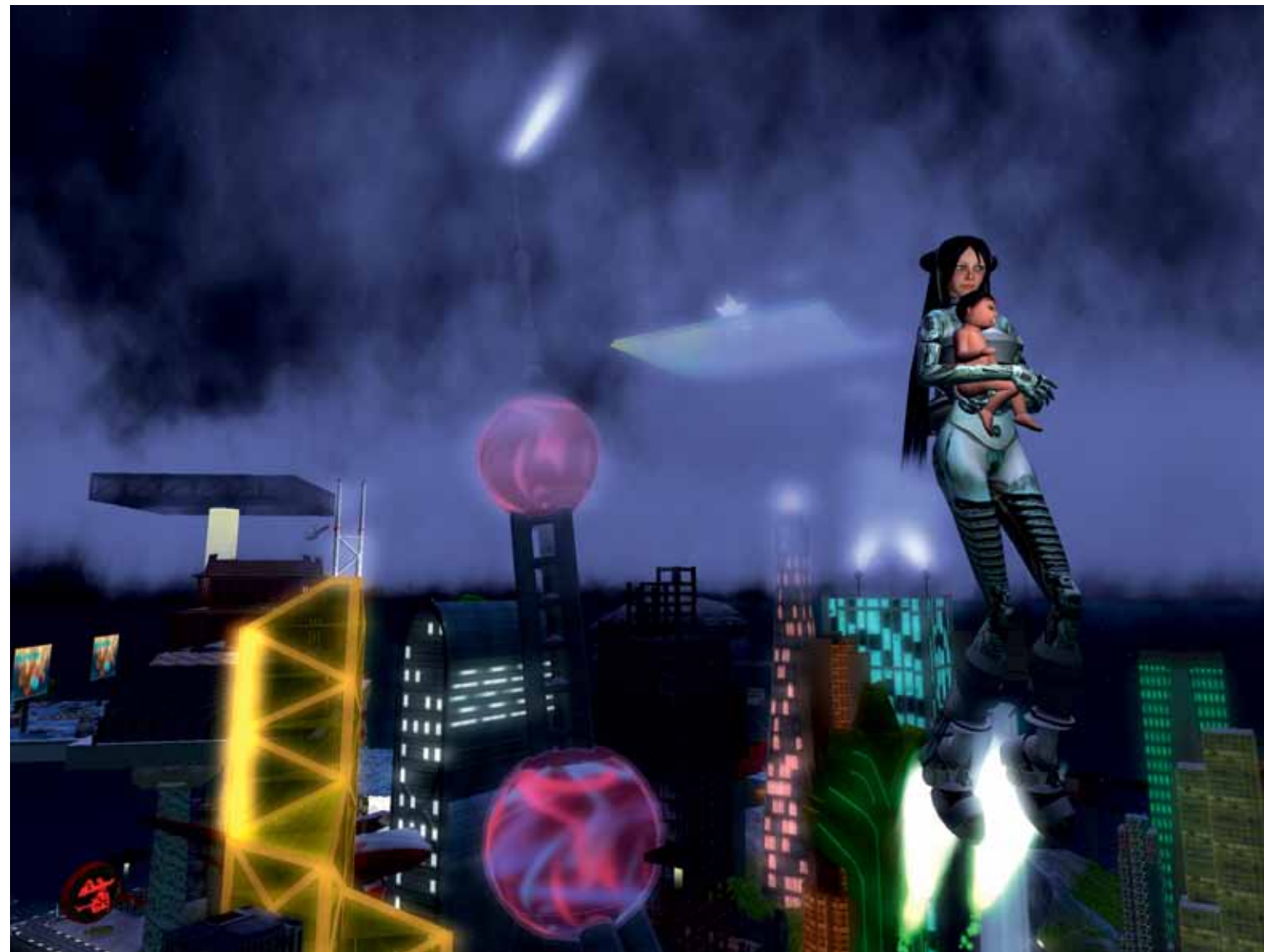
Vídeo digital, cor, áudio, 7min. e 15seg.

Cortesia do artista e Elizabeth Dee, Nova York

Embora válido em seus próprios termos, como uma crítica com déficit de atenção e maravilhosamente divertida da cultura popular, *Espasmos Comunicativos*, de Ryan Trecartin, também funciona como um tratado sobre a experiência mediada e o efeito da tecnologia da cultura de massa nas interações humanas. Com seus protagonistas reduzidos a abelhas hiperativas e ainda assim sonâmbulas, pulando de e-mails a mensagens de texto em uma mímica colorida, Trecartin torna visível o controle que a tecnologia de comunicação tem sobre seus usuários, ridicularizando seu vazio através de efeitos de vídeo prontos e deliberadamente clichês, e animação computadorizada rudimentar.

Desorientador e sem referência, o “real” e o “virtual” são enredados, com conversas humanas e etéreas, indistinguíveis umas das outras à medida que as vozes se tornam cada vez mais distorcidas; a palavra escrita, quando aparece, é deslocada do significado. O mundo físico colide com o mundo animado, incitando a percepção de que talvez não haja base para supor que mesmo o primeiro deles tenha sido físico, que o literal tenha sido verdadeiro, ou que o humano tenha sido distinguível da máquina.

Como no caso de outros trabalhos de Trecartin, *Espasmos Comunicativos* traz um elenco de vários de seus amigos e familiares. De fato, é o espírito de amadorismo (consciente) e bricolagem, junto com a apropriação proposital (e mau-uso intencional) por parte do artista de efeitos de composição de vídeo de alta tecnologia “sérios”, que distingue seu trabalho e evita que ele se torne bidimensional, como uma tese semiótica ou uma mistura de vídeos pseudo-ingênuos.



CAO FEI/CHINA TRACY

Live in RMB City, 2009

Vídeo, cor, áudio, 25min.

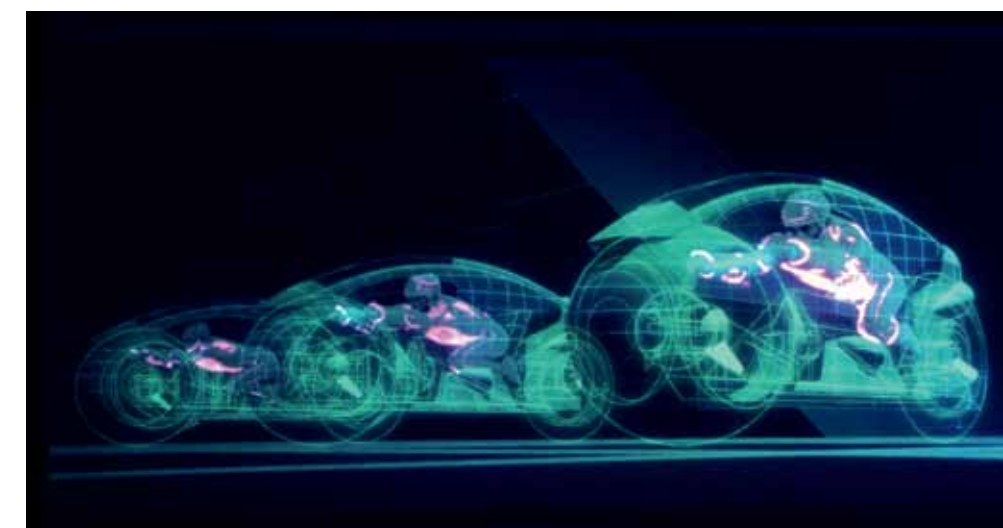
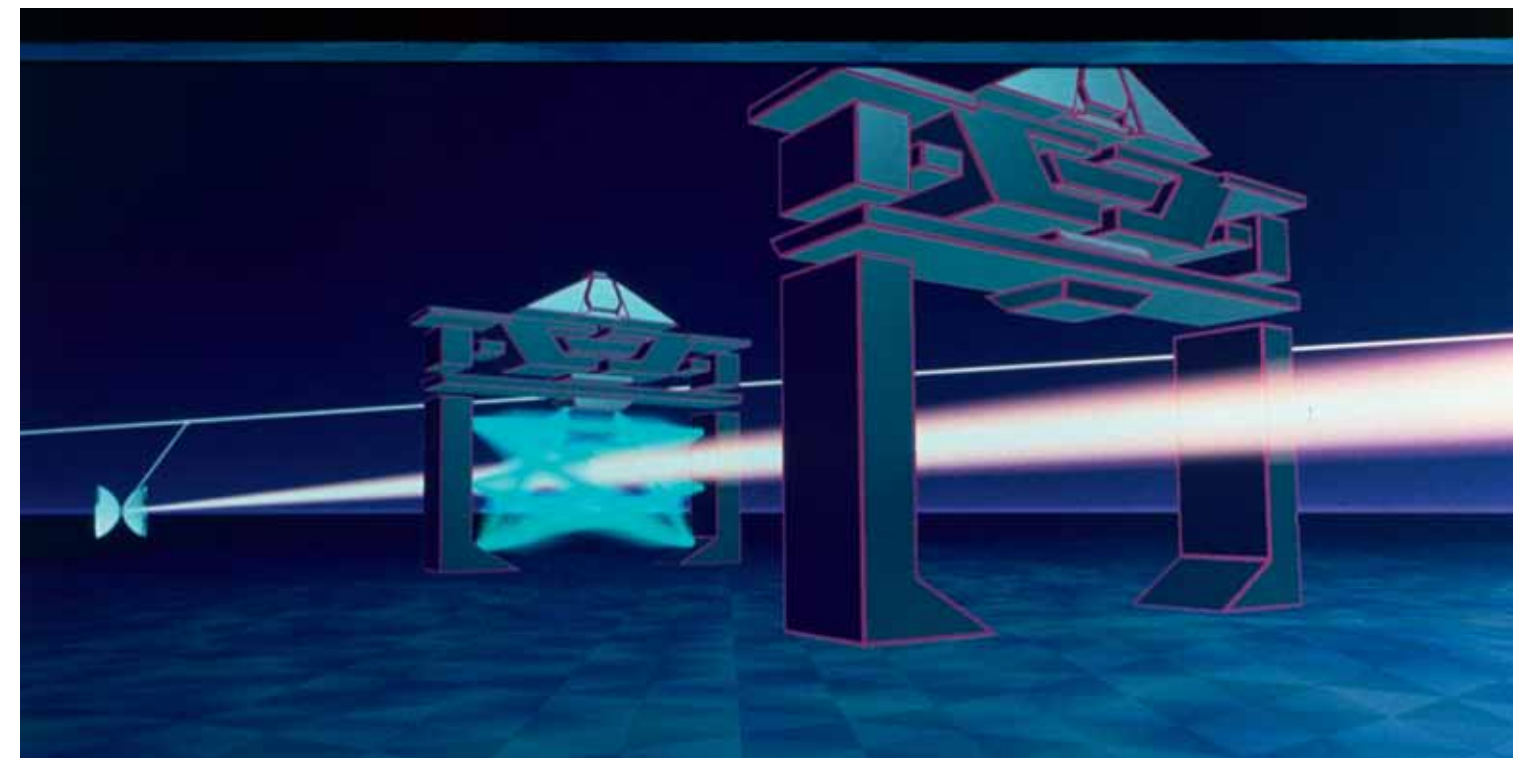
Cortesia dos artistas e Vitamin Creative Space

STEVEN LISBERGER/WALT DISNEY

Tron, 1982

Filme 35mm, cor, áudio, 96min.

© Disney



BIOGRAFIAS

A

A AARDMAN ANIMATIONS foi fundada em Bristol em 1976 pelos amigos de escola Peter Lord e David Sproxton. A dupla começou criando o personagem Morph em massa de modelar para o programa de televisão infantil *Take Hart* da BBC. Também tiveram interesse em conquistar o público adulto para animação em massa de modelar por meio de trabalhos como *Conversation Pieces*, comissionado pelo Channel 4 em 1982. Em 1985, o estúdio contratou o animador Nick Park, cujo *Vida Animal* (1989) – originalmente transmitido como parte da série *Lip Synch* do Channel 4 – venceu o Oscar de Melhor Curta de Animação em 1990. Park também desenvolveu as aventuras em massa de modelar de Wallace e Gromit, o ingênuo inventor inglês e seu melhor amigo canino. Com filmes como *A Grand Day Out* (1989), *The Wrong Trousers* (1993) e *A Close Shave* (1995), a divertida dupla passou a ser amada pelas famílias. Em 2000, o estúdio realizou seu primeiro longa metragem, *A Fuga das Galinhas*; dirigido por Peter Lord e Nick Park e produzido pela DreamWorks, o filme arrecadou US\$ 220 milhões em todo o mundo.

ALEXANDRE ALEXEIEFF (1901–1982) foi um artista, cineasta e ilustrador russo. Após a revolução de 1917, estudou pintura em São Petersburgo antes de se mudar para Paris, onde projetou cenários e fantasias para o Ballets Russes no Teatro Chauve-Souris. Pioneiro do início da animação, Alexeieff inventou o método de animação pinscreen (tela de alfinetes) com Claire Parker (1910–1981), sua colaboradora e segunda esposa. A técnica usa uma tela perfurada com alfinetes sem cabeça, que são gravados em várias profundidades e iluminados de forma oblíqua. As animações resultantes foram consideradas revolucionárias em sua capacidade de fugir da estética plana de animação celular por meio do efeito de chiaroscuro do jogo de sombras. Alexeieff e Parker produziram diversos filmes usando a tela de alfinetes, começando com *Night on Bald Mountain* (1933), uma adaptação da sinfonia de Modest Mussorgsky. As impraticabilidades do método, que era demorado e caro, significaram sua adoção apenas por um grande estúdio, National Film Board of Canada, que ajudou a produzir o segundo filme do casal, *En passant* (1944). Entre a realização de filmes publicitários, Alexeieff e Parker continuaram a usar a tela de

alfinetes, criando seu primeiro filme narrativo, *O Nariz*, uma animação do conto satírico de Nikolai Gogol, em 1963.

FRANCIS ALÿS (nascido em 1959) é um artista belga estabelecido na Cidade do México, cuja prática engloba uma variedade de mídias diferentes, desde fotografias e instalações a pinturas e performances. Arquiteto formado, frequentemente trabalha com desenhos e animações, criando filmes humorísticos politicamente ásperos que tratam dos absurdos da vida cotidiana. *O Último Palhaço* (1995–2000), por exemplo, é uma animação inspirada em um incidente que ocorreu quando Alÿs estava andando em um parque: o curador com quem estava conseguiu tropeçar em um cachorro que passava. A música circense e as risadas de fundo que acompanham o filme enfatizam a interação entre a comédia e a crítica, enquanto também satirizam a vulnerabilidade de artistas contemporâneos, que continuam a ser colocados sob a expectativa de entreter. As performances do próprio Alÿs incluem *The Green Line* (2004), considerado um de seus trabalhos mais significativos, no qual ele caminha pela fronteira do armistício criado entre a Palestina e Israel em 1948, deixando uma trilha de tinta verde.

MARTIN ARNOLD (nascido em 1959) é um cineasta experimental austríaco e membro fundador da distribuidora Sixpack Film. Após cursar psicologia e história da arte na Universidade de Viena, lecionou em diversas escolas de filmagem, incluindo o San Francisco Art Institute; a Academia de Belas Arte em Frankfurt; o Bard College em Nova York; e a Universidade de Binghamton em Nova York. Seu trabalho é caracterizado por um obsessivo retrabalho de “found footage”, com segundos estendidos em sequências intensamente editadas. Arnold descreveu sua intenção de expor as narrativas latentes dos filmes familiares com os quais experimenta; *Passage à l’acte* (1993), por exemplo, é modelado em torno de uma sequência de *O Sol É Para Todos*. Em 1998, Arnold fez seu primeiro projeto digitalmente editado, *A Sós. A Vida Esgota Andy Hardy*, que se apropriou da cena do popular personagem Andy Hardy, excepcionalmente interpretado por Mickey Rooney.

B

RALPH BAKSHI (nascido em 1938) é um diretor israelense de filmes de animação e live-action (ação real) que cresceu em Brooklyn, Nova York. Formou-se em 1957 pela School of Industrial Art (hoje High School of Art and Design) em Nova York com distinção em desenhos de cartuns, e começou a trabalhar colorindo acetatos para o Terrytoons Animation Studio em New Rochelle. Ao 28 anos, criou e dirigiu *The Mighty Heroes*, e se tornou diretor criativo do estúdio. Em 1967, mudou-se para a divisão de animações da Paramount Pictures, onde foi responsável por *Marvin Digs*, *The Mini-Squirts*, *Super Basher and Bop* e *The Fiendish Five*. Na Al Guest Studios, produziu e dirigiu *Homem-Aranha*, dando vida ao herói fora dos quadrinhos. Com o produtor Steve Krantz, lançou seu primeiro longa metragem, *O Gato Fritz* (1972), sendo a primeira animação a receber classificação de imprópria para menores. Bakshi é conhecido por seus filmes de fantasia,

como *O Senhor dos Anéis* (1978), que foi completamente filmado em live action antes do uso do rotoscópio; e por seu trabalho na televisão, como em *Mighty Mouse: The New Adventures*. Em 2003, fundou a Bakshi School of Animation and Cartooning.

JOSEPH BARBERA *vide* HANNA-BARBERA PRODUCTIONS

JIŘÍ BARTA (nascido em 1948) é um aclamado animador tcheco que estudou na Prague School of Arts and Crafts. No início de seu trabalho, usou técnicas de corte de papel; em *The Design* (1981), tesouras, esquadros e pinças se tornam personagens adicionais em um filme que diverte por meio do meticuloso talento artístico do animador. Com *O Flautista de Hamelin* (1985), no qual fantoches esculpidos em madeira populam uma cidade gótica cubista, obteve reputação internacional. Essa sombria animação do clássico conto de fadas alemão (que lembra esteticamente os épicos de Ingmar Bergman) é considerada, hoje, um marco da animação com bonecos. Em 1987, fez *The Last Theft*, seu primeiro filme em live-action. Criados no estúdio fundado pelo animador tcheco Jiří Trnka, os filmes de Barta frequentemente passam despercebidos pelas plateias ocidentais. Em 1993, foi nomeado chefe dos tutores da Academia de Belas Artes em Praga, e em 2001 tornou-se professor de lá.

JOY BATCHELOR *vide* HALAS & BATCHELOR

J. (JAMES) STUART BLACKTON (1875–1941) foi um cineasta e produtor anglo-americano e um dos primeiros animadores a experimentar técnicas de stop-motion e desenho animado. Começou sua carreira como ator de teatro de variedades, especializado em “desenho relâmpago”, onde modificava rapidamente os desenhos em um cavalete na frente de uma plateia ao vivo. Entrou para o *New York Evening World* como repórter e artista e, em 1896,

foi escalado para entrevistar Thomas Edison, que apresentou a ele seu projetor Vitascope. Blackton fundou seu próprio estúdio de filmagens em Nova York no ano seguinte – o Vitagraph Company of America – junto com o amigo e colega Albert E. Smith. As produções do estúdio incluíram filmes narrativos em live-action e curtas animados em stop-motion. Entre eles, destacam-se *The Enchanted Drawing* (1900) e *Fases da Careta* (1906), escrito e dirigido pelo próprio Blackton. O estúdio Vitagraph foi vendido para a Warner Bros. em 1925.

PATRICK BOKANOWSKI (nascido em 1943) é um cineasta francês de vanguarda. Em 1962, estudou fotografia, óptica e química com o acadêmico Henry Dimier, que compartilhava de seu interesse por perspectiva e fenômenos ópticos. Bokanowski começou a fazer experiências com filmes com cacos de vidro martelado ou soprado a fim de criar formas mais expressivas e fluidas. Não demorou para começar a incorporar superfícies refletivas e banhos de mercúrio, com *At the Edge of the Lake* (1994), usando quinze espelhos especialmente fabricados. Ele descreve sua dívida artística às animações de Jean Mutschler, quem originalmente inspirou seus interesses cinematográficos. Todos os seus filmes são acompanhados por trilhas sonoras compostas por sua esposa, Michèle. Sua desafiadora combinação de mídias, além de sua ruptura de gêneros de filmes tradicionais, levou os membros da indústria a chamá-lo de “o artista-alquimista da celuloide”.

CHRISTIAN BOLTANSKI (nascido em 1944) é um dos principais artistas da França. Sem preparação formal em artes, começou a pintar na adolescência, em 1958. Sua história pessoal tornou-se cada vez mais proeminente à medida que sua prática se diversificava em escrever cartas e compilar compêndios de álbuns de família. Emendando essas relíquias pessoais, Boltanski explorou um passado ambivalente de “verdade” e “inverdade”, enquanto também parodiava a mitologia que cerca a biografia do artista. Como escreveu

para sua retrospectiva do Musée National d’Art Moderne em 1984: “1958. Ele pinta. Quer fazer arte. 1968... leva um choque, envolve-se em fotografia, em preto e branco, trágica, humana.” Nesse ano de “choque”, produziu sua primeira exposição individual, *La vie impossible de Christian Boltanski*, no Cinéma le Ranelagh em Paris, na qual seu primeiro filme foi projetado entre bonecos em tamanho natural. Uma sequência de curtas de fantasia se seguiu em 1969, incluindo *L’Homme qui tousse*, um filme de três minutos no qual um homem em colapso tosse uma enorme quantidade de sangue sobre si mesmo. Em 1974, ele “parou de falar sobre sua infância e começou a brincar com ela”, produzindo vinhetas cômicas de si mesmo, reencenando marcos da história de sua família de maneira engraçada.

WALERIAN BOROWCZYK (1923–2006) foi um diretor de cinema polonês que trabalhou predominantemente na França. Na Academia de Belas Artes em Cracóvia, especializou-se em pintura e litografia, produzindo premiados pôsteres para o cinema. Após se estabelecer em Paris, transferiu suas habilidades cinematográficas para a produção de filmes, fazendo experiências com essas animações, como *Dom* (1958), que possui apenas alguns segundos de duração. *Os Jogos dos Anjos* (1964), que retrata o terror metafísico dos campos de concentração como um reminiscente estético do trabalho de Giorgio de Chirico, foi selecionado por Terry Gilliam como um dos dez melhores filmes de animação de todos os tempos. O primeiro longa de animação de Borowczyk, *Théâtre de Monsieur & Madame Kabal: un film dessiné pour les adultes*, foi dirigido em 1967. Nesse mesmo ano, o diretor recebeu o prêmio Max Ernst por suas realizações em filmes de animação. Sua esposa, Lygia Branice, participou de vários dos longas de live-action que passou a fazer, começando por *Goto, l’île d’amour* (1968). O conteúdo pornográfico de seus últimos trabalhos fez com que muitos fossem recebidos com recepção crítica variada. *Scherzo infernal* (1984) foi a última

animação de Borowczyk, uma descrição do inferno como um submundo sexual populado por demônios femininos de seios grandes com caudas fálicas, desfilando entre as chamas.

JAMES STANLEY “STAN” BRAKHAGE (1933–2003) foi um cineasta americano e pioneiro do cinema experimental. Nascido em Kansas City, frequentou a California School of Fine Arts (hoje San Francisco Art Institute) antes de abandoná-la para se mudar para Nova York. Lá, foi apresentado a alguns dos aclamados artistas da época, o que levou a colaborações com Joseph Cornell – em *Gnir Rednow* e *Centuries of June* (ambos em 1955–56) – e John Cage, que concordou com o uso de uma de suas composições como a trilha sonora para o primeiro filme em cores de Brakhage, *In Between* (1955). Embora inicialmente ridicularizados, seus filmes obtiveram reconhecimento da crítica no início dos anos 1960, com Jonas Mekas escrevendo em *Film Culture* que o movimento dinâmico da câmera de Brakhage havia iniciado uma “revolução de estilo”, fazendo de seu *Desistfilm* (1954) “um dos mais influentes de todos os filmes americanos modernos”. Brakhage havia concluído mais de cinquenta filmes até 1974, quando P. Adams Sitney o posicionou no centro do *Visionary Film*, um trabalho de referência sobre a história do cinema americano de vanguarda. Em 1986, foi o primeiro a receber o Prêmio Maya Deren, oferecido pelo American Film Institute a artistas cinematográficos independentes. Lecionou na School of the Art Institute of Chicago e, mais tarde, na Universidade do Colorado, continuando a ser um cineasta produtivo até o final de sua vida.

ROBERT BREER (1926-2011) é um artista e cineasta americano cujo trabalho desafia as convenções estéticas da animação. Breer aproveita a poesia registrada no que parece inconsequente, criando colagens rítmicas a partir de desenhos, desenhos animados, fotografias e o efêmero. Seus primeiros filmes – simples estudos de stop-motion filmados por uma câmera Bolex – refletem

sua preparação como pintor abstrato em Paris a partir de 1949. Lá, associou-se com a Denise René Gallery, onde viu projeções de filmes abstratos de Hans Richter, Viking Eggeling e Walter Ruttmann. Sua fascinação por formas mecânicas continuou após voltar aos Estados Unidos, encontrando relevância em seu documentário *Homage to Tinguely* (1961), projetado no Museu de Arte Moderna de Nova York. Após estabelecer-se em Nova York, Breer envolveu-se na cena de arte contemporânea da cidade, convivendo tanto com artistas “pop” quanto performáticos envolvidos nos acontecimentos do Fluxus. Entre 1952 e 1993, fez mais de quarenta filmes explorando as inovadoras combinações de técnicas de animação, incluindo desenhos à mão e rotoscopia, além de foto colagem, live-action e som. De 1973 a 2001, Breer lecionou na Cooper Union School of Art em Nova York.

TIM BURTON (nascido em 1958) é um diretor, produtor e roteirista americano conhecido por suas visões macabras de filmes. Após estudar animação de personagens no California Institute of the Arts, foi contratado pelo estúdio de animação da Walt Disney Productions, onde seus gostos pessoais se chocaram com o estilo da empresa à medida que trabalhou como artista conceitual em filmes como *O Cão* e *a Raposa* (1981). Nesse momento, criou seu primeiro curta, *Vincent* (1982), um filme stop-motion em preto e branco produzido por Rick Heinrichs. Seu primeiro filme em live-action foi *João e Maria*, uma adaptação com temática japonesa do conto de fadas dos Irmãos Grimm produzido para o Disney Channel em 1983. Após ser contratado por Paul Reubens para dirigir *Pee-wee’s Big Adventure* (1985), passou a dirigir filmes aclamados como *Os Fantemas se Divertem* (1988), *Batman* (1989), *Edward Mãos de Tesoura* (1990) e *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoniaco da Rua Fleet* (2007). Sua versão de *Alice no País das Maravilhas* (2010), com animação computadorizada, arrecadou mais de US\$ 1 bilhão em todo o mundo. Burton é conhecido por suas recorrentes

colaborações com atores como Johnny Depp e Helena Bonham Carter, sua esposa, além do músico Danny Elfman, que compôs para todos os seus filmes, com exceção de cinco.

C

CAO FEI (nascida em 1978) é uma artista chinesa que vive e trabalha em Pequim. Após receber o BFA (Bacharelado em Belas Artes) da Guangzhou Academy of Fine Arts em 2001, tem obtido reconhecimento por suas instalações em vídeo e trabalhos em mídia de nova geração, que refletem o ritmo rápido de desenvolvimento da vida chinesa. Ela faz uso de sampling, interpretação e filmagem de documentários para captar a função da fantasia nos padrões contemporâneos da interação social. Fascinada por Second Life, a plataforma online que acumula mais de 14 milhões de usuários registrados, Cao aparece com frequência em seu trabalho como seu avatar de Second Life, China Tracy. Trabalhando em um mundo fluido de hyperlinks, ela explora a redução de tradições culturais para uma mistura global de referências. Em seu RMB City de utopia virtual, alusões a pinturas chinesas antigas são abundantes em uma combinação urbana de ícones chineses – antigos e novos – desde o panda até o Estádio Nacional de Pequim, construído para as Olimpíadas de 2008.

SEGUNDO DE CHOMÓN (1871–1929) foi um diretor de cinema espanhol de descendência francesa. Engenheiro formado, é considerado um dos primeiros grandes mestres do cinema de efeitos ópticos. Em 1895, viajou para Paris, onde conheceu e casou-se com a artista Julianne Mathieu, que o apresentou às instalações do laboratório de Georges Méliès e Pathé Frères. Em 1901, mudou-se para Barcelona, onde trabalhou como concessionário para Pathé, organizando a distribuição de seus filmes para países de língua espanhola e abrindo um workshop para colorir os filmes. Em 1905, voltou a Paris, onde assumiu o controle do departamento

de efeitos especiais da Pathé, trabalhando em filmes como *Les Cent trucs* (1906) e *Les Kiriki, acrobates japonais* (1907). Foi responsável por desenvolver diversos novos truques de câmera, incluindo técnicas de fotograma único, dissoluções ópticas e “travelling shots” (capturas de viagem), tornando-se mestre em animação. Chomón fez trinta e sete filmes com a Chomón y Fuster, a empresa que fundou em 1910, antes de trabalhar para a subsidiária da Pathé em Barcelona, Ibérico. Em 1912, patenteou o sistema de coloração de filmes “Cinemacoloris”, e tornou-se diretor de fotografia para a Itala Film em Turin, onde criaria as cenas de bonecos de animação para *Momi’s War and Dream* (1916).

ÉMILE COHL (1857–1938) foi o pioneiro francês da animação. Seu interesse por caricaturas o levou a André Gill, que lhe ofereceu um emprego como artista coadjuvante em 1878. Após a morte de Gill em 1885, Cohl mudou-se para Londres para trabalhar para a revista *Pick Me Up*. Em 1908, tendo retornado a Paris, entrou para a empresa de cinema Gaumont, primeiro como escritor e depois como diretor. Fascinado por animação, usou desenhos de linhas, cortes, bonecos e outras técnicas para ser o precursor do uso de personagens na nova mídia. Seu primeiro trabalho animado (frequentemente creditado como o primeiro filme totalmente animado) foi *Fantasmagoria* (1908), que usou mais de 700 desenhos em giz em estilo linha em folhas de papel. Outros filmes para a Gaumont incluem *Clair de lune espagnol* (1909) e *Le Tout Petit Faust* (1910). No ano de conclusão do último filme, Cohl entrou para a Pathé, fazendo apenas duas animações antes de ser forçado a dirigir paródias em live-action. Juntou-se brevemente ao estúdio Eclipse em 1911 antes de se mudar para Fort Lee, Nova Jersey, onde criou inserções para jornais cinematográficos e anúncios animados. Voltou a Paris em 1914.

D

WALT DISNEY *vide* THE WALT DISNEY COMPANY

NATHALIE DJURBERG (nascida em 1978) é uma artista de vídeo sueca que vive e trabalha em Berlim. Seus curtas em stop-motion geralmente operam em uma estética faux-naïve, com personagens modelados de maneira infantil e gestual a partir de argila ou plasticina. Cada um de seus filmes oferece um conto de fadas distorcido por cenas de violência e sexualidade gráfica. Como Roberta Smith escreveu, eles apresentam “vários tipos de vilania: desde a decepção moderada, a tortura amigável e a bestialidade estranhamente benigna até assassinato e caos” (*New York Times*, 19 de maio de 2006). Acompanhados pelas composições musicais de Hans Berg, os filmes frequentemente são projetados como parte de uma instalação destinada a acentuar sua qualidade surreal. Djurberg transporta o visitante para os recessos proibidos da imaginação popular. *Tiger Licking Girl’s Butt* (2004), por exemplo, apresenta um tigre remanescente do ícone dos sucrilhos Kellogg’s, que lambe o traseiro de uma garota com o subtítulo recorrente, “Por que tenho esse impulso de fazer essas coisas repetidamente?”

E

VIKING EGGELING (1880–1925) foi um artista alemão nascido na Suécia. Após estudar pintura e história da arte em Milão, mudou-se para Zurique na explosão da Primeira Guerra Mundial, convivendo com os protagonistas do movimento Dada, como Hans Richter, Jean Arp e Tristan Tzara. Em 1922, comprou uma câmera cinematográfica, que lhe permitiu fazer experimentos com um estilo cinematográfico completamente em desacordo com o naturalismo prevalecente. No ano seguinte, fez um filme de dez minutos baseado em um rolo antigo chamado *Horizontal-Vertical Orchestra*, que desde

então está perdido. Em 1924, completou seu trabalho em *Sinfonia Diagonal*, para o qual havia individualmente fotografado quadros de recortes de papel e bonecos de folhas de alumínio. No filme, o movimento é objetivamente analisado; como escreveu Standish Lawder “a qualidade sóbria de articulação de ritmo permanece como a mais pronunciada”. Eggeling morreu dezesseis dias após o filme ser exibido publicamente na Alemanha em 3 de maio de 1925.

JULES ENGEL (1909–2003) foi um artista, cineasta e diretor americano de filmes de animação e live-action. Após estudar no Chouinard Art Institute em Los Angeles, trabalhou primeiramente para a Charles Mintz Studios, e então para a Walt Disney Productions. Lá, foi responsável pelo storyboard das sequências de dança do segmento Suite Quebra-Nozes em *Fantasia* (1940) antes de realizar a colorização e a análise de movimentos em *Bambi* (1942). Engel deixou a Disney após uma greve dos animadores, indo trabalhar para a First Motion Picture Unit. Tornou-se membro da United Productions of America (UPA), onde trabalhou como artista de plano de fundo em desenhos animados como *Mr. Magoo* (1949) e *Madeline* (1952). Com colegas da UPA, ajudou a criar a Format Films, que produziu curtas de animação únicos, incluindo o indicado ao Oscar *Icarus Montgolfier Wright* (1962), assim como séries populares de televisão como *The Lone Ranger* (1966–67). Em 1970, Engel fundou o Programa de Animação Experimental no California Institute of the Arts, que se tornou centro de referência para novos talentos da animação.

F

HARUN FAROCKI (nascido em 1944) é um cineasta alemão de descendência tcheca. De 1966 a 1968, estudou na Academia Alemã de Cinema e Televisão em Berlim Ocidental. Desde então, realizou mais de cem produções para a televisão e para o cinema

– trabalhando em diversas mídias e para diferentes públicos – inclusive documentários, ensaios cinematográficos e televisão infantil. Também colaborou com outros cineastas como roteirista, ator e produtor. Seus filmes mais aclamados de início de carreira incluem *The Words of the Chairman* (1967), *The Inextinguishable Fire* (1969) e *As You See* (1986). Farocki teve sua primeira grande retrospectiva em 1990, seguindo o sucesso de exibições em festivais de *Images of the World and the Inscription of War* (1988). Essa meditação subversiva sobre a filosofia de Paul Virilio se tornou, desde então, um marco na maneira de se pensar a ética da representação no despertar de Auschwitz. Entre 1993 e 1999, atuou como professor convidado na Universidade da Califórnia, em Berkeley, e em 2006 tornou-se professor da Academia de Belas Artes de Viena.

OSKAR FISCHINGER (1900–1967) foi um artista e cineasta germano-americano. Por volta de 1920, conheceu Dr. Bernhard Diebold em um clube de literatura em Frankfurt. Ao ver os rolos de desenhos abstratos de Fischinger, Diebold instigou-o a ingressar no mundo dos filmes abstratos. No que se chamou de a primeira exibição de um filme abstrato, Fischinger ficou verdadeiramente impressionado por *Opus I* (1921), de Walter Ruttmann. Pouco tempo depois, pediu demissão de seu emprego como engenheiro e mudou-se para Munique para se tornar cineasta em tempo integral. Em junho de 1927, dificuldades financeiras forçaram-no a deixar Munique, partindo então para Berlim, onde começou a se reerguer. Em 1928, foi contratado para criar foguetes e outros efeitos especiais para *Frau im Mond* (1929), de Fritz Lang. No ano seguinte, decidiu se dedicar inteiramente à produção de filmes abstratos. Tal decisão gerou uma memorável série de estudos em preto-e-branco altamente sincronizados a músicas, que foram amplamente exibidos na Europa, no Japão e nos Estados Unidos. Fischinger realizou suas experimentações com sons sintéticos e colaborou com o desenvolvimento

de um processo de três cores em filmes, o Gasparcolor, o que lhe permitiu concluir *Kreise* (1933), seu primeiro filme colorido. Seus filmes coloridos seguintes, *Muratti Marches On* (1934) e *Composition in Blue* (1935), foram tão aclamados por crítica e público que a Paramount lhe ofereceu um contrato e, em fevereiro de 1936, Fischinger já partia rumo a Hollywood. Achou, no entanto, extremamente difícil trabalhar em estúdio, prolongando episódios na Paramount (1936), MGM (1937) e Disney (1938–39), onde trabalhou em *Fantasia* (1940). Sua frustração por não poder produzir filmes independentes fez com que se voltasse à pintura a óleo, e foi apadrinhado por Hilla Rebay, curadora da Fundação Solomon Guggenheim, que o ajudou diversas vezes durante os anos difíceis da guerra. Infelizmente, os dois se desentenderam quanto ao mérito artístico de seu filme *Motion Painting No. 1* (1947), e ele nunca mais recebeu o apoio financeiro necessário para concluir filmes. Em seus últimos vinte anos de vida, Fischinger teve de se contentar com projetos inacabados, com suas pinturas e com o Lumigraph, seu órgão colorido.

DAVID ‘DAVE’ FLEISCHER (1894–1979) foi um animador americano. Após trabalhar como montador para a divisão americana da Pathé, ajudou seu irmão Max a desenvolver e patentear o rotoscópio. Esse dispositivo permitia que o animador criasse formas de desenho ao tracejar sobre bonecos de live-action, como quando Max usou a filmagem de Fleischer para animar seu primeiro grande personagem de desenho animado, Koko, o Palhaço. Em 1921, os irmãos fundaram a Inkwell Studios (rebatizada como Fleischer Studios em 1929), onde Fleischer dirigiu e produziu várias das animações aclamadas da companhia, incluindo as que estrelavam Betty Boop e o marinheiro Popeye. Popeye foi um sucesso instantâneo, permitindo que a Paramount, distribuidora dos desenhos animados de Fleischer, competisse com o domínio crescente da Disney sobre mercado. Em 1942, tendo passado por dificuldades

financeiras e por disputas com seu irmão, Fleischer saiu da Fleischer Studios e se tornou presidente da Screen Gems na Columbia Pictures. Mais para o fim da década, foi trabalhar na Universal, onde se tornou especialista em efeitos especiais, trabalhando em filmes como *Os Pássaros* (1963) e *Positivamente Millie* (1967).

MAX FLEISCHER (1883–1972) foi um animador americano. Estudou arte comercial na Cooper Union School of Art em Nova York antes de se tornar cartunista para a *Brooklyn Daily Eagle*. Em 1915, ganhou a patente de seu rotoscópio, o que simplificou significativamente o processo de animar movimentos. Seis anos depois, fundou a Inkwell Studios com seu irmão Dave. Sua série *Song Car-Tunes* (1924–27) foi pioneira no uso da “bolinha saltitante”, um recurso para guiar a audiência em sequências para cantar junto, e foi o primeiro desenho animado em que o som era sincronizado com a animação. Após falência em 1929, a Inkwell Studios foi reorganizada como Fleischer Studios, e a nova empresa alcançou o sucesso com a série *Talkartoons* (1929–32) e com Betty Boop, que foi rapidamente coroada “Rainha da Animação”. Contando agora com o apoio da Paramount, a Fleischer Studios se tornou uma das empresas mais importantes de Nova York, reconhecida por sua estética urbana e atrevida. O declínio começou quando Fleischer perdeu para a Disney no mais novo processo de três cores, o Technicolor, e quando o “Hays Code” de 1934 exerceu pressão para que os aspectos mais sensuais de Betty Boop fossem atenuados, o que causou a queda de sua popularidade. Os intrincados designs de Art Deco da série *Superman* (1941–42) foram o triunfo final para o inovador estúdio, que fechou suas portas em 1942. Fleischer seguiu como chefe de animação na Jam Handy Organization, deixando o posto em 1954 e indo para a Bray Productions em Nova York.

ARI FOLMAN (nascido em 1962) é um roteirista, diretor e compositor de trilhas sonoras para filmes israelense que vive e

trabalha em Tel Aviv. É filho de sobreviventes do Holocausto e seu trabalho documenta um investimento íntimo na politização da memória. Em 2008, Folman chamou a atenção do mundo com o lançamento de *Valsa com Bashir*, um documentário animado que mostra sua tentativa de recordar o massacre de Sabra e Shatila de 1982, que ocorreu durante seu serviço às Forças Armadas de Israel como um soldado de dezenove anos. Transformado em graphic novel em 2009, o filme trai suas raízes visuais neste meio, com o diretor de arte David Polonsky citando o trabalho do desenhista Joe Sacco como uma influência proeminente. Juntamente com \$9.99 (2008), de Tatia Rosenthal, o filme de Folman foi o primeiro longa-metragem de animação israelense a ser exibido nos cinemas desde *Ba'al Hahalamot* (1962), de Alina e Yoram Gross. *Valsa com Bashir* ganhou inúmeros prêmios, incluindo Globo de Ouro de Melhor Filme Estrangeiro e prêmio de melhor filme da National Society of Film Critics.

G

JOE GERHARDT *vide* SEMICONDUCTOR

RUTH GIBSON *vide* IGLOO

TERRY GILLIAM (nascido em 1940) é um roteirista, diretor, animador e ator britânico que se destacou por seu trabalho com a trupe de comédia Monty Python. Nascido em Minnesota, mudou-se para a Califórnia em 1952, e estudou ciências políticas na Occidental College em Los Angeles. Juntou-se a Harvey Kurtzman como assistente na *Help!*, e, quando a revista faliu, brincou dizendo que estava “sendo transferido para a filial europeia”. Tendo se mudado para a Inglaterra, trabalhou na animação da série de TV infantil *Do Not Adjust Your Set* (1967–69), que contava com os futuros Pythons Eric Idle, Terry Jones e Michael Palin. As animações

surreais de Gilliam faziam a ligação entre os diferentes quadros humorísticos em *Monty Python’s Flying Circus* (1969–74), enquanto que ele mesmo aparecia em cenas individuais. Conforme os Pythons gradualmente debandavam do grupo entre as filmagens de *The Life of Brian* (1979) e *The Meaning of Life* (1983), Gilliam começou a trabalhar em outros projetos como roteirista e diretor. Sua “trilogia da imaginação” começou com *Os Bandidos do Tempo* (1981) e continuou com *Brazil - O Filme* (1985) e *As Aventuras do Barão de Munchausen* (1988). Pertencendo ao gênero fantasia, seus filmes são conhecidos por seu *mise en scène* e pelo uso de ângulos inusitados de câmera para criar uma estética alucinógena. Seus projetos recentes incluem o filme *O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus* (2009), que foi co-escrito com seu colaborador de longa data Charles McKeown. Gilliam fez sua estreia na ópera em maio de 2011, dirigindo *The Damnation of Faust* para a Ópera Nacional Inglesa.

MATTHEW ‘MATT’ GROENING (nascido em 1954) é um roteirista, cartunista e produtor. Filho do cineasta e cartunista Homer Groening, mudou-se para Los Angeles em 1977 para tentar a carreira de escritor. Em *Life in Hell*, livro de história em quadrinhos publicado por ele mesmo no qual relata sua vida durante o período e que se tornou sucesso underground instantâneo, é ainda hoje publicado em 250 jornais semanais. Groening talvez seja mais conhecido como o criador de *Os Simpsons*, série de televisão animada sobre uma adorável e disfuncional família nomeada em homenagem à sua própria. Inicialmente criada para o programa de variedades do canal Fox *The Tracey Ullman Show*, foi ao ar pela primeira vez em 1987. Dois anos depois, uma série derivada dela surgia através da colaboração com o hoje estúdio de animação Klasky Csupo. Em 1997, Groening se juntou ao escritor e produtor David X. Cohen para desenvolver uma série de animação que se passasse no ano 3000. *Futurama* estreou em 1999 e ficou no ar por quatro anos; solicitados pela Comedy Central,

novos episódios foram exibidos em junho de 2010. Groening já recebeu diversos prêmios, incluindo onze Emmys.

John Halas

JOHN HALAS *vide* HALAS & BATCHELOR

John Halas e Joy Batchelor em 1940

HALAS & BATCHELOR era um estúdio de animação inglês criado em 1940 pelo casal John Halas (1912–1995) e Joy Batchelor (1914–1991). O que começou como uma pequena unidade de animação que criava comerciais para distribuição teatral acabou crescendo e se tornando a maior produtora de filmes de animação do país. Durante a Segunda Guerra Mundial, mais de setenta curtas de propaganda foram feitos, entre eles *Dustbin Parade* (1941), no qual um valente osso encoraja seus amigos – uma coleção de outros objetos inúteis – a ajudarem na guerra. Em 1945, o estúdio fez *Handling Ships*, o primeiro filme de animação britânico já produzido, ao qual se seguiu uma adaptação de *Animal Farm*, de George Orwell, lançado em 1954 e aclamado pela crítica. Embora o estúdio operasse com uma grande variedade de gêneros, de documentários a filmes de arte experimental, ficou popularmente conhecido por suas séries de animação *Foo Foo* (1959–60), *DoDo*, *The Kid from Outer Space* (1965–70) e *The Lone Ranger* (1966–69). Após a morte de Joy Batchelor in 1991, John Halas continuou a produzir filmes até sua morte em 1995.

WILLIAM HANNA *vide* HANNA-BARBERA PRODUCTIONS

Hanna-Barbera Productions em 1966

HANNA-BARBERA PRODUCTIONS foi um estúdio de animação americano formado em 1957 por William Hanna (1910–2001) e Joseph Barbera (1911–2006), em parceria com a Screen Gems da Columbia Pictures. Tendo trabalhado anteriormente para o time de animação de Harman e Ising e da Van Beuren Studios, respectivamente, a

primeira colaboração da dupla foi na Metro-Goldwyn-Mayer. Em 1940, dirigiram *Puss Gets the Boot*, um desenho animado de rolo único estrelando Jasper, o gato, e Jinx, o rato, o que eventualmente daria origem à sua premiada e duradoura série *Tom e Jerry*. Após o fechamento do estúdio de animação da MGM, Hanna e Barbera fundaram a H-B Enterprises (rebatizada mais tarde como Hanna-Barbera Productions), empregando muitos de seus ex-colegas. A primeira criação da nova empresa foi *The Ruff and Reddy Show* (1957–60), estrelando um gato espertalhão (Ruff) e um cachorro bobão (Reddy). Apesar de produzido com orçamento limitado, Ruff and Reddy se provou popular o suficiente para solicitarem ao estúdio uma nova série de meia hora de duração. Com Dom Pixote, Plic, Ploc e Chuvisco e Zé Colmeia estrelando seus próprios desenhos de curta duração, o programa *Dom Pixote* foi ao ar em 2 outubro de 1958 e atingiu sucesso imediato, ganhando um Emmy pela incrível conquista em programação infantil. Uma avalanche de novos personagens se seguiu, incluindo Pepe Legal, Crocodilo Wally, Leão da Montanha, Esquilo Secreto, Formiga Atômica e os desafortunados competidores de *Corrida Maluca*. Em 1960, *Os Flintstones* – um apaixonado tributo ao absurdamente popular segmento de *The Jackie Gleason Show*, ‘The Honeymooners’ – estreou no horário nobre da televisão, eventualmente chegando a seis temporadas. Nas três décadas seguintes, Hanna-Barbera produziu desenhos animados exibidos no horário nobre, à tarde durante a semana e nas manhãs de sábado para os três maiores canais de televisão dos EUA, tornando-se famoso por séries como *Scooby-Doo*, *Cadê Você?*, *Os Jetsons* e *Os Smurfs*. Em 1967, Hanna e Barbera venderam o estúdio para a Taft Broadcasting, permanecendo como co-presidentes até sua aquisição pela Turner Broadcasting em 1991, sendo em seguida absorvida pela Time Warner.

RAY HARRYHAUSEN (nascido em 1920) é um produtor de cinema e especialista em efeitos especiais americano, mais conhecido

como o criador da Dynamation, um tipo de animação de modelos em stop-motion. Após influente reunião, em 1938, com seu ídolo Willis O’Brien, o animador de *King Kong* (1933), Harryhausen foi incentivado a desenvolver suas habilidades em modelagem matriculando-se em aulas de anatomia e arte na Los Angeles City College. Sua educação continuou em cursos noturnos na Universidade do Sul da Califórnia, onde estudou direção de arte, edição e fotografia. Seu primeiro trabalho de animação se seguiu em 1940, trabalhando com George Pal na série de pequena escala *Puppetoons*. Durante a Segunda Guerra Mundial, Harryhausen ajudou a produzir propagandas para a Unidade Cinematográfica do Exército. Mais tarde, compilou um rolo de demonstração de projetos recentes para apresentar a O’Brien, que o contratou como assistente para o que seria o primeiro grande filme de Harryhausen, *O Monstro do Mundo Proibido* (1949). Passou então a trabalhar como especialista em animação numa série de filmes de ficção científica e ação-aventura para a Columbia Pictures e, mais tarde, para a Metro-Goldwyn-Mayer, trazendo animação em stop-motion para filmes de live-action com sua técnica Dynamation. Em 1992, recebeu o Prêmio Gordon Sawyer por suas contribuições tecnológicas para a indústria cinematográfica.

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

CECIL M. HEPWORTH (1874–1953) foi um dos pioneiros do cinema e uma força propulsora no desenvolvimento do cinema britânico. Filho de Thomas Cradock Hepworth, artista popular de lanterna mágica, começou a fazer turnês apresentando seus próprios slides e filmes em 1896. Tendo assistido a palestras sobre a arte técnica da fotografia quando era criança, estava bem posicionado para publicar um manual sobre esse tipo de mídia, *Animated Photography*, em 1897. No ano seguinte, começou a trabalhar para Charles Urban, o gerente do que seria conhecido como Warwick Trading Company. Hepworth estabeleceu seu próprio laboratório e, na virada do século, já lançava cem filmes por ano com os colaboradores Percy Slow e

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

Lewin Fitzhamon. Embora ocasionalmente escrevesse, dirigisse, editasse, fotografasse e até mesmo estrelasse nos filmes creditados a ele, Hepworth era principalmente produtor de filmes célebres como *Rescued by Rover* (1905), *The Other Side of the Hedge* (1905) e *That Fatal Sneeze* (1907). Voltou a dirigir em 1914, mas não foi capaz de acompanhar as tendências de técnicas cinematográficas, e em 1924 declarou falência. Os negativos originais dos filmes em posse de Hepworth foram derretidos pelo receptor a fim de vender a prata que continham.

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

IGLOO é a criação dos artistas Bruno Martelli (nascido em 1967) e Ruth Gibson (nascida em 1964), estabelecidos em Londres. Martelli formou-se em arte gráfica na Central Saint Martins, em Londres, antes de estabelecer uma plataforma multimídia de design interativo. Além de curador de exposições como *Wired Worlds* no Museu Nacional de Mídia em Bradford (1994–2004), trabalhou com o artista John Latham e com arquitetos do muf. Como bolsista em Wingate, continua a pesquisar “tecnologias para abstrair o corpo humano, seu movimento e seus sentidos”. Gibson formou-se com menção honrosa em artes cênicas pela Universidade de Kent, em Canterbury. Enquanto bolsista na Universidade de Michigan, estudou com o Grupo Marcel Marceau, mudando-se mais tarde para Amsterdã para estudar na School for New Dance Development. Em 2000, foi nomeada para o Prêmio Paul Hamlyn de arte visual, e desde então tem trabalhado com artistas como Sandra Fisher, Gary Rowe e Gaby Agis. Como igloo, Martelli e Gibson trabalham com uma grande variedade de mídias, desde instalação e intervenção a cinema e performance.

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

UB IWERKS (1901–1971) foi um animador, inventor e técnico em efeitos especiais americano famoso por seu trabalho nos estúdios Walt Disney. Registrado como

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

Ubbe Ert Iwwerks, começou sua carreira na Pesmen-Rubin Commercial Art Studio, onde ficou amigo do jovem Walt Disney. Em 1920, a dupla formou a Iwerks-Disney Commercial Artists, que teve pouco tempo de vida antes de Disney ir trabalhar para a Kansas City Film Ad Company, com Iwerks seguindo-o em seguida. Em 1924, Iwerks mudou-se para a Califórnia para mais uma vez unir forças com Disney, que havia criado a Disney Brothers Cartoon Studio com seu irmão Roy. Lá, Iwerks trabalhou na série de desenho animado *Oswald the Lucky Rabbit* antes de desenvolver o novo personagem da Disney, Mickey Mouse. Seu relacionamento com Disney foi rompido depois de ter fechado contrato com a rival Pat Powers a fim de se estabelecer de forma independente. A Iwerks Studio foi aberta em 1930 e produziu uma série de curtas de Cinecolor, incluindo o curta de estereótipos raciais *Little Black Sambo* (1935), que foi posteriormente proibido. Perdendo apoio financeiro no ano seguinte, o estúdio declarou falência logo depois. Iwerks fechou contratos de trabalho com a Leon Schlesinger Productions e a Screen Gems antes de voltar para a Disney em 1940, onde se concentrou em efeitos especiais.

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

PETER JACKSON *vide* WETA DIGITAL

Peter Jackson em 1997

RUTH JARMAN *vide* SEMICONDUCTOR

Ruth Jarman em 1997

CHARLES MARTIN ‘CHUCK’ JONES (1912–2002) foi um artista, animador, produtor e diretor americano, destacando-se entre seus trabalhos as séries de desenhos animados *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*. Fez mais de 300 filmes de animação ao longo de uma carreira de sessenta anos, recebendo três Oscar como diretor e, em 1996, um Oscar Honorário por toda sua obra e contribuição. Criado em Hollywood, Jones estudou no Chouinard Art Institute antes de ser contratado como limpador de acetato para Ub Iwerks em 1932. No ano seguinte, mudou-se

para a Leon Schlesinger Productions – mais tarde comprada pela Warner Bros. – onde foi escalado para a unidade de animação de Tex Avery em 1935. Permaneceu na Warner Bros. até o fechamento do estúdio, cocriando alguns dos grandes personagens da era de ouro da animação, incluindo Pernalonga, Patolino, Hortelino Troca-Letras e Gaguinho. Em 1962, criou sua própria companhia de produção e começou a produzir desenhos animados para a MGM. Mais tarde, abriu seu próprio estúdio, o Chuck Jones Productions, com o qual produziu várias séries animadas, incluindo *Rikki-Tikki-Tavi* e *The White Seal*.

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

WILLIAM KENTRIDGE (nascido em 1954) é um artista sul-africano altamente aclamado por seus filmes de animação, muitos dos quais são baseados nas injustiças do passado e do presente da África do Sul. Inicialmente estudou política e estudos africanos na Universidade de Witwatersrand antes de se interessar, primeiro, por belas artes na Johannesburg Art Foundation e, em seguida, por mímica e teatro na L’École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq, em Paris. O trabalho de Kentridge tem sido descrito como “desenho para a projeção”, dado que marcas de carvão ou pastel são apagadas após cada etapa. Esse processo é filmado usando uma câmera de 16mm ou 35mm, com um ou dois quadros de cada vez. Os desenhos originais são então exibidos juntamente com as películas como componentes do trabalho. Seus filmes mais famosos, como *Felix in Exile* (1994) e *History of the Main Complaint* (1996), seguem a vida de dois personagens, Soho Eckstein e Felix Teitelbaum. Muitas vezes interpretado como Kentridge representando a si mesmo, Teitelbaum é um empreendedor judeu que vivencia o apartheid e suas consequências trágicas, assim como uma certa cumplicidade. Mais recentemente, Kentridge também dirigiu e produziu óperas, incluindo *The Magic Flute* e *The Nose*.

O Monstro do Mundo Proibido, 1949

MASAMI KURUMADA (nascido em 1953) é um artista de mangá e escritor japonês. Em 1974, seu primeiro trabalho, *Otoko Raku*, recebeu um prêmio de aspirante a *mangaka* (autores de mangá). No mesmo ano, fez sua estréia profissional com *Sukeban Arashi*, e foi aclamado três anos mais tarde por *Ring ni Kakeru*, que mostrava um jovem boxeador chamado Ryûnji Takane e sua irmã treinadora, Kiku. Traduzido para o inglês como *Put It All in the Ring* (Dê o melhor no ringue), o mangá foi publicado entre 1977 e 1981, totalizando 25 volumes. Kurumada é um notável seguidor do “star system” de Osamu Tezuka, em que um grupo de personagens é desenhado a cada novo mangá, e muitos deles lembram Ryûnji Takane na personalidade e no físico. Outras obras de sucesso incluem *Saint Seiya* (também conhecido como *Os Cavaleiros do Zodíaco*), que virou série na revista *Weekly Shonen Jump* de 1986 a 1991, antes de ser adaptado para uma série de televisão pela Toei Animation entre 1986 e 1989.

L

JOHN LASSETER (nascido em 1957) é o diretor criativo (CCO) da Pixar and Walt Disney Animation Studios. Nascido em Hollywood, foi o segundo aluno a matricular-se no novo curso de animação do California Institute of the Arts, tendo Brad Bird e Tim Burton entre seus colegas de classe. Durante seu tempo lá, ganhou o Oscar para estudantes pelo seu curta *Lady and the Lamp* (1979) e *Nitemare* (1980). Ingressou na Walt Disney Company pouco depois de se formar, e logo foi promovido para trabalhar para a Walt Disney Feature Animation. Depois de ver as primeiras sequências de ciclo de luz para *Tron* (1982), percebeu o potencial da animação por computador. Frustrado com seus superiores mais conservadores, Lasseter deixou a Disney em 1984 para se juntar à divisão de animação por computador da Lucasfilm’s Industrial Light and Magic. Pouco depois a empresa foi comprada por Steve Jobs, que mudou seu nome para Pixar. Em 1988, Lasseter ganhou

um Oscar pelo primeiro curta totalmente animado por computador, *Tin Story*, que abriu o caminho para *Toy Story* (1995), o primeiro longa-metragem animado por computador. Seguiu-se então uma sequência de sucessos, incluindo *Vida de Inseto* (1998), *Toy Story 2* (1999) e *Carros* (2006), que foi o primeiro a ganhar o Globo de Ouro de Melhor Longa-Metragem Animado. Em 2006, a Disney adquiriu a Pixar oficialmente, colocando Lasseter na posição de CCO.

CAROLINE LEAF (nascida em 1946) é uma cineasta americana radicada no Canadá conhecida pelo uso inovador de técnicas artesanais de animação sob-a-câmera. Ainda estudante da Universidade de Harvard, fez seu filme de estreia, *Sand, or Peter and the Wolf* (1969), manipulando quadros individuais de imagens desenhadas em areia espalhada na superfície de uma caixa de luz. Continuou a explorar a técnica com seu segundo filme, *Orfeo* (1972), no qual pintava diretamente no vidro sob a câmera, enquanto em *The Street* (1976) usou uma mistura de tinta e glicerina. Adaptação do conto Mordecai Richler, seu último filme foi indicado ao Oscar de Melhor Curta de Animação. Em 1972, Leaf mudou-se para Montreal a convite do National Film Board of Canada, onde trabalhou como animadora e diretora até 1991. Entre 1981 e 1986, dedicou-se a documentários live-action, um gênero ao qual retornava intermitentemente. *Two Sisters* (1990) ganhou o prêmio de melhor curta-metragem no Annecy International Animated Film Festival em 1991, e em 1996 Leaf recebeu um prêmio por conjunto da obra na Animafest em Zagreb.

ANG LEE (nascido em 1954) é um diretor de cinema taiwanês radicado nos Estados Unidos. Depois de se formar em estudos teatrais pela Universidade de Illinois, em 1980, completou um MFA (Master of Fine Arts), ou mestrado em belas-artes, na Tisch School of the Arts em Nova York; seu filme tese, *Fine Line* (1984), ganhou o Prêmio Wasserman de Excelência em Direção, e foi

mais tarde mostrado na Public Broadcasting Service (PBS). Em 1990, após um período de esforço para lançar sua carreira, chamou a atenção do produtor Li-Kong Hsu com dois roteiros, *Pushing Hands* e *The Wedding Banquet*, que foram inscritos em uma competição promovida pelo Departamento de Comunicação do Governo da República da China. O primeiro foi lançado em 1992, e fez estrondoso sucesso em Taiwan, recebendo oito indicações no Golden Horse Film Festival; o segundo, lançado em 1993, ganhou o Urso de Ouro no Festival de Cinema de Berlim. Em 1995, Lee dirigiu *Razão e Sensibilidade*, da Columbia TriStar, que foi seguido por dois filmes hollywoodianos: *Tempestade de Gelo* (1997) e *Cavalgada com o Diabo* (1999). Com bilheterias pobres, ambos os filmes entraram em contraste direto com o tremendo sucesso de *O Tigre e o Dragão* (2000), um grande épico de artes marciais que demonstrou a atração global pela arte de Lee. Em 2003, dirigiu *Hulk*, filme baseado no personagem da Marvel de mesmo nome. Dois anos depois, voltou para o cinema independente, dirigindo *O Segredo de Brokeback Mountain*, adaptação do conto de E. Annie Proulx que recebeu aclamação internacional.

FERNAND LÉGER (1881–1955) foi um pintor, escultor e cineasta francês. Em 1900, depois de trabalhar em um escritório de arquitetura em Caen, mudou-se para Paris, onde frequentou a École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (embora nunca tenha sido formalmente matriculado como estudante) e a Académie Julian. Trabalhando inicialmente como pintor, desenvolveu grande entusiasmo pelo cinema. Em 1923, projetou o cenário para a cena do laboratório no filme de Marcel L’Herbier, *L’Inhumaine*. No ano seguinte, colaborou com Dudley Murphey (co-diretor), Man Ray (cinegrafista) e George Antheil (compositor) no icônico filme *Ballet mécanique*. Uma trilha sonora com barulhos percussivos altos (fortemente influenciada pelos futuristas) foi feita para acompanhar o filme, que consiste de filmagens em foco

do sorriso de uma mulher usando batom, intercaladas com imagens de objetos comuns e formas abstratas mecânicas.

Hoje, esse filme em preto e branco de 16 minutos é considerado um marco no desenvolvimento da montagem como ferramenta cinematográfica. A estrutura dissonante dos fragmentos quebrados reflete o interesse duradouro de Léger por máquinas, que simbolizava de forma potente sua experiência na linha de frente durante a Primeira Guerra Mundial. A trilha sonora original composta por Antheil durava cerca de 30 minutos, e uma cópia do filme em que a música e as imagens foram sincronizadas foi alcançada apenas em 2000, pelo engenheiro de som e compositor Paul Lehrman.

RUTH LINGFORD (nascida em 1953) é uma animadora britânica. Depois de trabalhar como terapeuta ocupacional com doentes mentais, foi para a Middlesex Polytechnic para estudar belas artes e história da arte, começando seus estudos em 1987. Três anos depois, iniciou mestrado em animação no Royal College of Art, onde mais tarde passaria a ensinar. Uma bolsa oferecida pela “animate!” Channel 4/Arts Council England permitiu que fizesse *What She Wants* (1993), produzido inteiramente em um computador pessoal Amiga 1500. O filme marcou sua entrada para o gênero “deprimente”, inspirando-se no meio sedutor da animação para atrair audiência para conteúdos desconfortáveis. Acompanhado de uma performance solo de saxofone por Lol Coxhill, o filme carinhosamente examina as ansiedades que cercam os modelos contemporâneos de feminilidade. Em 1998, Lingford completou *Pleasures of War* para o Channel 4, um curta-metragem que narra o conto bíblico de Judite e Holofernes, desvendando uma rede de conexões entre guerra, feminilidade e desejo sexual. Idealizado em colaboração com a romancista Sara Maitland, foi selecionado como um dos 150 melhores filmes já feitos em *Film: The Critics’ Choice* (2001), de Geoff Andrew.

Lingford ganhou diversos prêmios e, em 2008, recebeu uma bolsa para estudar na Film Study Center da Universidade de Harvard.

PETER LORD *vide* AARDMAN ANIMATIONS

AUGUSTE MARIE LOUIS NICOLAS

LUMIÈRE *vide* OS IRMÃOS LUMIÈRE

LOUIS JEAN LUMIÈRE *vide* OS IRMÃOS LUMIÈRE

OS IRMÃOS LUMIÈRE, Auguste Marie Louis Nicolas (1862–1954) e Louis Jean (1864–1948), foram os pioneiros do primeiro cinema e da fotografia colorida. Seu primeiro encontro com a câmera ocorreu ao trabalharem na empresa de fotografia de seu pai, onde desenvolveram uma versão melhorada da chapa fotográfica seca. Em 1895, inspirando-se no cinetoscópio criado por Thomas Edison, criaram o cinematógrafo, uma combinação de câmera de filme e projetor. Naquele ano, também criaram o seu primeiro filme, *La Sortie des usines Lumière à Lyon* (Trabalhadores Saindo da Fábrica Lumière em Lyon). Exibido publicamente na Salon Indien du Grand Café em Paris, com uma seleção de seus outros filmes, ele é amplamente reconhecido como o primeiro filme live-action da história. Os irmãos Lumière criaram centenas de filmes com foco na vida cotidiana. Além de seu interesse tecnológico, esses filmes oferecem uma perspectiva histórica singular da sociedade francesa do século XIX.

LEN LYE (1901–1980) foi um cineasta experimental americano nascido na Nova Zelândia. Como estudante explorou as possibilidades da arte cinética, antes de viajar extensivamente por todo o sul do Pacífico, inspirando-se em comunidades indígenas para ideias. Mudou-se para Londres em 1926, juntou-se ao coletivo artístico conhecido como Seven and Five Society (que, após a admissão de artistas abstratos tais como Ben Nicholson, havia recentemente tomado

rumo modernista), e expôs na Exposição Internacional Surrealista de 1936. O primeiro filme de animação de Lye, *Tusalava* (1929), que exigiu 4.000 desenhos separados, foi seguido por filmes patrocinados pela Unidade de Filmes dos Correios. Seu filme para “correio mais barato”, *Caixa de Cores* (1935), tornou-se o primeiro filme de “animação direta” a ser exibido ao público em geral. Passou a trabalhar para a Unidade de Cinema da Coroa, fornecendo animações em tempos de guerra tais como *Musical Poster Number One* (1940). Hoje, Lye é proclamado como um dos mais importantes inovadores da cinematografia direta, sendo o pioneiro da técnica de pintar diretamente sobre celulóide, enquanto também experimentava com uma variedade de corantes, moldes, marcadores, selos, pentes e instrumentos cirúrgicos.

M

WINSOR MCCAY (*aprox.* 1867–1934) foi um animador americano. Embora a data e o local exato de seu nascimento sejam incertos, sabe-se que frequentou o Cleary’s Business College em Ypsilanti, Michigan. Em busca de uma folga nos estudos, começou a se apresentar em um museu popular em Detroit, onde chamou a atenção de John Goodison, professor da Michigan State Normal School e mestre da perspectiva. Goodison deu a McCay seu único treinamento formal em artes, que teve influência duradoura sobre seus subseqüentes quadrinhos (a perspectiva desempenhou papel importante na estética de *Dream of the Rarebit Fiend*; 1904–13). Mudou-se para Chicago em 1889 e trabalhou para a National Printing and Engraving Company. Mudando-se mais tarde para Cincinnati, trabalhou no museu popular Vine Street, onde, a partir de 1906, apresentava seu ato vaudeville de “chalk talk” chamado “Seven Ages of Man”. Sua primeira história em quadrinhos, *Tales of the Jungle Imps by Felix Fiddle*, foi publicada no *Cincinnati Enquirer* de janeiro a novembro de 1903, em edições como “How the Elephant Got His

Trunk”. McCay também criou curta-metragens animados a partir de desenhos feitos à mão, incluindo *Pequeno Nemo Animado* (1911) e *Gertie, a dinossauro* (1914), que levava em turnês de vaudeville.

NORMAN MCLAREN (1914–1987) foi um aclamado cineasta abstrato nascido em Stirling, na Escócia. Em 1932, entrou para a faculdade de Belas Artes de Glasgow (com a intenção de estudar design), onde fez seu filme mais ainda existente mais antigo, *Seven Till Five* (1933), registro de “um dia na vida de uma escola de arte”. Influenciado pelas obras de Sergei Eisenstein e Oskar Fischinger, começou a experimentar com pintura diretamente sobre película. Em 1934, foi premiado no Festival de Cinema Amador escocês, levando o membro do júri John Grierson a oferecer-lhe emprego na Unidade de Filmes dos Correios. McLaren trabalhou como cinegrafista durante a Guerra Civil Espanhola, e em 1939 emigrou para a América do Norte, onde juntou-se ao National Film Board of Canada (NFB). Além de fazer filmes para os esforços de guerra, tais como *V for Victory* (1941) e *Dollar Dance* (1943), McClaren fundou um departamento de animação no NFB. Ao longo de sua carreira, fez cinquenta e nove filmes, incluindo dois em 3D em 1951 e várias experiências com processos de impressão óptica. Sua obra mais conhecida, *Vizinhos* (1952), recebeu um Oscar, enquanto o curta-metragem *Blinkity Blank* (1955) recebeu a Palma de Ouro no Festival de Cinema de Cannes.

TOSHIO MAEDA (nascido em 1953) é um artista japonês de mangá erótico. Começou sua carreira ao 16 anos de idade, quando deixou sua cidade natal de Osaka para trabalhar como assistente de um cartunista profissional em Tóquio. Várias de suas obras foram utilizadas como base para filmes de anime, incluindo *A Lenda do Demônio* (1986), *Adventure Kid* (1988) e *La Blue Girl* (1989). Em 1989, o primeiro foi adaptado para uma série de filmes de anime dirigidos por Hideki Takayama. *A Lenda do Demônio* permanece

como a obra mais famosa e controversa de Maeda, misturando violência extrema, fantasia e erotismo. É considerado um trabalho pioneiro no gênero *hentai*, ou pornográfico, de anime e mangá. Em 2001, Maeda foi um dos convidados de honra e orador principal na Big Apple Anime Fest (BAAF), onde foi celebrado como “o artista de mangá erótico mais influente no Japão” (“BAAF: New Guests of Honour”, animenewsnetwork.co.uk; acesso em março de 2011). Um grave acidente de moto no final daquele ano o deixou com habilidades limitadas para desenhar, mas, com a ajuda de um computador, continua trabalhando, escrevendo roteiros e desenvolvendo personagens.

ÉTIENNE-JULES MAREY (1830–1904) foi um cientista e cronofotógrafo francês. Após estudar medicina na Faculdade de Medicina de Paris, estabeleceu o primeiro laboratório privado para fisiologia experimental. Lá, desenvolveu diversos instrumentos para pesquisa, como, por exemplo, o esfigmógrafo, que mede a pressão sanguínea. Depois de 1868, quando foi nomeado professor no Collège de France, Marey começou a utilizar o filme, na época um meio inventado recentemente, para estudar a locomoção animal. Em 1881, compareceu a uma demonstração fotográfica de Eadweard Muybridge, o que o estimulou a se dedicar à mecânica da fotografia animal usando uma única câmera, ao invés vez de muitas, para produzir uma série de imagens em rápida sucessão. Usando sua “pistola fotográfica”, Marey foi capaz de tirar 12 fotos por segundo, o que era ainda muito pouco para fins de análise. Em 1885, George Eastman comercializou um filme fotográfico que utilizava emulsão de brometo de prata em base de gelatina. O aumento da velocidade de exposição permitiu que Marey criasse uma *câmara cronofotográfica*, em que uma tira de filme puxada por trás de um obturador poderia ser exposta a sessenta imagens por segundo. Marey usou seu novo instrumento

para filmar uma variedade de atividades humanas e animais, publicando suas observações em revistas científicas.

BRUNO MARTELLI *vide* IGLOO

KENZO MASAOKA (1898–1988) foi um dos primeiros criadores de anime. Nascido em Osaka, no Japão, trabalhou como assistente de direção para Makino Shouzou (comumente considerado como “o pai do cinema japonês”), e como criador de cenários para o filme *Nichirin* (1925), dirigido por Teinosuke Kinugasa. Depois de trabalhar como diretor independente e cinegrafista, completou e lançou o filme de animação *The Monkey Island* (1930). Em 1933, dirigiu o primeiro anime falado, *Within the World of Power and Women*, que foi seguido por uma série de filmes de sucesso. Enquanto trabalhava para a empresa de cinema Shochiku, dirigiu uma de suas obras mais famosas, *A Aranha e a Tulipa* (1943). Em 1946, após o fim da guerra, Masaoka dirigiu *Cherry Blossoms – Fantasy in Spring*, que a empresa de produção, Toho, impediu de ser exibido pois considerava artístico demais para o público em geral. Masaoka então criou a Companhia de Animação Japonesa junto com Sanae (Zenjirou) Yamamoto, e fez *The Abandoned Cat* (1947). Foi forçado a se aposentar mais cedo, em 1949, devido à falta de visão, mas recuperou-se o suficiente para ensinar mais tarde na vida.

GEORGES MÉLIÈS (1861–1938) foi um pioneiro francês do primeiro cinema. Nascido em Paris, inicialmente trabalhou como mágico no Théâtre Robert-Houdin. Inspirado por uma apresentação de câmera dos irmãos Lumière em 1895, começou a investigar imagens em movimento, criando um estúdio em Montreuil, Paris. Inicialmente apresentando filmes de outras pessoas projetados para o cinetoscópio, pouco tempo depois passou a fazer seus próprios filmes, filmados de uma só vez e em um só rolo, cada um com duração de cerca de um minuto. Os 531 filmes que gravou em celulose entre 1896 e 1914 são

em sua maioria silenciosos, experimentos sem enredo com efeitos especiais. Em *L’Homme orchestre* (1900), por exemplo, ele interpreta sete personagens simultaneamente. Esses primeiros trabalhos documentam suas experiências com técnicas tais como tela dividida, exposições duplas e desmontes, enquanto outros, como *Le Voyage à travers l’impossible* (1904), com tempo de duração de vinte e quatro minutos, comprovam o nascimento do cinema narrativo. Em 1913, incapaz de competir com os estúdios americanos, a empresa Méliès foi forçada a entrar em concordata, sendo mais tarde comprada pela Pathé Frères. Grande parte do estoque de filmes de Méliès foi apreendido pelo exército francês durante a Primeira Guerra Mundial para virar salto de coturnos; como consequência, pouco de sua obra sobrevive até hoje. Forçado a voltar para sua carreira pré-cinema como apresentador, Méliès caiu na obscuridade. Em 1931, porém, lhe foi concedida a Croix de la Légion d’Honneur por Louis Lumière.

OTTO MESSMER (1892–1983) foi um animador americano. Nascido em Nova Jersey, frequentou a Thomas School of Art, em Nova York, antes de participar de um programa de estudo e trabalho na Acme Agency. Citando Winsor McCay como uma influência inicial, Messmer começou a criar suas próprias histórias em quadrinhos, as quais foram exibidas em jornais locais como o *New York World*. Seu primeiro filme de animação, *Motor Mat*, foi feito em 1915, laboriosamente fotografado em equipamentos alugados na Universal Studios, em Los Angeles. Embora nunca tenha sido lançado, o filme atraiu o interesse de animadores como Pat Sullivan e Henry ‘Hy’ Mayer. Foi enquanto trabalhava em *The Travels of Teddy*, uma série de desenhos animados baseada em Teddy Roosevelt, que Messmer começou a aprender técnicas de produção. Em 1919, depois de servir na Primeira Guerra Mundial, ele voltou ao estúdio de Sullivan, onde começou a trabalhar em *Folias Felinas*, que apresentava Master Tom, um protótipo do Gato Félix. Embora Messmer

tenha assumido o posto de diretor e animador principal dos desenhos animados do Gato Félix, foi Sullivan quem recebeu os méritos na tela pelo trabalho. Messmer dedicou o resto de sua vida profissional a Félix, em jornais, em revistas em quadrinhos produzidas por empresas como a Dell Comics e, a partir dos anos 60, na televisão, onde finalmente recebeu mérito como criador.

HAYAO MIYAZAKI (nascido em 1941) é um importante diretor japonês de cinema e co-fundador, junto de Isao Takahata, do Studio Ghibli. Foi inspirado a se aventurar em animação quando adolescente depois de assistir *Hakujaden* (A Lenda da Serpente Branca; 1958), considerado o primeiro filme de animação japonês em cores. Em 1963, foi contratado pela Toei Animation, onde ganhou atenção pelo seu trabalho em *Gulliver’s Space Travels* (1965). Mais tarde, trabalhou como animador chefe no memorável filme *Hols: Prince of the Sun* (1968), dirigido por Takahata, com quem iria continuar a colaborar. Em 1979, Miyazaki dirigiu seu primeiro longa-metragem de animação, *The Castle of Cagliostro*. Este foi seguido por um filme de aventura mais conhecido, *Nausicaä do Vale dos Ventos* (1984), baseado em sua série de mangá de mesmo nome. Após esse sucesso, Miyazaki foi capaz de cofundar o Studio Ghibli, que produziu todos os seus subsequentes trabalhos, incluindo *Meu Amigo Totoro* (1988) e *O Serviço de Entregas de Kiki* (1989). *Princesa Mononoke* (1997) foi um enorme sucesso de bilheteria, ganhando o prêmio de Filme do Ano no Oscar japonês. Miyazaki continuou a dirigir filmes aclamados pela crítica, como *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Ponyo – Uma Amizade que Veio do Mar* (2008). Em 2005, foi premiado com o Leão de Ouro por conjunto da obra no Festival de Cinema Internacional de Veneza.

CAROLINE MOURIS *vide* FRANK MOURIS

FRANK MOURIS (nascido em 1944) é um animador americano. Nascido na Flórida, mostrou interesse precoce por arquitetura antes de estudar design gráfico na escola de pós-graduação. Um interesse por fotografia o levou a experimentar com filmes. Mouris é mais conhecido por sua animação em stop-motion vencedora de Oscar, *Frank Film* (1973), criado com sua esposa, Caroline Mouris. Lançado para a aclamação imediata da crítica, o filme apresenta 11.592 imagens fragmentadas e ordenadas em uma biografia visual caleidoscópica da vida do cineasta, acompanhadas por uma trilha sonora criada por Tony Schwartz. Em 1996, o filme foi escolhido para preservação pelo US National Film Preservation Board. Mouris descreveu o trabalho como “aquele filme pessoal que você faz para liberar suas tendências artísticas antes de virar um artista comercial”. Em colaboração com sua esposa, Mouris continuou a fazer curtas independentes – incluindo *Franky Caroline* (1999), que apresenta a estética de colagem única do casal – assim como trabalhos comerciais para empresas como Levi’s e Nickelodeon Toys.

EADWEARD MUYBRIDGE (1830–1904) foi um fotógrafo conhecido por suas investigações sobre a locomoção animal. Nascido em Kingston-upon-Thames como Edward James Muggeridge, emigrou para os Estados Unidos em 1852, onde trabalhou primeiro em Nova York e depois em São Francisco. Aprendeu o processo fotográfico em colódio úmido enquanto se restabelecia na Inglaterra depois de sofrer ferimentos na cabeça em um acidente de carruagem, e desenvolveu uma carreira de sucesso na fotografia ao retornar a São Francisco, em 1866. Sua reputação era baseada em fotografias de paisagens do Vale de Yosemite e da região da baía de São Francisco, embora também oferecesse seus serviços como retratista. Hoje, é conhecido por ter resolvido o longo debate sobre os quatro cascos do cavalo saírem do chão enquanto galopa ou não. Contratado por Leland Stanford, ex-governador da Califórnia,

Muybridge usou uma bateria de câmeras e um obturador especial com velocidade de 2/1000 de segundo para capturar o “vôo” em meio ao galope do cavalo de corrida de Stanford, Occident. Suas descobertas foram extensamente divulgadas, e Muybridge deu palestras nos Estados Unidos e na Europa, respondendo às perguntas dos incrédulos. Em 1882, retornou à Inglaterra para lecionar na Royal Institution em Londres, onde descreveu o filme usando seu zoopraxiscópio. Muybridge realizou seus estudos mais importantes com o patrocínio da Universidade da Pensilvânia, produzindo um total de 100.000 imagens entre 1883 e 1886, publicadas como 781 placas no portfólio *Locomoção animal: uma investigação electro-fotográfica de fases consecutivas de movimentos dos animais*.

N

YURI NORSTEIN (nascido em 1941) é um animador russo conhecido por filmes aclamados tais como *Hedgehog in the Fog* (1975) e *Um Conto sobre Contos* (1979). Criado em Moscou, foi contratado pela Soyuzmultfilm em 1961, onde conheceu sua futura esposa e ocasional colaboradora, Francesca Yarbusova. Depois de trabalhar como animador em mais de 50 filmes, incluindo *Who Said ‘Meow’?* (1962), fez sua estreia como diretor em 1968 com *25th October, the First Day*. Suas técnicas de animação tornaram-se cada vez mais sofisticadas ao longo das décadas seguintes, incorporando uma série de planos de vidro móveis que permitia uma aparência tridimensional. Em 1985, após ser demitido da Soyuzmultfilm, Norstein uniu forças com outros três animadores importantes – Fyodor Khitruk, Andrey Khrzhanovsky e Edward Nazarov – para fundar a Animation School and Studio. Norstein vem trabalhando a mais de 20 anos em uma adaptação de *O Capote*, de Nikolai Gogol, para longa-metragem. Clipes deste foram liberados para o público em formatos de baixa resolução. Em 2005, publicou *Snow on the Grass, Fragments of a*

Book: Lectures About the Art of Animation, que já foi lançado em versão estendida com 1700 ilustrações coloridas.

O

WILLIS O’BRIEN (1886–1962) foi um artista americano de efeitos especiais. Tendo trabalhado como cartunista para o *San Francisco Daily News*, foi contratado pela Edison Manufacturing Company, o primeiro estúdio comercial de cinema dos Estados Unidos. Produziu uma série de curta-metragens em stop-motion baseados em temas pré-históricos, incluindo *The Ghost of Slumber Mountain* (1918), para o qual modelou estatuetas em massa de modelar. Trabalhou em seu primeiro filme hollywoodiano, *The Lost World*, em 1925, o qual deu origem a suas criações mais famosas, os primatas gigantes de *King Kong* (1933) e de sua continuação, *The Son of Kong* (1933). Em 1949, O’Brien trabalhou com seu pupilo, Ray Harryhausen, em *O Monstro do Mundo Proibido*, que ganhou o Oscar de Melhores Efeitos Visuais. Outros filmes incluem *The Animal World* (1956), *The Black Scorpion* (1957) e *Behemoth, the Sea Monster* (1959). Pioneiro da técnica de stop-motion, O’Brien trabalhou em grande parte na obscuridade. Teve seu reconhecimento após a sua morte, porém, quando lhe foi dado o Prêmio Winsor McCay em honra de suas contribuições ao longo da vida para a arte da animação.

JULIAN OPIE (nascido em 1958) é um escultor, tipógrafo e artista de instalação britânico contemporâneo. Em 1979, inscreveu-se na Goldsmiths em Londres, onde estudou com o artista conceitual Michael Craig-Martin. Sua primeira exposição individual aconteceu em 1983, na Galeria Lisson de Londres. Opie foi originalmente comemorado como o mais jovem dos “Novos Escultores Britânicos”, no entanto, no final da década de 80, começou a se afastar da criação de esculturas de metal pintadas, trabalhando progressivamente

com outros meios. *Imagine You Are Walking* (1998), por exemplo, consiste de 18 imagens pintadas do interior de um labirinto criado por computador. Opie também usou computadores para criar retratos, tais como os vistos na capa do álbum *Blur: The Best Of* (2000). Tais retratos são caracterizados por contornos pretos preenchidos com cores vivas em bloco, com detalhes reduzidos ao mínimo. Antigo administrador da Tate, Opie fez amplas exposições na Europa, no Japão e nos Estados Unidos.

MAMORU OSHII (nascido em 1951) é um diretor e escritor japonês. Depois de se formar na Tokyo Gakugei University em 1976, conseguiu emprego na Tatsunoko Productions, trabalhando na série de televisão *Time Bokan* (1975–76). Em 1980, foi para o Studio Pierrot, onde seu trabalho como diretor na série animada de televisão *Urusei Yatsura* (1981–86) foi bem sucedido. A isso se seguiram os filmes *Urusei Yatsura: Only You* (1983) e *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer* (1984). Após sua ida para o Studio Deen, escreveu e dirigiu *Angel’s Egg* (1985) – um filme surreal rico em simbolismo bíblico, com personagens desenhados por Yoshitaka Amano – que é muitas vezes descrito como sua obra-prima. No final de 1980, dirigiu a série de televisão e as versões cinematográficas de *Patlabor*, um sofisticado drama “mecha” situado no futuro próximo. Em 1995, foi lançado *O Fantasma do Futuro*, seu memorável suspense cyberpunk sobre uma cyborg tentando achar sentido em sua existência. Em 2008, dirigiu *Sky Crawlers*, filme baseado em uma série de romances de Hiroshi Mori.

KATSUHIRO OTOMO (nascido em 1954) é um artista de mangá, diretor de cinema e roteirista japonês. Seu primeiro trabalho, *A Gun Report* (1973), foi uma adaptação em mangá do conto de Prosper Mérimée *Mateo Falcone* (1829). Mais tarde, tornou-se conhecido como o criador de *Akira*, mangá situado em um universo pós-apocalíptico na cidade de Neo-Tokyo. A série durou de

20 de dezembro de 1982 até 25 de junho de 1990, com mais de 2.000 páginas. Sua versão em anime longa-metragem, lançada em 1988, alcançou status de cult, e é amplamente considerada como um marco no anime japonês. Otomo também é o escritor por trás da série de mangá *Domu: A Child’s Dream* (1980) e *The Legend of Mother Sarah* (1990), enquanto outros créditos como diretor incluem o anime *Steamboy* (2004) e o filme em live-action *Mushishi* (2006).

P

NICK PARK (nascido em 1958) é um animador e cineasta britânico, mais conhecido como o criador de Wallace e Gromit. Estudou artes da comunicação na Sheffield Polytechnic (hoje Sheffield Hallam University) antes de ir para a National Film and Television School em Beaconsfield, Buckinghamshire, onde começou a trabalhar em *A Grand Day Out*, o primeiro filme de Wallace e Gromit. Foi contratado pela Aardman Animations em 1985, trabalhando inicialmente em projetos comerciais tais como anúncios publicitários e vídeos musicais. Em 1989, enquanto concluía o trabalho de pós-produção em *A Grand Day Out*, fez *Vida Animal* para a série *Lip Synch* do Channel 4. Ambos os filmes foram nomeados para uma série de prêmios, com o primeiro recebendo um BAFTA e o último um Oscar. Vieram depois mais dois curtas de Wallace e Gromit, – *The Wrong Trousers* (1993) e *A Close Shave* (1995) – antes de Park embarcar em seu primeiro longa-metragem, *A Fuga das Galinhas* (2000), codirigido pelo co-fundador da Aardman, Peter Lord. O primeiro longa-metragem de Wallace e Gromit, *The Curse of the Were-Rabbit* (2005), ganhou o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2006.

TREY PARKER (nascido em 1969) **E MATT STONE** (nascido em 1971) são parceiros criativos mais conhecidos por sua série premiada de televisão, *South Park*. Parker conheceu Stone na escola de cinema da Universidade do Colorado, onde

estudaram com Stan Brakhage e Aronson Jerry. Durante permanência lá, colaboraram em *The Spirit of Christmas* (1992 e 1995), dois curta-metragens animados usando papel de construção, cola e uma câmera velha de 8 milímetros. Os filmes estrelavam quatro crianças chamadas Stan, Kyle, Kenny e Eric – claros precursores dos garotos de South Park. Eles também trabalharam em *Cannibal! The Musical* (1993), uma comédia negra baseada nos contos apócrifos de Alferd Packer, que chamou a atenção do executivo da Fox, Brian Graden. *South Park* estreou em agosto de 1997 no Comedy Central, e é o programa de maior audiência e duração da rede até hoje. Originalmente feito com animação recortada, a série é agora totalmente feita por computador, embora Parker e Stone continuem a escrever, dirigir e dar vozes à maioria dos episódios. Em 1999, Parker dirigiu o filme satírico *South Park: Bigger, Longer & Uncut*, que parodia a controvérsia provocada por seu trabalho, e em 2004 lançaram *Team America: World Police*. A dupla foi manchete na imprensa novamente em abril de 2010, quando retrataram o profeta Maomé em uma fantasia de urso.

PIXAR ANIMATION STUDIOS é um estúdio americano de animação digital mais conhecido por seus inovadores filmes em CGI. A empresa foi criada em 1986, quando o co-fundador da Apple, Steve Jobs, comprou a divisão de computação gráfica da Lucasfilm, nomeando-a “Pixar”. Inicialmente uma empresa de hardware para computadores, a Pixar começou a fazer comerciais animados por computador para empresas como Listerine e Tropicana em uma tentativa de impulsionar as vendas de seu computador, o Pixar Image Computer. Em 1991, um acordo no valor de US\$ 26 milhões foi firmado com a Walt Disney Feature Animation para a produção de três filmes animados por computador. O primeiro deles, *Toy Story*, dirigido e coescrito por John Lasseter, estreou em 19 de novembro de 1995, e desde então faturou mais de US\$ 350 milhões nas bilheterias internacionais. Seguindo a produção de *Toy*

Story 2 (1999), desacordos com a Disney começaram a crescer, particularmente entre Steve Jobs e o presidente da Disney, Michael Eisner. Negociações sobre um novo acordo reiniciaram após o afastamento de Eisner do cargo, e em 2006 a Disney comprou a Pixar por US\$ 7,4 bilhões. O ano de 2011 marcou o vigésimo quinto aniversário do estúdio, tendo produzido 11 filmes até hoje, incluindo *Vida de Inseto* (1998), *Monstros S.A.* (2001), *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004) e *Ratatouille* (2007).

Q

OS IRMÃOS QUAY (Stephen e Timothy; nascidos em 1947) são influentes diretores e animadores. Gêmeos idênticos da Pensilvânia, eles estudaram ilustração gráfica na Filadélfia antes de se mudarem para Londres em 1969 para estudar na Royal College of Art. Em 1979, começaram a colaborar com o produtor britânico Keith Griffiths na Koninck Studios, que produziu todos os seus filmes. Mestres do mundo em miniatura, eles geralmente baseiam seu trabalho em torno de sonhos reprimidos de infância, usando marionetes montadas a partir de partes de bonecas. Sua animação em stop-motion *Street of Crocodiles* (1986), baseada no romance de Bruno Schulz, foi nomeada como um dos 10 melhores filmes de todos os tempos de acordo com o voto da crítica na *Sight and Sound* de 2002. Influenciados pela tradição de animação do leste europeu, sua prática também incorpora comerciais e cenografias para ópera, teatro e balé. Em 1998, seu projeto para a peça da Broadway *The Chairs* ganhou o Prêmio Drama Desk por Excelência em Cenografia. Em 2002, contribuíram com uma sequência animada para o filme de Julie Taymor *Frida*, e em 2003 colaboraram com o compositor Steve Martland na produção de quatro curta-metragens como parte de um evento ao vivo na Tate Modern, em Londres.

R

LOTTE REINIGER (1899–1981) foi uma pioneira alemã da animação por silhueta, adaptando a antiga arte do teatro de sombras para fins cinematográficos. Nascida em Berlim, treinou como atriz com Max Reinhardt antes de seu trabalho chamar a atenção do famoso diretor de cinema Paul Wegener, que a convidou para fazer silhuetas para os intertítulos em *Rübezahls Hochzeit* (1916) e *Rattenfänger von Hameln* (1918). Fez seu primeiro filme, *Das Ornament des verliebten Herzens* (O Ornamento de um Coração Apaixonado), em 1919 para o estúdio de animação experimental Berliner Institut für Kulturforschung. Em 1921, casou-se com o historiador de cinema Carl Koch, o qual trabalhou para seu estúdio de animação como operador de câmera e produtor até sua morte em 1963. Seus filmes, que se inspiravam em temas de ópera e muitas vezes relembravam uma época mais inocente, foram descritos por Jean Renoir como uma “expressão visual da música de Mozart”. De 1923 a 1926, trabalhou em sua obra mais famosa, *As Aventuras do Príncipe Achmed*, às vezes creditado como o primeiro longa-metragem de animação. Durante o restante de sua carreira, concentrou-se em curtas de um ou dois rolos, frequentemente criando sequências a serem apresentadas em filmes de terceiros. Após a Segunda Guerra Mundial, tornou-se cidadã britânica e estabeleceu-se no Abbey Arts Centre no norte de Londres, criando a Primrose Productions junto com Louis Hagen Jr.

CHARLES-ÉMILE REYNAUD (1844–1918) foi um físico e inventor francês que ganhou seu lugar na história do cinema depois de inventar o praxinoscópio (que se traduz do grego como “espectador de ação”). Originalmente um professor, ele revelou seu dispositivo óptico em Paris em 1877. Semelhante em aparência ao zootrópio de William George Horner, o instrumento de Reynaud produzia uma ilusão de movimento que era vista em espelhos no centro do

tambor, ao invés de entre fendas pelo lado de fora. Em 1888, patenteou o Optique Théâtre, dispositivo baseado no praxinoscópio que poderia projetar uma série contínua de imagens em movimento na tela, permitindo-lhe mostrar desenhos animados desenhados à mão para um público maior. Em 28 de outubro de 1892, no Musée Grévin em Paris, fez a primeira apresentação pública de um espetáculo com imagens em movimento. Anunciado como *Pantomimes lumineuses*, a exibição contou com três desenhos animados, incluindo *Pobre Pierrot*. No entanto, o interesse em Reynaud diminuiu a partir de 1895, com o aparecimento do cinematógrafo dos irmãos Lumière, um dispositivo mais popular para exibir imagens em movimento.

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI (nascido em 1949) é um cineasta polônês que vive e trabalha em Los Angeles. Tendo estudado cinematografia na Łódź Film School, começou a fazer curtas de animação, incluindo *Kwadrat* e *Take Five* (ambos de 1972), antes de se tornar membro do grupo experimental de cinema Warsztat Formy Filmowej (A Oficina da Forma dos Filmes). Entre 1973 e 1980, trabalhou com o estúdio de animação polônês Se-ma-for, onde dirigiu filmes tais como o vencedor do Oscar *Tango* (1980). Estabeleceu um estúdio de efeitos visuais para a televisão nacional austríaca em 1977, e em 1985 fundou sua própria empresa de pesquisa e produção de artes visuais, Zbig Vision. Emigrou para os Estados Unidos em 1983, onde seu estúdios em Manhattan e Hoboken foram pioneiros no uso de tecnologia de alta definição. Ao longo da década de 1980, também dirigiu videoclipes para artistas como John Lennon e Mick Jagger. Entre 1994 e 2001, viveu na Alemanha, primeiro em Berlim, trabalhando na CBF Studios e, mais tarde, em Colônia, onde foi professor de cinema experimental na Academy of Media Arts. Rybczynski recebeu diversos prêmios da indústria e de festivais de cinema.

S

BOB SABISTON (nascido em 1967) é um diretor de cinema e programador de computador americano. Começou a desenvolver software enquanto pesquisador de pós-graduação no MIT Media Lab, de 1986 a 1991. Seus primeiros filmes incluem *Grinning Evil Death* (1990) e *God’s Little Monkey* (1994), que, em 1995, ganhou o prêmio Prix Ars Electronica Golden Nica na categoria de animação por computador. Em 1997, Sabiston desenvolveu o Rotoshop, um software patenteado para rotoscópio pelo qual sua empresa, Flat Black Films, tornou-se conhecida. Ele foi inicialmente utilizado para criar uma série de programas intersticiais para MTV, *Project Incognito*, e foi mais tarde usado na criação do longa-metragem *Waking Life* (2001). Em 2004, Sabiston foi contratado como chefe de animação para o filme *O Homem Duplo* (2006) de Richard Linklater, para o qual criou uma versão melhorada do Rotoshop. É, além disso, o criador de *Inchworm*, título de pintura/animação para o Nintendo DSi.

MARJANE SATRAPI (nascida em 1969) é uma romancista, ilustradora e diretora de filmes de animação iraniana que vive e trabalha em Paris. É autora de *Persepolis*, uma graphic novel que mostra sua jornada para a fase adulta, desde seus primeiros anos no Teerã e a queda do Xá, até o aterrorizante regime do aiatolá Khomeini, a guerra contra o Iraque e sua fuga para a Europa. Originalmente publicado em francês entre 2000 e 2003 em quatro partes, foi mais tarde traduzido para o inglês e lançado em duas partes, em 2003 e 2004. Satrapi adaptou o romance para um filme de animação de mesmo nome, que foi codirigido por Vincent Paronnaud e estreou no Festival de Cinema de Cannes, em 2007. Tão forte quanto os desenhos originais, o filme de animação emprega uma estética expressionista remanescente da obra de Fritz Lang. Seus outros romances incluem *Embroideries* (2005)

e *Chicken with Plums* (2006), que atualmente está sendo adaptado para um filme em live-action.

SEMICONDUCTOR, fundado em 1997, é composto pelos artistas Ruth Jarman (nascida em 1973) e Joe Gerhardt (nascido em 1972), que vivem e trabalham em Brighton, Inglaterra. Começaram a produzir trabalhos como Semiconductor com seu projeto *Retropolis* (1999). Suas peças – que usam animação por computador, vídeos simples e multicanal, som, documentários e instalações de multimídia – são criadas como parte da prática que descrevem como a exploração “da ciência e da natureza material do mundo, questionando nosso lugar no universo físico”. Sua abordagem única garantiu-lhes lugar em diversas coleções públicas. Também exibiram mundialmente, incluindo a Venice Biennale, Royal Academy em Londres, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden em Washington D.C., Institute of Contemporary Arts em Londres, e Exploratorium em São Francisco. Seu trabalho mais conhecido, *Magnetic Movie* (2007), foi comprado pelo Hirshhorn Museum para sua coleção permanente em 2008. Outros notáveis curta-metragens incluem *Brilliant Noise* (2006), produzido com a ajuda do programa NASA Space Sciences Fellowship; *Matéria em Movimento* (2008), encomendado pela Galeria Careof, Milão; e *Indefatigable* (2010), feito durante um Gulbenkian Galapagos Artists’ Residency.

HARRY SMITH (1923–1991) foi um artista, arquivista, cineasta, colecionador de discos e etnomusicólogo americano. Criado em Portland, Oregon, por pais teósofos, foi exposto a uma variedade de ideias panteístas, o que o levou a um interesse pelo oculto durante toda sua vida. Em 1943, começou a estudar antropologia na Universidade de Washington, mais tarde abandonando o curso para juntar-se à comunidade boêmia de artistas em São Francisco, onde estabeleceu-se como cineasta experimental. Desenvolvendo sua própria mistura de

colagem em stop-motion e pintura à mão diretamente sobre película, ele iria passar anos trabalhando em um único filme. Inspirando-se em influências artísticas tais como Wassily Kandinsky, Smith procurava uma sinestesia fílmica, e foi descrito por Kenneth Anger como “o mago mais importante atualmente em existência”. Uma doação da Solomon Guggenheim o levou a Nova York, onde, em 1952, a Folkways Records lançou sua obra de vários volumes chamada *Anthology of American Folk Music*, creditada por estimular o renascimento do gênero nas décadas seguintes.

PERCY SMITH (1880–1945) foi um cineasta inglês. Começou sua carreira no Conselho de Educação antes de sua foto em close-up da língua de uma mosca-varejeira chamar a atenção do empresário de cinema Charles Urban, com quem juntou-se em 1910 como cineasta. Antes do advento da Primeira Guerra Mundial, fez mais de 50 filmes de natureza para a série *Urban Sciences*, incluindo o aclamado *O Nascimento de uma Flor* (1910). Em 1922, criou a série *Secrets of Nature* para a British Instructional Films, que (renomada para *Secrets of Life*) prosperou até sua morte, em 1945. Foi pioneiro em novos métodos de time-lapse e micro-cinematografia, e era conhecido por inventar dispositivos caseiros bizarros, como alarmes que o acordavam no meio da noite para que pudesse trocar o filme na câmera. Entusiasta apaixonado pelas possibilidades educacionais do cinema, ele compreendia sua tarefa como a de alimentar audiências públicas com “o pó de instrução dentro da geléia de entretenimento”. Perto do fim de sua carreira, Mary Field e H.R. Hewer assumiram a direção de seus filmes, enquanto Smith se concentrava na meticulosa fotografia.

STEVEN SPIELBERG (nascido em 1946) é um diretor de cinema, roteirista, produtor e executivo de estúdio americano considerado amplamente como um dos mais influentes cineastas da história do cinema. Tinha apenas 16 anos de idade quando criou seu

primeiro longa-metragem, *Firelight*. Depois de ser rejeitado pela escola de cinema da Universidade do Sul da Califórnia, tornou-se estudante na Universidade do Estado da Califórnia, em Long Beach. Fez seu primeiro curta-metragem, *Amblin* (1968), como estagiário na Universal Studios, e logo depois começou sua carreira profissional como diretor no programa de televisão *Night Gallery*. Mais tarde, assinou contrato com a Universal para quatro filmes de televisão, começando com *Duel* (1971), e fez sua estreia nos cinemas com o longa-metragem *The Sugarland Express* (1974). Spielberg ganhou o Oscar de Melhor Diretor por *A Lista de Schindler* (1993) e *O Resgate do Soldado Ryan* (1998). Três de seus filmes, *Tubarão* (1975), *E.T. – O Extraterrestre* (1982) e *Parque dos Dinossauros* (1993) – famosos pela maneira como combinam drama em live-action com animatronics e/ou CGI – fizeram história nas bilheterias, cada um quebrando o recorde do filme anterior de maior bilheteria de todos os tempos.

DAVID SPROXTON *vide* AARDMAN ANIMATIONS

LADISLAS STAREWITCH (nascido como Władysław Starewicz; 1882–1965) foi um animador de stop-motion polaco-lituano. Graduado pela Russian Academy of Arts em São Petersburgo, começou sua carreira em meados de 1909 no Kovno Ethnography Museum, na Lituânia. Lá, criou documentários para o museu, incluindo *Lucanus Cervus* (1910), um curta-metragem sobre a vida de insetos com seus primeiros bonecos animados. Depois de se mudar para Moscou, em 1912, para trabalhar para a empresa de cinema de Aleksandr Khanzhonkov, criou uma de suas obras mais conhecidas, *The Cameraman’s Revenge* (1912). Alguns dos filmes que fez nesse período combinavam live-action com animação de marionetes, incluindo, a partir de 1913, *The Night Before Christmas* e *Terrible Vengeance*, que lhe rendeu a medalha de ouro em um festival internacional em Milão, em 1914. Após a Primeira Guerra Mundial (e com novo nome), mudou-se para Fontenay-

sous-Bois, na França. A partir de então, sua filha Irène tornou-se fundamental na elaboração de seus filmes. Entre 1929 e 1930, houve a produção de outro de seus famosos trabalhos, *O Conto da Raposa*, lançado em Berlim em 1937.

MATT STONE *vide* TREY PARKER E MATT STONE

STUDIO GHIBLI é um estúdio de cinema de animação japonês. Foi fundado em 1985 pelos cineastas Isao Takahata e Hayao Miyazaki após o sucesso de *Nausicaã do Vale dos Ventos* (1984), escrito e dirigido por Miyazaki e produzido por Takahata. Desde então, colaborações de sucesso têm sido feitas com diretores como Yoshifumi Kondo, Goro Miyazaki e Hiromasa Yonebayashi. Até hoje, Studio Ghibli fez dezessete longa-metragens, muitos dos quais – incluindo *O Castelo no Céu* (1986) e *O Serviço de Entregas de Kiki* (1989) – ganharam o Animage Anime Grand Prix. Em 2002, *A Viagem de Chihiro* (2001) foi premiado com o Urso de Ouro de melhor filme no Festival de Cinema Internacional de Berlim. No ano seguinte, ganhou o Oscar de Melhor Filme de Animação, tornando-se a primeira animação japonesa a ganhar um Oscar. Em 2004, *O Castelo Animado* recebeu o Prêmio Osella por excelência em realização técnica no Festival Internacional de Cinema de Veneza, em reconhecimento pela alta qualidade do trabalho e pelas realizações contínuas de Hayao Miyazaki e do Studio Ghibli.

PAT SULLIVAN *vide* OTTO MESSMER

JAN ŠVANKMAJER (nascido em 1934) é um cineasta tcheco. Criado e educado em Praga, onde continua a viver e trabalhar, estudou primeiro no Instituto de Artes Aplicadas (1950–54), e depois no Departamento de Marionetes da Academia de Artes Cênicas. Deparou-se pela primeira vez com cinema no teatro Laterna Magika, onde as performances eram muitas vezes uma combinação de

imagens em movimento, mímica e dança. Em 1970, juntou-se ao movimento surrealista tcheco, onde conheceu dois de seus principais protagonistas: o teórico Vratislav Effenberger e a pintora Eva Švankmajerová, que mais tarde tornaria-se sua esposa. Fez seu primeiro filme em 1964 e desde então tornou-se um dos animadores mais renomados do mundo, com obras importantes incluindo o filme de animação em massa de modelar *Dimensões de um Diálogo* (1983) e seu primeiro filme, *Alice* (1987), uma interpretação sombria e misteriosa da história clássica de Lewis Carroll.

T

HIDEKI TAKAYAMA *vide* TOSHIO MAEDA

PAUL TERRY (1887–1971) foi um cartunista e produtor americano. Como fotógrafo de jornal trabalhando em Nova York, Terry participou de uma das primeiras exibições de *Gertie, a dinossauro* (1914), de Winsor McCay. O filme de McCay inspirou Terry a criar o seu próprio curta-metragem de animação, *Little Hermann*, o qual vendeu para a empresa de cinema Thanouser em 1915. No ano seguinte, começou a trabalhar para John R. Bray, criando o personagem de Farmer Al Falfa, que permaneceu popular por muitas décadas. Um dos primeiros defensores da animação em acetato, Terry abriu seu próprio estúdio, Paul Terry Productions, em 1917, onde produziu nove filmes de animação. Em 1920, Terry formou uma parceria de curta duração com Amedee J. Van Beuren, abrindo a Fables Studios, que, em *Dinner Time* (1928), experimentava com processos de som dois meses antes de a Disney lançar *Willie Barco a Vapor* (1928). Terry mais tarde levou grande parte de sua equipe para a Terrytoons, um estúdio de animação que operou entre 1929 e 1968, produzindo personagens populares tais como Mighty Mouse, Gandy Goose, Sourpuss e Deputy Dawg. Sempre interessado em manter custos baixos, Terry não aspirava ao mesmo refinamento técnico que os estúdios Disney ou Fleischer, apesar

de sua prolífica produção ser dificilmente igualável. Aposentou-se em 1955, vendendo a Terrytoons para a rede de televisão CBS.

OSAMU TEZUKA (1928–1989) foi um artista de mangá, animador e produtor japonês, às vezes considerado como o “pai do mangá”. Começou a desenhar quadrinhos quando criança, criando suas primeiras obras, *O Diário de Ma-chan* e *Shin Takarajima*, no início da Segunda Guerra Mundial. Apesar de ter se formado em medicina pela Universidade de Osaka, permaneceu comprometido com a carreira de mangá, escrevendo e ilustrando títulos populares tais como *Astro Boy*, *Black Jack*, *A Princesa* e o *Cavaleiro*, *Kimba*, o *Leão Branco* e *Buda*. Sua carreira foi extraordinariamente prolífica, com a antologia japonesa de seu trabalho (nem mesmo sendo completa) consistindo de 400 volumes e 80 mil páginas. Tezuka fundou o estúdio de animação Mushi Production, pioneiro em animação para televisão no Japão. Deixou o cargo de diretor em 1970 para formar um novo estúdio, Tezuka Productions, o qual foi responsável por séries como *Marvelous Melmo* e *Unico*. O Osamu Tezuka Manga Museum foi inaugurado em abril de 1994.

STEFAN E FRANCISZKA THEMERSON foram cineastas de vanguarda poloneses. Franciszka (née Weinles; 1907–1988) nasceu em Varsóvia, e foi treinada como pintora na Academia de Belas Artes da cidade; Stefan (1910–1988) nasceu em Plock, estudou física e, em seguida, arquitetura, enquanto prosseguia com seus interesses reais por fotografia e cinema. Conheceram-se em 1930, casaram-se no ano seguinte e tornaram-se colaboradores artísticos por toda a vida. Em Varsóvia, onde fizeram cinco curta-metragens juntos, tornaram-se figuras chave na cooperativa de cineastas SAF (fundada em 1935); também criaram seu jornal, *f.a.*, em que Stefan publicou “The Urge to Create Visions”, seu artigo seminal sobre cinema. Sua prática improvisada fazia uso de fotogramas, com *Pharmacy* (1930) colocando-os “em movimento”, e *Europa* (1931–32) – uma

adaptação do poema futurista de Anatol Stern – fazendo uma colagem destes em fragmentos de ação em tempo real. O casal se mudou para Paris em 1938; poucos anos mais tarde, no entanto, os acontecimentos da Segunda Guerra Mundial os obrigaram a ir para Londres, onde trabalharam para a unidade de cinema do Ministério Polonês de Informação e Documentação. Em 1948, fundaram a Gaberbocchus Press, que funcionou até 1979.

TOEI ANIMATION foi fundada em 1948 como Japan Animated Films. Seis anos depois, foi comprada pela Toei, que a renomeou como Toei Doga. O nome atual da empresa foi determinado em 1998. A Toei Animation completou seu primeiro curta de animação, *Little Kitty's Graffiti*, em 1957, enquanto seu longa-metragem de estreia, *The White Snake*, veio em 1958; *Ken the Wild Boy* (1963) foi a primeira das séries animadas para televisão da Toei. Vários dos aclamados cineastas japoneses ganharam experiência no estúdio, incluindo Hayao Miyazaki, que trabalhou como um “intermediário” no filme *Gulliver’s Space Travels* (1965). Outros nomes na história da Toei Animation incluem Isao Takahata (co-fundador do Studio Ghibli), Leiji Matsumoto e Yoichi Kotabe (respectivamente, designer e ilustrador da Nintendo). Tanto Miyazaki quanto Kotabe trabalharam em *Hols: Prince of the Sun*, de Takahata, lançado pela Toei em 1968. A série de televisão mais famosa do estúdio, *Dragon Ball*, foi ao ar no Japão em fevereiro de 1986, chegando a receber uma adaptação hollywoodiana (*Dragon Ball Evolution*; 2009). Outros sucessos incluem o filme *Galaxy Express 999* (1978) e as séries de televisão *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986–89) e *Sailor Moon* (1992–97). Em abril de 1995, o Toei Animation Institute foi inaugurado em Tóquio para capacitar alunos a estudar animação a nível profissional e acelerar a entrada de artistas na produção de anime.

JIM TRAINOR (nascido em 1961) é um cineasta e animador americano. Vive e trabalha em Chicago, onde é professor de

animação no School of the Art Institute de Chicago desde 2000. Criado em Washington D.C., fez seu primeiro filme aos 13 anos e continua a trabalhar de sua forma preferida, com marcador preto sobre papel de digitação branco, esboçando personagens em linhas trêmulas tanto brincalhões quanto lascivos. Trainor passou onze anos trabalhando em seu retrato cinematográfico de um assassino em série, *The Fetishist* (1997), antes de iniciar uma série de filmes – *The Bats* (1998), *The Moschops* (2000), *The Magic Kingdom* (2002) e *Harmony* (2004) – conhecido coletivamente como *The Animals and Their Limitations* (em 2004, *The Magic Kingdom* foi destaque na Bienal de Whitney, em Nova Iorque). Seus trabalhos recentes incluem *O Tema de Apresentação* (2008), baseado nos rituais de uma cultura antiga do Peru; *The Little Garden of Herbert S. Zim* (em produção), no qual a seção de ciências da biblioteca de uma escola é aborrecidamente trazida à vida, e *The Pink Egg* (também em produção), “um documentário de terror” em live-action sobre vespas parasitas.

RYAN TRECARTIN (nascido em 1981) é um cineasta e artista americano. Recebeu seu bacharelado em Belas Artes pela Rhode Island School of Design, em 2004 e desde então tem exibido internacionalmente, com seu trabalho sendo mostrado em várias coleções importantes. Os trabalhos de Trecartin nascem a partir do cruzamento entre cinema, escultura e instalação, tipicamente apresentando um elenco de familiares e amigos em narrativas fantásticas, feitas através de cenas de live-action manipuladas e intercaladas com animação e material encontrado na Internet. Com cenários estilizados e performances febris, seus vídeos parecem sonhos surreais. Como observado pelo artista Kevin McGarry, “A combinação de lógicas de vanguarda ameaçadoras quase impenetráveis e o uso igualmente genial e diferente de cores, forma, drama e montagem produz um efeito sublime de fluxo de consciência que é desconcertantemente parecido com a vida real” (“Ryan Trecartin”,

eai.org; acesso em março de 2011). Em 2009, Trecartin ganhou o prêmio inaugural da Jack Wolgin Fine Arts e foi o vencedor do prêmio de Novo Artista do Ano pela Calvin Klein Collection no primeiro Art Awards no museu Solomon R. Guggenheim, em Nova York. No mesmo ano também recebeu uma bolsa pela Pew Fellowship in the Arts.

JÍŘÍ TRNKA (1912–1969) foi um pintor, ilustrador, titereiro e cineasta tcheco. Começando em 1928, frequentou a Prague School of Arts and Crafts, onde estudou com o renomado titereiro tcheco, Josef Skupa. Em 1936, fundou seu próprio teatro de marionetes, o Dřevěné Divadlo. Após o teatro debandar ao término de sua primeira temporada, Trnka voltou-se para a ilustração de livros infantis. Entre 1941 e 1944, criou a unidade de animação Studio Bratři v Triku no Prague Film Studio, especializando-se em animação de marionetes. No decorrer das duas décadas seguintes, fez mais de quarenta filmes de animação, que vão desde curta e longa-metragens de marionetes até animações recortadas e desenhadas. Embora seus primeiros trabalhos – muitos dos quais foram baseados em folclore boêmio – tenham sido subsidiados pelo governo comunista tcheco, seu filme, mais tarde premiado, *A Mão* (1965) foi proibido pelas autoridades devido às críticas secretas ao totalitarismo.

V

AMEDEE J. VAN BEUREN *vide* PAUL TERRY

STAN VANDERBEEK (1927–1984) foi um cineasta americano e pioneiro da animação em live-action. Depois de estudar na Cooper Union, em Nova York, continuou sua educação na Black Mountain College, na Carolina do Norte. Foi colaborador frequente com artistas de vanguarda como Claes Oldenburg, Allan Kaprow, Merce Cunningham e Yvonne Rainer, e suas atividades contribuíram para o que o teórico Gene

Youngblood chamou de “cinema expandido”. Após a conclusão de seu primeiro filme em 1955, seu trabalho experimental foi cada vez mais impulsionado por uma agenda política radical, que visava uma fusão utópica da arte e da tecnologia. Em seu manifesto de 1966, escreveu que “é imperativo que nós (artistas do mundo) inventemos um novo idioma mundial”. Ao longo dessa década, produziu peças teatrais e de multimídia e animações por computador, muitas vezes trabalhando com a Bell Telephone Laboratories. Vanderbeek também experimentou com espaços de exibição, criando o Movie-Drome em Stony Brook, Nova York, um teatro abobadado com vários projetores para a exibição de eventos como “Vortex-Shows”, que consistia de sequências aleatórias de imagens. Seu trabalho, desde então, tem sido sujeito a retrospectivas no Museu de Arte Moderna e no Museu Whitney de Arte Americana, ambos em Nova York.

W

KARA WALKER (nascida em 1969) é uma artista americana estabelecida em Nova York, onde é professora de artes visuais no mestrado em Belas Artes da Universidade de Columbia. É mais conhecida por examinar as vulneráveis tensões raciais nos Estados Unidos através de grandes quadros com recortes de silhuetas em papel. Nascida na Califórnia, mudou-se para o sul ainda adolescente depois de seu pai aceitar um cargo na Universidade do Estado da Georgia. Especializou-se na produção de gravuras na Atlanta College of Art em 1991, antes de receber mestrado em Belas Artes pela Rhode Island School of Design. Em 1997, exibiu na Bienal de Whitney em Nova York, e, aos 28 anos, tornou-se a mais jovem artista a receber o “Prêmio de Gênio” pela John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Embora suas cenas sexualizadas da plantação tenham causado polêmica no final da década de 1990, elas também atraíram muitos admiradores. Depois do furacão Katrina, Walker produziu um

novo grupo de trabalho intitulado *After the Deluge*, que, nas palavras da própria artista, visava à “re-inscrição de todos os estereótipos sobre o corpo negro”. Em 2007, o Walker Art Center, em Minneapolis, organizou a primeira análise integral de museu de seu trabalho, *Kara Walker: My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*.

THE WALT DISNEY COMPANY é o maior conglomerado de mídia e entretenimento do mundo, nomeado em homenagem ao produtor, diretor e cartunista americano que co-fundou a Disney Brothers Cartoon Studio em 1923 junto com seu irmão Roy O. Disney. Em 1919, Walter Elias Disney (1901–1966) começou a trabalhar na Pesmen-Rubin Commercial Art Studio, mais tarde indo para a Kansas City Film Ad Company, para a qual fez animações recortadas com o cartunista Ub Iwerks. Depois de ler o livro de Edwin G. Lutz *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development* (1920), Disney se inspirou a experimentar com animação em acetato, produzindo uma série de filmes intitulados *Laugh-O-Grams*, que exibiu em um teatro local. Tendo reunido recursos para abrir seu próprio estúdio de desenho animado em Hollywood, Disney e Roy, juntamente com Iwerks, desenvolveram o personagem Mickey Mouse, cuja voz foi feita pelo próprio Disney até 1947. Mickey fez sua estreia nas telas em *Willie Barco a Vapor* (1928), o primeiro desenho animado com som totalmente sincronizado. Durante a produção do desenho animado *Sinfonias Ingênuas*, o mundo da animação testemunhou a introdução da Technicolor. A primeira experiência de Disney com essa tecnologia (a pedido de Herbert Kalmus, co-fundador da Technicolor Corporation), *Flowers and Trees* (1932), lhe garantiu o Oscar inaugural de Melhor Curta de Animação, seu primeiro Oscar pessoal. O sucesso de Mickey significou que, em 1938, os personagens Pato Donald, Pateta e Pluto receberiam suas próprias séries, enquanto o estúdio também lançava o primeiro longa-metragem de animação musical dos Estados Unidos, *A Branca de Neve e os Sete Anões*

(1937). Um Oscar especial se seguiu (na forma de um Oscar em tamanho real e sete versões em miniatura), iniciando o período conhecido como “a idade de ouro da animação Disney”, que produziu filmes como *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940) e *Bambi* (1942). Durante a Segunda Guerra Mundial, o estúdio foi contratado para produzir filmes educacionais para as forças armadas, assim como filmes de estímulo moral como *Victory Through Air Power* (1943). Após a guerra, a Disney se diversificou para outras mídias, indo desde seu primeiro filme totalmente em live-action, *A Ilha do Tesouro* (1950), até a abertura da Disneylândia na Califórnia em 1955 e, no mesmo ano, a estreia de seu primeiro programa diário de televisão, *O Clube do Mickey*. Depois da morte de Disney em 1966, Roy adiou sua aposentadoria programada para comandar o que era agora um império de entretenimento familiar, e para realizar o sonho de seu irmão de desenvolver o que hoje é conhecido como Walt Disney World, na Flórida. Recebendo o nome atual em 1986, a Walt Disney Company agora consiste de um grande número de empresas subsidiárias e afiliadas, incluindo a Walt Disney Motion Pictures Group, a rede de televisão ABC, o Disney Channel, a ESPN e a Marvel Entertainment. As fracas bilheterias recebidas por filmes de animação tradicional na virada do milênio levaram ao fechamento dos estúdios de animação da empresa em Orlando e Paris, enquanto suas instalações de animação em Burbank, na Califórnia, começaram a se concentrar em animação por computador. No entanto, a aquisição da Pixar em 2006 foi um divisor de águas, com a Disney retornando à animação tradicional desenhada à mão em *A Princesa e o Sapo* (2009).

OS IRMÃOS WAN (Wan Lai Ming, Wan Gu Chan, Wan Chao Chen e Wan Di Huan), nascidos em Nanjing no início do século XX, foram pioneiros da indústria de animação chinesa. Enquanto crianças, usando silhuetas recortadas em papel, criaram espetáculos de marionetes inspirados no épico chinês

do século XVI *Jornada ao Oeste*. Em 1916, a família se mudou para Xangai, onde, a partir de 1919, Wan Lai-Ming trabalhou para o serviço de cinema do Departamento de Atividades. Seus irmãos se juntaram a ele na Shanghai Commercial Press depois de se formarem na escola de arte, e, juntos, colaboraram no curta publicitário *Shuzhendong Chinese Typewriter* (1922). Fizeram *Uproar in the Studio* (1926), seu primeiro desenho animado silencioso, antes de produzir *The Camel's Dance* (1935), seu primeiro desenho animado com som. Em 1941, durante a ocupação japonesa de Xangai, os irmãos lançaram *Princesa do Leque de Ferro*, o primeiro longa-metragem animado chinês. Esteticamente mais perto da Fleischer Studios do que da Disney, eles fizeram uso extensivo do rotoscópio. Em 1961, os irmãos lançaram a primeira parte de *Havoc in Heaven*, com a segunda parte seguindo em 1964. O filme foi aclamado tanto nacional quanto internacionalmente, ganhando o prêmio de melhor filme no Festival Internacional de Cinema de Londres em 1978.

TIM WEBB (nascido em 1960) é um cineasta inglês e tutor sênior em animação na Royal College of Art, em Londres. Depois de se formar em 1986 pela West Surrey College of Art and Design com bacharel em animação, foi contratado pela Channel 4 para criar *A de Autismo* (1992), filme premiado que lhe trouxe considerável aclamação da crítica. Acompanhado de narrações montadas, esse “documentário animado” combina sequências em live-action com desenhos a fim de oferecer uma visão pungente sobre a condição do autismo. Webb posteriormente dirigiu o filme *15th February*, para a Channel 4/Arts Council England ‘animate!’, vencedor do Prêmio ICA Dick em 1995, como “o curta-metragem mais provocativo, inovador e subversivo do ano”. Em 2000, escreveu, dirigiu e animou *Six of One* , nomeado ao BAFTA, para a Channel 4, enquanto sua primeira investida no cinema digital, *Mr. Price* (2004), foi outro projeto da ‘animate!’.

WETA DIGITAL é uma empresa de efeitos visuais estabelecida em Wellington, Nova Zelândia. Fundada em 1993 por um grupo de cineastas neozelandeses, incluindo Peter Jackson, Richard Taylor e Jamie Selkirk, faz parte de uma rede de empresas de efeitos especiais e produção de filmes localizada em Miramar, subúrbio de Wellington. Um de seus primeiros trabalhos foi o de fornecer efeitos visuais para *Almas Gêmeas* (1994) de Peter Jackson; desde então, a empresa ganhou prêmios por seu trabalho em dois outros projetos de Jackson, a trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001–03) e *King Kong* (2005). A empresa também colaborou com uma série de outros diretores de Hollywood, fornecendo efeitos digitais para sucessos de bilheteria tais como *X-Men: O Confronto Final* (2006). A Weta Digital recentemente trabalhou em *Avatar* (2009) de James Cameron, usando um novo sistema de câmeras, filmando em palco virtual e desenvolvendo novas tecnologias para efeitos visuais inovadores. O filme recebeu o Oscar de Melhores Efeitos Visuais em 2009, em parte graças ao trabalho do diretor da empresa, o aclamado artista de efeitos visuais Joe Letteri.

RICHARD WILLIAMS (nascido em 1933) é um animador canadense mais conhecido por seu trabalho em *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988). Fez seu primeiro filme, *The Little Island*, em 1958, cujo sucesso permitiu-lhe estabelecer seu próprio estúdio. Ao longo da década de 1960, conciliava seu trabalho comercial, que incluía uma série de anúncios para Truman Bitter, com filmes pessoais como *A Lecture on Man* (1962). Em 1968, produziu uma sequência animada baseada no estilo gráfico da revista *Punch* para *The Charge of the Light Brigade*, de Tony Richardson. Também projetou sequências de títulos para *Cassino Royale* (1967) e *O Retorno da Pantera Cor-de-Rosa* (1974). Williams ganhou um Oscar por sua direção de *A Christmas Carol* (1971), e um Emmy por Excelente Programa Animado por *Ziggy's Gift* (1982). Lançadas nos Estados Unidos, essas aclamadas produções feitas para televisão

atraíram a atenção de Steven Spielberg e Robert Zemeckis, que contrataram Williams para trabalhar em sua adaptação do romance policial de Gary K. Wolf *Who Censored Roger Rabbit?* (1981). A obra-prima planejada de Williams, *The Thief and the Cobbler*, sofreu uma série de estreias prematuras e nunca foi lançado, embora tenha exercido influência incalculável na geração de animadores que nele trabalharam.

RUN WRAKE (nascido em 1963) é um animador londrino. Depois de estudar design gráfico na Chelsea College of Art and Design, embarcou em um mestrado em animação na Royal College of Art, formando-se em 1990. Desde então seu trabalho tem abrangido recursos visuais para shows do U2, videocliques para Howie B, comerciais para Coca-Cola e NatWest, e ilustrações para a revista *NME*. Depois do sucesso de seu primeiro trabalho para a Channel 4/Arts Council England ‘animate!’, *Jukebox* (1994), ganhou ampla atenção por *Coelho* (2005), seu curta-metragem nominado ao BAFTA. Baseado em uma coleção de ilustrações educativas vintage pelo ilustrador da Enid Blyton, Geoffrey Higham, o filme conta uma história sombria, como um sonho de falsa inocência, invocando imagens de uma infância coletiva perdida. Em seus primeiros trabalhos, Wrake utilizou técnicas tradicionais de animação, desenho, pintura e montagem de imagens em acetato perfurado. Porém, desde 1998, tem trabalhado principalmente no Photoshop, animando em After Effects. Seus trabalhos mais recentes incluem *The Control Master* (2007).

Z

ZHOU XIAOHU (nascido em 1960) é um artista chinês que trabalha com performance, fotografia, instalação, escultura, vídeo e animação. Estudou escultura por três anos no Suzhou Art Institute antes de se formar em 1989 pela Sichuan Academy of Fine Arts com licenciatura em pintura a óleo. Em 1997,

começou a experimentar com tecnologia analógica, incorporando-a em instalações de escultura. Hoje seu trabalho utiliza tecnologias digitais para maximizar as possibilidades de técnicas de stop-motion, com esculturas miniatura em massa de modelar e porcelana transformadas em animações satíricas. Questionando o papel dos meios de comunicação na era digital, os processos complexos de Zhou relacionam-se com a fabricação da história. Como ele explica, “a arte nunca pode ser feita somente pela máquina”. Em 2002, foi convidado a participar do Long March Project, uma iniciativa de arte contemporânea com sede em Pequim, e tem, desde então, exibido os trabalhos produzidos para o projeto em seu país e no exterior. Ele continua a viver e trabalhar em Changzhou, na China.

As biografias foram compiladas por Sunny Cheung, Juliette Desorgues, Eleanor Nairne e Zofia Trafas, exceto o registro sobre Oskar Fischinger, que foi escrito por William Moritz.

SOBRE OS AUTORES

SUZANNE BUCHAN é professora de estética da animação e diretora do Centro de Pesquisa em Animação na Universidade para as Artes Criativas em Farnham, Inglaterra. Recebeu seu MA (em James Joyce) e seu PhD (acerca dos Irmãos Quay) pela Universidade de Zurich. Buchan foi docente, assistente de pesquisa e arquivista de vídeo no Seminário de Estudos de Cinema da universidade de 1994 a 2000, e membro fundador e co-diretora do Festival Internacional de Filmes de Animação de Fantoches em Baden, Suíça. Ela continua a ensinar e a realizar curadorias e consultorias – tanto nacional quanto internacionalmente – sobre história, teoria e estética da animação. Publicações recentes incluem Animated ‘Worlds’ (editora; 2006), um ensaio em Issues in Curating, Contemporary Art and Performance (editado por Judith Rugg e Michèle Sedgwick; 2007) e The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom (2010); também é editora fundadora de Animation: An Interdisciplinary Journal, que reflete sua preferência por metodologias interdisciplinares. Projetos recentes incluem a co-curadoria de Trickraum : Spacetricks (2005) no Museu de Design, em Zurique, e a organização da conferência “Pervasive Animation” (2007) na Tate Modern, Londres. Está atualmente preparando um AFI Film Reader (publicação sobre filmes do AFI), Pervasive Animation.

GREG HILTY é um curador londrino cujo trabalho nos últimos vinte e cinco anos tem abarcado uma variedade de formas de artes visuais, com ênfase na imagem em movimento. Começou sua carreira na Riverside Studios antes de passar para a Hayward Gallery no começo dos anos 1990 como curador sênior. Lá, iniciou mostras sobre arte e moda e arte sônica, e foi co-curador da inovadora mostra Spellbound: Art and Film (1996), que examinou a relação entre o trabalho de artistas e cineastas como Terry Gilliam, Douglas Gordon, Peter Greenaway, Damien Hirst, Steve McQueen e Ridley Scott. Tornou-se diretor de arte no London Arts e diretor de artes visuais e literatura no escritório de Londres do Conselho de Arte da Inglaterra. Em 2005, uniu-se à Universidade das Artes de Londres para estabelecer a Plus Equals, agência dedicada a oferecer suporte prático a iniciativas artísticas multidisciplinares. Atualmente, é diretor curador e chefe de exposições e contato com artistas da Lisson Gallery, em Londres.

ADAM PUGH é um curador independente e escritor baseado em Norwich, Inglaterra. Até pouco tempo, era o diretor do Aurora, festival anual focado em imagens em movimento criadas por artistas, com eventos de discussão, performances ao vivo e instalações correndo paralelamente aos melhores trabalhos na concorrência por espaço e telas no mundo inteiro. Atualmente está na banca de consultores do Animate Projects – organização dedicada ao apoio de produção, exibição e desenvolvimento de animações de artistas – e contribui regularmente com ensaios para seu website. Também escreveu para a revista de cinema alemã Schnitt, para a revista Vertigo e para a publicação anual do Aurora, que, junto com sua edição em DVD, ele editava. Pugh esteve no júri do Festival Internacional de Curta-Metragens de Oberhausen, na Alemanha, e é palestrante convidado regular em uma variedade de eventos curatoriais e festivais. Tem um interesse particular pela capacidade da animação de transcender o cotidiano, e pela sua importância crescente para a prática artística no mundo artístico ampliado.

PAUL WELLS é diretor da Academia de Animação na Universidade de Loughborough, Inglaterra. Suas publicações incluem Understanding Animation (1998), Animation: Genre and Authorship (2002), Animation and America (2002), The Fundamentals of Animation (2006), Halas & Batchelor Cartoons: An Animated History (com Vivien Halas; 2006), Drawing for Animation (com Joanna Quinn e Les Mills; 2008), Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image (com Johnny Hardstaff; 2008) e The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture (2009). É também um roteirista e diretor reconhecido, tendo ganho um Prêmio Sony por sua história radiofônica de filmes de horror em seis partes, Spinechillers, e um Prêmio do Festival de Rádio de Nova York por sua série America the Movie. Seus créditos em televisão incluem Cartoons Kick Ass (2000) para o Channel 4, e a série da BBC em três partes Animation Nation (2005). Wells já foi curador de exposições, eventos públicos e programas no mundo inteiro. É atualmente consultor do Programa de Feedback Profissional Animazing Spotlight; chefe do Arquivo de Coleções de Animações Britânicas; e organiza workshops de animação, com base em seu livro Scriptwriting (2007), na Europa, nos Estados Unidos e no Canadá.

CENTRO CULTURAL
BANCO DO BRASIL

The Ministry of Culture and Banco do Brasil present the exhibition “Watch me Move: The Animation Show”, a panorama of animation as both art and entertainment, ranging from the first attempts at an image in movement to bolder experiments with this medium in the realms of videogame or contemporary art.

Conceived and developed by Britain’s Barbican Centre, one of the principal art centres in Europe, the show brings the public together with more than 100 films, providing the opportunity for visitors to interact with childhood memories or new audiovisual challenges.

With this exhibition, the Centro Cultural Banco do Brasil highlights animation as a cultural and artistic expression which has influenced the formation of various generations.

FOREWORD

Animation is to evoke life.
Eadweard Muybridge

The power and potential of animation have inspired artists and film-makers alike since the late nineteenth century. Under the guise of pseudo-scientific research, such early pioneers of the pre-cinema age as Eadweard Muybridge and Étienne-Jules Marey made great strides in the development of the nascent medium, swiftly followed in the early twentieth century by such maverick figures of early cinema as Winsor McCay and the Lumière brothers. This fascination for the limitless possibilities of animation has continued unabated to this day, from the introduction of computer-generated imagery in the 1980s to the appropriation of animation by a number of contemporary artists, including Kara Walker and Nathalie Djurberg.

Tracing the history of animation over the last 150 years, Watch Me Move: The Animation Show brings together, for the first time, cut-out, collage, puppet, clay and stop-motion animators, auteur film-makers, contemporary artists and exponents of experimental film alongside the creative output of the commercial studios, from Fleischer to Walt Disney, from Hanna-Barbera to Aardman, and from Ghibli to Pixar. Pre-

senting animation as a distinctive and highly influential force in the development of visual culture, this exhibition – together with the accompanying publication – explores the contentious hierarchy between animation and film, and offers a timely insight into animation as an important and all-pervasive cultural and socio-political phenomenon.

An exhibition of this scale and complexity would not have been possible without the generosity and support of many organizations, studios, collections and individuals, including Aardman Animations, Bristol; Anthology Film Archives, New York; Association Frères Lumière, Paris; Ligia Borowczyk; Marilyn Brakhage; British Film Institute, London; Center for Visual Music, Los Angeles; Cinédoc – Paris Films Coop; Cinémathèque Française, Paris; CNC – Archives Françaises du Film, Paris; Dominique Duvergé-Ségrétin, Paris; Filmform – The Art Film & Video Archive, Stockholm; Filmoteka Narodowa, Warsaw; Gaumont Pathé Archives, Saint-Ouen; Halas & Batchelor Collection, Lewes; Harry Smith Archives, New York; Inkwell Images, Morley, Michigan; iotaCenter, Los Angeles; Kingston Museum and Heritage Service, London; Krátký Film Praha, Prague; Library of Congress, Washington, D.C.; Light Cone, Paris; Lobster Films, Paris; LUX, London; Manga Entertainment, London; L.B. Martin-Starewitch, Paris; Fabrizio Modina, Turin; Mushi Production, Tokyo; National Film Board of Canada, Montreal; National Media Museum, Bradford; NBC Universal, Universal City, California; Tamara Pappé, Paris; Pixar Animation Studios, San Francisco; Ray & Diana Harryhausen Foundation, London; Paul Shoefield, London; Soyuzmultfilm, Moscow; Studio Ghibli, Tokyo; Thunderbean Animation, Ann Arbor, Michigan; Toei Animation, Tokyo; 20th Century Fox Films, Los Angeles; Walt Disney Animation Research Library, Los Angeles; and Warner Bros., Burbank, California.

We are indebted, as ever, to the artists and film-makers who have generously agreed to participate in this ambitious exhibition, including Francis Alÿs, Martin Arnold, Ralph Bakshi, Jiří Barta, Patrick Borkowski, Christian Boltanski, Robert Breer, Tim Burton, Cao Fei, Nathalie Djurberg, Harun Farocki, Ari Folman, Terry Gilliam, igloo (Ruth Gibson and Bruno Martelli), William Kentridge, Caroline Leaf, Ruth Lingford, Frank and Caroline Mouris, Yuri Norstein, Julian Opie, the Brothers Quay, Zbigniew Rybczyński, Bob Sabiston, Marjane Satrapi, Semiconductor, Jan Švankmajer, Jim Trainor, Ryan Trecartin, Kara Walker, Tim Webb, Run Wrake and Zhou Xiaohu. Our spe-

cial thanks extend to their representatives, who have made these loans possible: Elizabeth Dee, New York; Galerie Martin Janda, Vienna; Giò Marconi, Milan; Lisson Gallery, London; Long March Space, Beijing; Marian Goodman Gallery, New York; and Sikkema Jenkins & Co., New York.

We would like to extend our personal gratitude to Greg Hilty, who has worked tirelessly on this project from the outset. His vision of the place of animation in contemporary culture, both past and present, has resulted in a unique ensemble of works that brings together artists, film-makers and studios from across generations and cultures.

We have greatly benefited from an ongoing dialogue with a number of scholars who have helped to shape and crystallize our thinking around this subject. Paul Wells, who has also contributed an insightful text to this publication charting the technological development of animation over the last 150 years, has willingly offered up his vast wealth of knowledge in this area. Equally, Gareth Evans’s expert guidance has been invaluable throughout the course of both the research for and the development of the project. David Curtis’s unparalleled knowledge of the history of British and international experimental and expanded film has been instrumental in shaping the ‘Structures’ section of the exhibition, for which we are deeply grateful. Clare Kitson has been instrumental in securing the active participation of the celebrated Russian filmmaker Yuri Norstein, for which we are very thankful. Last but not least, Adam Pugh, who came on board as Research Curator early on in the development of the exhibition, has greatly informed the project.

The design of a predominantly moving-image exhibition was a challenge that the critically acclaimed Berlin-based designers Chezweitz & Roseapple tackled from the outset with great flair. At Merrell, we would like to extend our thanks to Hugh Merrell, Claire Chandler, Mark Ralph, Nicola Bailey and Alexandre Coco for their skill and professionalism, as well as their creative approach to the design of this publication.

We would also like to thank our event partners, notably Assemble CIC. Its off-site project in east London, Folly for a Flyover – supported by Create 11 and inspired by Watch Me Move – extends the Barbican Art Gallery’s commitment to working beyond its own walls. Our collaboration with IdeasTap has provided us with an opportunity to work with recent graduates and budding animators, for which we are thankful.

We are indebted to the Adam Mickiewicz Institute and the Polish Cultural Institute for their continued support of our ambitious public programme

Finally, this project would not have been possible without a dedicated team. In particular, our thanks go to Exhibition Assistant Juliette Desorgues, Curatorial Assistant Zofia Trafas and Inspire Fellow Sunny Cheung, who have organized the exhibition so expertly and diligently; curatorial interns Alicja Grabarczyk, Annabel Potter and Marina La Verghetta for their support; our Barbican Cinema colleagues Robert Rider, Emma Watkins, Moira McVean and Cathy John, who have generously shared their expert knowledge of the film world with us over the course of the last twelve months; Neil McConnon, Head of Barbican International Enterprises, and Gemma Hollington, Exhibition Co-ordinator, for working closely with our touring partners in Canada and Asia to ensure the exhibition’s smooth transition; Peter Sutton and his team for producing the exhibition with their customary skill, dedication and calm; Senior Manager Katrina Crookall; and Barbican media-relations and marketing colleagues Ann Berni, Jess Hookway, Kate Ballard and Rachel Taylor, who have worked tirelessly to ensure that the exhibition reaches as broad an audience as possible.

Jane Alison
Acting Head of Art Galleries / Senior Curator
Barbican Centre

Alona Pardo
Curator
Barbican Art Gallery

OBJECT, DREAM AND IMAGE IN ANIMATION

GREG HILTY

The animation film is not an ‘interpretation of dreams’ from the perspective of Freudian reality, but rather an interpretation of reality from the perspective of the dream.

Richard Weihe

Animation’s products are so varied in origin and form that few generalizations about the medium hold up to serious scrutiny. One paradox, however, seems to assert itself: that animation is both very light and very dense.

Animation delights in its insubstantiality and transience. Winsor McCay’s short film *Little Nemo Moving Comics* (1911), from the opening sequence of which this exhibition takes its title, depicts a playful promenade of archetypal figures – the prince, the clown, the primitive, the dragon, the princess – who do little more than parade their own essences and demonstrate the tricks of their maker’s relatively new trade: they squat and stretch and morph into other forms. Yet these simple repetitive actions – inconsequential as they are – still bear watching over and over again, and stay imprinted on the brain. Most of the works gathered in this exhibition are far from simple in either conception or execution, yet like McCay’s film they share many of the qualities of dreams: seemingly emerging from nowhere, eccentric yet strangely familiar, often ending as if interrupted rather than resolved, and leaving a residue of uncanny unease. Like dreams, they begin to make sense only when considered together over time, in context, rather than as unique occurrences. It is the purpose of *Watch Me Move* – both the exhibition and the accompanying catalogue – to attempt a sustained and cumulative consideration of animation. If the animated film can be likened to a dream, then the world of animation as a whole can be viewed as an image of the collective unconscious.

The subjects of the simplest to the most sophisticated animated films are indeed often primal: animals, children, accidents, tricks, slapstick, transformations, violence, repetition, wonder. Within this exhibition alone, the following animals make at least one, and in many cases more than one, appearance: cat, dog, mouse, bear, wolf, bull, rabbit, owl, goose, duck, fish, fox, tiger, boar, elephant – not to mention the dragon and the dinosaur. These are not merely individual presences; rather, they add up to a universe of animals-as-people.

David Lewis-Williams, writing about the animals depicted in the cave paintings of Lascaux in south-west France, notes that ‘The symbolic associations of animals are all interrelated; they constitute a richly affective spectrum rather than a conglomeration of separate meanings.’¹ What may seem light or even trivial as an individual cameo takes on deeper significance as part of an animal pack that appears to inhabit our collective dreaming. The character of Little Wolf in Yuri Norstein’s *Tale of Tales* (1979) exhibits a childish naiveté, yet this is but one dimension of Norstein’s richly layered, multidimensional study of a place and period filtered through the imagination of a man who feels the weight of having been a child.

Animals appear frequently in fairy tales and fables. Such stories were readily appropriated by the maturing technologies and emerging industry of animation in the phase of development that followed the early experiments in technique and content carried out by McCay and his contemporaries. This is partly because they could be: the representational possibilities of animation could portray worlds of fantasy and myth far more convincingly than either fine arts or motion pictures – not least through anthropomorphism. But it is also because such stories were increasingly in demand, precisely as Western society began to move away from the rural roots of its folk traditions. The early decades of the twentieth century, which saw the growth of fantasy narrative animation – culminating in Disney’s *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) and *Pinocchio* (1940) – also saw the most rapid period of urbanization in the history of the United States, with 50 per cent of Americans living in cities by 1920 compared to only 15 per cent half a century earlier. This was popular entertainment, certainly, but it was also deeply embedded in the psyche and cultural memory of populations of European origin.

Japan, during this same period, witnessed a similar growth of a native animated-film industry, which in the 1960s would burst into the phenomenon known as ‘anime’. Also drawing from the beginning on centuries-old storytelling and graphic-art traditions, Japanese animation continues to demonstrate its roots in collective memory. The *yo’kai*, or ‘monstrous figures’, and *yurai*, or ‘ghosts’, of deep tradition have direct descendants in the most advanced contemporary horror-genre anime. Artist Takashi Murakami, in a project exploring the apparently superficial tendencies of phenomenally popular Japanese subcultures, gave the resulting exhibition and book of 2005 the title *Little Boy*.² The term not only evokes the childish characteristics of the anime, manga and toys presented, but also of course directly references the name given to the atomic bomb that the United States dropped on Hiroshima in 1945.

What can be pejoratively seen as a catastrophic infantilism imposed on post-war Japanese culture is re-presented by Murakami as full of meaning and a vehicle for progressive imagination.

‘Lightness’ and ‘density’ seem more usable as attributes of cultural production than ‘skill’ or ‘seriousness’ or other characteristics determined by status rather than significance. Far from opposites, they support each other. The Brothers Quay’s short film *In Absentia* (2000) features a lengthy shot of the walls and ceiling of a room – their studio, in fact – that seems constructed expressly to capture the passing effects of daylight, with one frame taken every five seconds. Nothing could be simpler, or more direct. Yet the dreamlike layering of energy and form, of time and space, evoked by this apparently straightforward process is little short of miraculously rich. The artists, talking about this film on a DVD of their work produced by the British Film Institute, discuss the points of contact between what the viewer sees and what is imagined in the mind of the film’s subject, a woman based on the early twentieth-century German psychiatric patient Emma Hauck. As the brothers describe it, the light shines through the room as if it were a prism, but simultaneously as if it were the subject’s brain, as if ‘the back of her skull had been removed, and she was open to the slightest flickerings or movements of light’.³ While this essay proposes that animation cumulatively, almost inevitably, builds a picture of the collective unconscious, the Quays’ work is one of the strongest examples of the animator quite consciously using his or her art for that purpose.

Part of animation’s force as a medium lies in the ease with which it shifts between ‘fiction’ and ‘reality’. Compare the techniques of two works of parallel intention. Ari Folman’s feature film *Waltz with Bashir* (2008) tells the story of an Israeli traumatically reliving his role in Israel’s invasion of Lebanon in 1982. Folman famously opted for a (deceptively) simple-looking technique of animated storytelling to recount the quotidian present, heightened memories and surreal dreams of the narrator, shifting to documentary film only in a final, tragic retrospective flourish. Harun Farocki’s installation *Immersion* (2009) tells the story of an American soldier’s experience in Iraq through a staged therapy session, simultaneously showing, on one screen, the subject recounting his traumatic tale and, on an adjacent screen, a crude, Second Life-style animated visualization of what the scene stands for in his subconscious. Both works, in other words, employ deliberately simple artifice to convey emotions and experiences too

strong for more conventional or consciously richer forms of depiction. The depth of feeling and density of memory achieved by these two works depend significantly on their lightness of touch.

Alternatively, compare the parallel impact of two apparently dissimilar projects, from altogether alien cultures and intentions. Étienne-Jules Marey’s pioneering filmed studies of body motions from 1890 individually aim at the objective recording of human movement, using technical means that had not previously existed. Yet these short studies – fingers opening and closing; a hand repeatedly writing the name ‘Demeny’; a bare arm flexing or an arm outstretched, its hand holding an ice pick – cumulatively conjure an almost hallucinatory world of obsessive but disconnected action. At the other end of the historical and aesthetic spectrum, Ryan Trecartin’s film *(Tommy-Chat Just E-mailed Me)* (2006) plays out the equally obsessive, equally disconnected actions of a cast of characters caught between virtual and real-world personae and behaviours. Marey’s objective fragments, shaped into an imaginative whole, strangely mirror Trecartin’s wildly subjective individual scenarios, which are lent a kind of objective verisimilitude by their collation into a psychic portrait of American mores in the early twenty-first century. It is thought that the apparent narrative sense we have of dreams is imposed only as we wake, as our minds try to give meaning to the mass of disconnected image fragments that have been randomly generated during sleep. Marey’s and Trecartin’s works operate on similar principles.

The lightness and the density of animation both derive from the fact that the animator’s injunction to ‘watch me move’ is really an invitation to ‘watch me be’, with all the banality and profundity that that implies.

The physical experience of an exhibition highlights powerfully and poignantly some of the distinctive qualities of animation’s representational and imaginative devices. Two very different but equally exemplary animation exhibitions show legitimate grounds for bringing animation back into the realm of the physical. *Once Upon a Time Walt Disney*, a major undertaking staged in Paris and Montreal in 2006–07, constructed a rich historical perspective of the creative sources of Walt Disney’s filmic vision, from the castles of Ludwig II of Bavaria to the expressionist cinema of Fritz Lang and F.W. Murnau, and the paintings and illustrations of such visual artists as Gustave Doré and Arthur Rackham. The exhibition carefully amassed key artefacts from the history of visual culture to make specific iconographic points

about the inspiration for Disney’s unique world view. Another exhibition, *Trickraum : Spacetricks*, held in Zurich in 2005, looked at the relationship between contemporary animation and space, through the work of twenty-six animators from around the world. It included sketches and material from the process of animation, aiming ‘to reveal the artists’ specific creative imagination, from the spatial concept to preliminary designs and its cinematic result’.⁴

While highly respectful of these, and other, achievements in the recent history of animation exhibitions, *Watch Me Move* has different intentions. It does not set out to be a chronological history of animation, although historical landmarks of achievement and innovation are included, and multiple chronological paths can be traced through it. Instead, it is presented as a cumulative experience of what makes animation work as an affective cultural medium. Both the exhibition and this catalogue are divided into seven thematic sections: ‘Apparitions’, ‘Characters’, ‘Superhumans’, ‘Fables’, ‘Fragments’, ‘Structures’ and ‘Visions’. Since animation is primarily a moving-image medium, the majority of the works are presented as such, as distinct from the frequent strategy of displaying objects related to the making or presentation of the films. This latter approach is reasonable enough, because such objects are intrinsically interesting and important to an understanding of the processes and meanings of animation. It is also something of a museological reflex, and a factor of the difficulty of presenting film convincingly in an exhibition context. We have tried to address these difficulties head-on, believing that encountering a multiplicity of animated films from different times, countries and aesthetic intentions within a single conceptual and physical space is an informative and meaningful – and hitherto largely untried – approach. We have aimed in most cases to present films as integral works, shown where possible and sensible in their entirety. The total viewing time is likely to be beyond the capacity of most single visits, and we hope that viewers will accept the following condition of the project: that the works shown are presented as products of individual and collective cultural consciousness on the assumption that such consciousness is, in some sense, always present. The viewer walks among the works as through a room full of distinctive personalities or portraits, stopping to engage closely with old friends or new acquaintances.

A significant part of the appeal of animation derives from its complex relationship with the ‘real’. For a medium so strongly associated with the illusory or the fantastic, with remembered or virtual reality, animation is highly dependent on the physical world. This world is evident in the often transparent production methods of the work: the mobilization, for

example, of puppets, clay figures, cut-out images or sand, to name but a few of the techniques employed to make the pieces presented here. Having laid claim to a mainly filmic exhibition experience, we have of course included a wide selection of objects designed to throw that experience into relief, to allow the viewer the sensation of passing through the screen to circulate among the physical constituents and setting of the imaginative realm. What we have tried to avoid is presenting objects as some sort of ‘solution’ to the genuine puzzle of animated films. As Dan North rightly puts it, changes in the techniques of animation ‘occur in response to the specific contexts in which they are necessitated by the competences and preoccupations of particular artists or by the properties of the available equipment – they do not emerge as pre-determined steps towards a long-term goal’.⁵ Thus, while technological innovation is crucial to the imaginative growth of the form, techniques are seldom abandoned or drained of their significance. Such century-old techniques as stop-motion animation and rotoscoping are still used today for their emotive and conceptual power, not because they are the latest thing.

What is most interesting in the context of this exhibition is the slippage between different states of objectness. We have tried to emphasize this by grouping physical artefacts in a single presentation – a version of the cabinet of curiosities – to stress their variety of status and presence, rather than placing them in illustrative proximity to the films to which they relate. Early magic-lantern projectors, for instance, were themselves regularly given referential forms, enhancing their magical function of shining light through a slide. Eadweard Muybridge’s scientific photographic documentation of human and animal locomotion later provided the source material for glass slides bearing hand-painted image sequences. These were designed to be set in motion with the aid of Muybridge’s zoopraxiscope projector, in travelling magic-lantern shows that were at once instructive and wondrously entertaining. Many animated films – including Hayao Miyazaki’s *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) and Marjane Satrapi’s *Persepolis* (2007) – began life as comic strips or graphic novels before being adapted for the screen. Some of the more popular and iconic of the characters from these stories – for example, Astro Boy from Japan and the Hulk from the United States – have appeared in many forms, from comic or anime to graphic animation, toys and other merchandise, CGI (computer-generated imagery) feature films, and renewed graphic franchises. The

term ‘franchise’ of course betrays the commercial motivation behind much of this presence, but this is not to deny the strength of feeling and association engendered by these complex personae. The Hulk and Astro Boy are two of the timeless tropes of folk mythology that animation has appropriated and kept alive: in the former, we see an ordinary man transformed into a tragic figure of superhuman powers; with the latter, we see the classic puppet/golem/robot that has figured in folklore and literature throughout the centuries, reshaped for the space-age fantasies of its era.

The multidimensionality of such figures is no less resonant for all that it is easily explained by the systems of commerce and popular culture. Sometimes, the objects generated by animation re-enter its circuitry, albeit with a tinge of irony. Kenneth Anger’s *Mouse Heaven* (2004) proposes a subculture – indeed counterculture – of Mickey-related objects and memorabilia from the 1920s and 1930s, while the characters of *Toy Story* (1995) display all the attributes and quirks of their original toy sources, despite the fact that in their CGI context they could have behaved in any way they or their animators wanted.

While the large grouping of objects mentioned above forms a centrepiece to the exhibition, it is further punctuated by points where film and object merge, in spatial and sculptural installations by visual artists into which viewers can physically and conceptually project themselves. The first of these, *Shadow Cinema* (2011) by French artist Christian Boltanski, references film only by association, since it consists principally of cut-out shadow puppets – the forms of which are viewed indistinctly through the glass frame of their light-box container – trembling in the ambient air currents. This work, at the very start of the exhibition’s first section, ‘Apparitions’, reduces animation to its simplest and earliest configuration: object, light and imagery derived from the deepest recesses of the collective unconscious and recollections of involuntary dreams.

The ‘real’ is of course not always strictly object-based, but can have an indexical link with objective forms of representation. Here, too, animation plays between states of reality and imagination. One strand of the Lumière brothers’ early experiments with film was dedicated to documenting the rapidly changing face of contemporary Paris. Their short film *Démolition d’un mur II* (1896) precisely captures workmen with sledgehammers knocking down a wall. The film has a compelling integrity in its clarity and focus, and in the fact that the duration of the incident it documents was only as long as the longest piece of film they could use. Furthermore, in public presentations of this work, after screening it as shot they regularly wound the film

backwards, so that the wall’s ruins would seem to jump miraculously back into shape. A simple technical manipulation could turn a dry document of social observation into a little fantasy of matter having a life of its own – a theme that would recur repeatedly in animation in the decades that followed.

A small selection of the short films included in *Watch Me Move* take this playful between the document and the inner life of the imagination in another direction. Bob Sabiston’s *Snack and Drink* (2000) is perhaps the clearest example of this. Sabiston filmed a young autistic man as he tried to buy a drink from a vending machine. The subject’s mental gymnastics around this apparently simple act are given visual form in the expressive, playful rotoscoping that the director subsequently applied to the film. (Max Fleischer, decades earlier, rotoscoped Cab Calloway and then turned him into the cartoon figure of Koko the Clown, deliberately invoking a dream/nightmare scenario.)

So far we have looked at a selection of the works included in *Watch Me Move* from the perspective of their source material, whether cultural, documentary or imaginary, or a combination of all three; their content, always in some way determined by physicality and technology in spite of its virtual appearance; and their meanings, either intended or accrued. A common characteristic, and therefore perhaps another generalization with which we can conclude as we began, is that the structures and artifices of animation are more often than not intimately tied to its meanings.

This seems true of both the most popular – to our eyes, most innocently entertaining – outputs of animation and the most overtly experimental. In the early, live-action scenes of *Gertie the Dinosaur* (1914), Winsor McCay bets his companions ‘that he can make the Dinosaurus live again by a series of hand-drawn cartoons’. Six months pass, and McCay makes good on his bet, having drawn by hand and photographed 10,000 illustrations to create the illusion of the dinosaur in motion. Part of the thrill of early animation – and it has hardly abated since – is the fascination with the process that leads to the outcome. In this instance, there is also a tacit awareness that the dinosaur could not be made to come alive through any other means (that is, until the potential of genetic engineering became popularly debated, when Steven Spielberg was ready with a new generation of animation technologies – CGI – to give body to that dream). From its earliest days, animation had functions that were part entertainment and part educational. Underlying these, however, was its unique ability to satisfy a deep human craving to witness those aspects of the collective unconscious that could not otherwise be seen.

The construction of meaning is regularly enough part of animation’s subject-matter that we can adduce it as a primary meaning in itself. Marina Warner, writing about Lotte Reiniger’s version of ‘Aschenputtel’ (or Cinderella) from 1922 (she made another in the 1950s), speaks of how ‘With pleasant, witty self-reflexiveness, [Reiniger] draws attention from the very start to the work of her scissors: the title sequence and intertitles and story panels brilliantly strike one visual pun after another between happenings in the story and the technique of the filmmaker.’⁶ Again and again, in all kinds and periods of animation – from the Fleischer brothers to the Brothers Quay – we see overt evidence of the maker, whether that be the image leaping off the easel or the hands crafting the image that will come to life.

The visual sophistication, not to mention sheer enjoyment, that such knowing artifice engenders in its audience may help to explain how animation has become one of the most pervasive and perhaps defining visual art forms. Two advances in technological capabilities are now changing the face of animation, but in ways that build strongly on its past. First, CGI is creating an ever-higher degree of verisimilitude, to the extent that animation is regularly used in films that are not overtly animated to enhance or multiply real-life depictions. Secondly, the widespread availability of the same technology means that the boundaries between creators and consumers of animation are becoming increasingly fluid. Both these tendencies seem likely only to fulfil the potential of a medium that has, from its earliest origins and rapid development over the past century and a half, created imaginative bridges between the ‘real’ and the ‘imaginary’ world, and between the individual and the collective unconscious.

Epigraph: Richard Weihe, *‘The Strings of the Marionette’*, in *Animated ‘Worlds’*, ed. Suzanne Buchan, Eastleigh (John Libbey) 2006, p. 47.

¹ David Lewis-Williams, *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art*, London (Thames & Hudson) 2002, p. 44.

² See Takashi Murakami, ed., *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, New Haven, Conn., and London (Yale University Press) 2005.

³ Brothers Quay, commentary on *In Absentia, Disc 2, Quay Brothers: The Short Films* 1979–2003, London (British Film Institute) 2006.

⁴ Trickraun : *Spacetricks*, exhib. cat., ed. Suzanne Buchan and Andres Janser, Museum of Design, Zurich, August–November 2005, p. 4.

⁵ Dan North, *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*, London and New York (Wallflower Press) 2008, p. 3.

⁶ Marina Warner, *‘Silhouettes and Shadow Puppets: Active Imagination and Lotte Reiniger’*, unpublished lecture given at *‘Shadows/Ombre’*, 10th Synopsis European School of Comparative Literature, Bertinoro, 6–13 September 2009. A revised version of the lecture appears in *Stranger Magic: Charmed States in the Wake of the Arabian Nights*, London (Chatto & Windus) 2011.

WINSOR MCCAY

Little Nemo Moving Comics, 1911

35mm, hand-coloured, silent, 2 min., 18 sec.

Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

Magic-lantern chromatrope slide

c. 1870

© National Media Museum/SSPL

A chromatrope slide consists of several discs of coloured glass that rotate when the exterior handle is turned, producing kaleidoscope-like patterns.

WINSOR MCCAY

Gertie the Dinosaur, 1914

35mm, black and white, silent, 5 min., 38 sec.

Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

PAGE 11

KATSUHIRO OTOMO

Akira, 1988

35mm, colour, sound, 124 min.

© 1988 Mashroom/Akira Committee.

All rights reserved

THE TOOLBOX OF TECHNOLOGY AND TECHNIQUE

ANIMATION IN 100 OBJECTS

PAUL WELLS

As photographer Richard Nicholson has recently remarked, ‘Even a few years ago every profession had its own machinery, its tools; now we all have computers.’¹ The digital shift has fundamentally revolutionized all production processes; for many creative practices, this has seen the analogue be-

come a marker of some past era of technologies and techniques. There is some irony, then, that animation has benefited from such progress, with the digital era bringing its definition into question but, as a consequence, reclaiming it from the margins of arts practice, and placing its significance right back at the heart of debates and discourses about moving-image production and cinema itself.

In *The Language of New Media*, Lev Manovich makes the following observation:

Once the cinema was stabilized as a technology, it cut all references to its origins in artifice. Everything that characterized moving pictures before the twentieth century – the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement – was delegated to cinema’s bastard relative, its supplement and shadow – animation. Twentieth-century animation became a depository for nineteenth-century moving image techniques left behind by cinema.²

These same moving-image techniques have become what animator Don Hertzfeldt has called the ‘toolbox’, to which animation (despite the crisis at the Walt Disney Company when it temporarily closed its 2D classical animation division in response to what appeared to be the hegemony of CGI) constantly refers, and uses.³ In turn, this toolbox of techniques and approaches maintains animation’s status as the most progressive and experimental of the various forms of moving image, both at the margins and in the mainstream.

It is pertinent, then, to look at animation through one hundred objects, tools and technologies, many of which are present in the Watch Me Move exhibition – and are indicated throughout the following text in **BOLD**. As the world is increasingly mediated through screens and keyboards, and as virtual environments prevail, the seemingly lost world of the material past takes on an increasing fascination, especially in the ways in which the physical elements of previous processes and practices have been re-mediated in the contemporary era. Essentially, the history and definition of animation have been rewritten through the objects, applications and mechanisms that it employs, and these are traced here.

Object number one is Charles-Émile Reynaud’s **THÉÂTRE OPTIQUE** of 1888. The first device capable of presenting moving images to an audience, it made its public debut in 1892 during a show given by Reynaud in Paris. Preceding the public premiere of the Lumière brothers’ first film by three years, Reynaud’s show, billed as *Pantomimes lumineuses*, featured three early **CARTOONS**, *Pauvre Pierrot*, *Un bon bock* and *Le Clown et ses chiens*, displayed using a device that was a sophisticated

development of Reynaud’s own praxinoscope. The Théâtre Optique projected more than 500 individually painted sequential images embedded within a leather band; each narrative was accompanied by a piano piece. Reynaud’s use of technology demonstrates the preoccupation of the cinema pioneers with self-consciously presenting both the mechanism and its creative outcomes simultaneously, a condition that has existed in animated film throughout its history. While Georges Méliès developed optical tricks in his early cinematic work, and sometimes employed stop-motion animation, animation as a form in its own right developed in other hands.

In 1899, using **MATCHES**, Briton Arthur Melbourne-Cooper created stick-figure stop-motion puppets for such films as *Matches Appeal*, *Animated Matches Playing Volleyball* and *Animated Matches Playing Cricket*.⁴ Melbourne-Cooper’s experience as a newsreel cameraman and particular interest in sport inspired him to engage with movement for its own sake. He rejected the moving corporeal body, already the key fascination of the early cinema, replacing it with a more symbolic representation of the body as it played out deliberately choreographed motion. The Spaniard Segundo de Chomón took this to its logical and often surreal extreme in a body of work made between 1905 and 1912 in Paris, which partly echoes the approach of Méliès, and also anticipates the playfulness of such film-makers as Charles Bowers.

This playfulness also featured on Anglo-American J. Stuart Blackton’s **CHALKBOARD**, common to many live performances given by **LIGHTNING SKETCH** artists across Europe and the United States at the turn of the century. In theatrical settings, artists would rapidly draw amusing and topical caricatures on a blackboard or large paper pad. In the context of early film, this process was recorded and made yet quicker through frame-by-frame editorial intervention: figures and forms would magically emerge on screen as animations, the blank background suddenly revealing its graphic images. Blackton’s *The Enchanted Drawing* (1900) and *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) both included stop-motion chalk-drawn illusions, and prompted him to use more extensive stop-motion effects in *The Haunted House* (1907). This was the film that essentially convinced US film culture that animation might be a further verification of both early cinema’s possibilities and its popularity.

In St Petersburg, however, the development of Hollywood cinema was the least of the concerns of Alexander Shiryayev, Deputy Ballet Master of the Mariinsky Theatre. Shiryayev’s early interest in cinematography, as well as his desire to preserve the fast-disappearing national folk dances of Russia, led him to draw and animate on rolls of **PAPER** in 1905,

and to make 3D stop-motion **PUPPET** versions of character choreography in 1906.⁵ In France, Émile Cohl – protégé of political caricaturist André Gill and member of the ‘Incoherent’ movement – drew the first acknowledged cartoons on paper for Gaumont. *Fantasmagorie* (1908), a surreal sequence of transforming images, illustrated the narrative potential in metamorphosis, and cited the ephemeral image-making of the ‘fantasmograph’ of the 1850s.⁶ Like Blackton’s *Humorous Phases of Funny Faces*, Cohl’s film featured a clown, and presented the figure of the animator as the creator of the work. The very illusionism of animation always suggests the presence of such an author, even if not literally in the frame, and equally points up the degrees of constructedness in the image. Thus every animation, even from its earliest conception, also plays formally with time and space.⁷

This was of major concern to American illustrator and comic-strip artist Winsor McCay, whose observation of a **DINOSAUR SKELETON** led to the creation of *Gertie the Dinosaur* (1914). Gertie was a playful character who hurled mammoths into the far distance and ‘interacted’ with McCay in his vaudeville-style shows and lectures. As well as anticipating both gaming interaction and tensions between 2D and 3D space in later cartoons, Gertie also prefigured and influenced Disney’s personality-led animation. Furthermore, Gertie was the first of a whole series of animated dinosaurs, from the creations of Willis O’Brien in *The Lost World* (1925) to those of Ray Harryhausen in *One Million Years B.C.* (an example of Harryhausen’s **DYNAMATION**, the seamless integration of 3D animated creatures into a live-action context; 1966) and Steven Spielberg in *Jurassic Park* (1993). Interestingly, when Spielberg worked on his dinosaur film, he used a combination of stop-motion animation; **SCULPTED MAQUETTES**, which were digitized into a **COMPUTER**; and **ANIMATRONICS**, made by Stan Winston Studios. *Jurassic Park* thus demonstrated a **MIXED MEDIA** approach, now common in mainstream film-making, which used animation in its traditional form, as a special effect, and as the very condition of a central character, something that became increasingly important in such films as *Hulk* (2003) and *King Kong* (2005).

It was of course Disney’s pioneering efforts in the development of animated characters and narratives, the application of new technologies, and the creation of an animation industry that enabled these later developments. Disney’s contributions, however, were anticipated by those of Raoul Barré. Born in Canada, Barré was first associated with ‘animation’ in the 1890s, when, as a student and political cartoonist in Paris, he clashed with caricaturist Émile Cohl over the Dreyfus affair. Barré’s real impact on anima-

tion, however, came in 1912, when he became an animator at the Edison Studios in New York. There, he and noted animator-producer William C. Nolan introduced **PEG BARS**, the still-used ‘technology’ where hole-punched paper is aligned on pegs on a **DRAWING BOARD**, and **SLASHED PAPER**, also known as the ‘slash and tear’ system, where the part of a drawing that needs to ‘move’ is torn out and then redrawn, in its new position, on the underlying sheet of paper. Barré also created some of the first animation for advertising, and, in 1914, established the Barré-Nolan Studio, the first dedicated animation **STUDIO**, in the United States. Bray Productions emerged at almost the same time, and its founder, John R. Bray, without doubt moved studio practice forward by creating a more streamlined process of production, having four units working at the same time. Bray produced such series as *Colonel Heeza Liar* and *Bobby Bumps*, topical inserts, and pilot work, crucially deploying **CELLULOID OVERLAYS** (cels) as a way of developing painted and drawn animated sequences while keeping the same illustrated backgrounds. He created the process with Earl Hurd, and the Bray Hurd Process Company issued the **LICENCE** by which the cel production system could be used, encouraging the rapid industrialization of the animated form. Licences and copyrights are important aspects of the development of creative technologies, and in the history of animation they signalled the early need for studio **ARCHIVES**.

It was the emergent Disney and Fleischer studios, however, that effectively advanced animation at the technical and aesthetic levels. Fleischer Studios, founded by brothers Max and Dave in 1921 as Inkwell Studios, was more interested in the technologies of the form, experimenting with sound – before Disney – in the shape of Lee De Forest’s ‘phonofilm’ system, which recorded sound directly on to film. De Forest, however, was unable to patent and exploit the system, even though it was used on Max Fleischer’s *Song Cartunes* (1924–27), sing-along cartoons featuring a **BOUNCING BALL** that helped audiences to follow on-screen lyrics. De Forest’s failure to copyright and exploit his process enabled Pat Powers effectively to copy the incomplete technology, invest in it, and market it as the **CINEPHONE SYSTEM**. Powers was able to persuade Walt Disney to use the system on his first sound cartoon, *Steamboat Willie* (1928), featuring the later-iconic Mickey Mouse. This promoted the **SYNCHRONICITY** of Carl Stall-ing’s soundtrack, and led to the use of fragments of sound, song and music to add a distinctive narrative, emotional and comic dimension to a cartoon. The Fleischer brothers’ later *Talkartoons* shorts (1929–32) embraced full **SCRIPTED DIALOGUE**, and made Betty Boop a flirtatious, innuendo-inflected

star. Their key innovations, however, proved to be the **ROTOSCOPE** (1914) and the **STEREOPTICAL PROCESS AND APPARATUS** (1933). The roto-scope allowed animators to trace over live-action figure motion, and was used, for example, for the dance-walking, ghost-styled figure of orchestra leader and singer Cab Calloway in the Fleischers’ *Snow White* (1933). It was later adapted by Bob Sabiston for his **ROTOSHOP** software, and used in Richard Linklater’s *Waking Life* (2001). The stere-optical apparatus, essentially a large turntable, was designed to create depth in the environment of a 2D cartoon, and, like the rotoscope – surprisingly, perhaps, given the Fleischers’ surreal story constructions and the full animation of many aspects of their *mise en scène* – sought to respect the theatrical proscenium and codes of realist representation.

Ironically, the Fleischers had already challenged the material fixity of the real world in the animated figure of Koko the Clown, who, in the *Out of the Inkwell* series (1918–29), leaves his animated world to cause havoc in the studio environment, a perspective Disney reversed by placing a live-action **ALICE** in an animated ‘wonderland’ (1924–27). Disney recognized, however, that such graphic freedoms and comic vignettes – epitomized by Otto Messmer’s extremely popular and Chaplin-influenced *Felix the Cat* cartoons (1919–28) – could service the cartoon form only to a limited extent. They did not facilitate animation in an extended narrative or, indeed, as art. Disney thus used its technological innovations to move towards a hyperrealism, one that authenticated the conviction and believability of the cartoon environment itself. This also enhanced the appeal and authority of the characters, even in the light of their over-determined theatricality and the prominence of slapstick and physical comedy. To this end, Disney was more successful than the Fleischers, creating a ‘reality’ in the cartoon, which allowed for both broad humour and more emotive, sentimental expression.

The Disney studios embraced **LIFE-DRAWING** and developed the use of **STORYBOARDS** in order to advance visual storytelling, and to prepare what needed to be animated and shot. It invested in the **TECHNICOLOR** process for *Flowers and Trees* (1932), even though part of the film had already been made in black and white, and it deployed (William) **GARRITY AND** (Roger) **BROGGIE’S MULTI-PLANE CAMERA** for *The Old Mill* (1937). Consisting of a camera positioned above five separate planes of glass, each one holding a different element of the animated scene, this device allowed animators to create a greater sense of depth by ‘moving’ the camera between each plane. The first and second were used for animation in the foreground, the third and fourth for backgrounds, and the fifth mainly for sky and distant landscape; four of the planes could

also be moved laterally. Ub Iwerks, the extraordinary draughtsman responsible for the style of early Disney cartoons, was the technical genius behind the **XE-ROGRAPHIC FUSING/DEVELOPING APPARATUS** for inking cels, later used in the making of *One Hundred and One Dalmatians* (1961). He also developed the **SODIUM TRAVELLING-MATTE PROCESS**, which helped to fuse live action and animation more effectively, but his early experiments were with the multiplane camera.⁸ However, it was the sophistication of Garrity and Broggie’s version of the camera, together with its ability to represent shifting depth perspective and figures apparently moving through receding and foregrounded space, that was crucial in persuading Disney that an animated film could be made at feature length and echo live-action narratives. The milestone of *Snow White and the Seven Dwarfs* followed in 1937, ensuring animation’s recognition as both a headlining and a mainstream form of entertainment.

Inevitably, the success of Disney, even in the contemporary era, tends to obscure the achievements in animation elsewhere. The studio’s *Silly Symphonies* of the 1930s were essentially a set of experimental films leading to the creation of *Snow White*, similar in nature to the Pixar shorts of the 1980s and 1990s that led to *Toy Story* (1995). However, the *Silly Symphonies* ran parallel to a different kind of experimental tradition in Europe, one that has left behind its own Proustian objects: Lotte Reiniger’s exquisite **CUT-OUTS** from her silhouette film *The Adventures of Prince Achmed* (1926), which is preceded as the world’s first known animated feature only by Quirino Cristiani’s *El apóstol* (1917); Alexandre Alexeieff and Claire Parker’s **PINSCREEN**, which rendered engraving-like images through the shifting tones of layered pins set at different heights in such films as *Night on Bald Mountain* (1933); and Oskar Fischinger’s stop-motion **MARCHING CIGARETTES** from the advertisement *Muratti Marches On* (1934). Inspired by German film director Walter Ruttmann, as well as by his own desire to create ‘visual music’, Fischinger developed a **WAX-SLICING MACHINE**, which synchronized the slicing of a cylinder composed of melted and hardened multicoloured wax with the shutter on a camera; the resulting frame-by-frame record of the randomly swirling colours and forms present in the cylinder could then be turned into an animated sequence. Fischinger continued to experiment with colour, shape and form, creating an abstract masterpiece, *Composition in Blue* (1935). His formalist preoccupations were echoed by Norman McLaren, who noted in a series of **VISUAL SCRIPTS** the technical and aesthetic considerations

of his approach. McLaren employed a number of optical effects, including **PIXILATION**, the frame-by-frame recording of staged physical actions, which he used to particular effect in his brutal anti-war parable, *Neighbours* (1952). He also used an **OPTICAL PRINTER** – a device for re-photographing strips of film – to achieve an almost stroboscopic effect in *Pas de deux* (1968), a study of ballet dancers Margaret Mercier and Vincent Warren played out in stark lighting with lyrical precision.

Since its early days, animation has been characterized by the simultaneous development and consolidation of the ‘cartoon’ and a more ‘experimental’ tradition, essentially preoccupied with the manipulation of materials, space and time in the communication of emotion. However, at the heart of many creative solutions remain technical solutions. In the early 1930s Hungarian-born George Pal used **REPLACEMENT HEADS** for his 3D characters in order to address the labour-intensive aspect of the animation process; as early as 1912, in the dark, fairy-tale world of *The Cameraman’s Revenge*, Polish-Lithuanian animator Ladislas Starewitch used **INSECTS** as 3D characters; and in 1916, in Japan, Oten Shimokawa, failing to imitate chalk drawings, drew directly on to film using ink. Shimokawa’s **INKPOT** anticipated not only the Fleischers’ inkwell but also, more importantly, Len Lye’s use of a **PAINTBRUSH** and **FILM STOCK** as he worked in a more self-consciously personal style on such vibrant abstract films as *A Colour Box* (1935). This more direct, ‘under the camera’ style was extended by Caroline Leaf in her under-lit **SAND-ON-GLASS** film *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (1974); her **PAINT-ON-GLASS** film *The Street* (1976); and her **SCRATCHED-ON-FILM** drama *Two Sisters* (1990), in which the means used to make the film are reflected in its themes of light and dark, hidden and revealed, controlled and controlling – and, arguably, the generic qualities and conditions of the animator.

So often, then, the talent emerges through its tools and processes: the **PENCILS** of Joanna Quinn, Bill Plympton and Frédéric Back; the **POSTCARDS** decorated by Robert Breer; the **SCRATCHED PLASTER** of Piotr Dumala; the myriad **OBJECTS** that have had their voices and histories revealed by Jan Švankmajer; the **DETritus** reanimated by the Brothers Quay; Jiří Trnka’s puppets, esteemed as **ACTORS**, rather than merely material things; Nick Park’s mute but gesture-rich **CLAY** dog, Gromit; Karel Zeman’s assorted **MINIATURE AIRSHIPS**; Terry Gilliam’s **STOLEN FOOT** from Agnolo Bronzino’s *Venus, Cupid, Folly and Time*; Yuri Norstein’s and Andrey Khrzhanovsky’s challenging personal, religious and political **ICONS**; Bob Godfrey’s **FELT-TIP PENS**; Vera Neubauer’s **KNITTING WOOL** figures; Viking

Eggeling’s **SCROLLS**; Zbigniew Rybczyński’s **MULTIPLE MATTE MANIPULATIONS** (a matte being a mask used to obscure one part of an image so that another can be put in its place) in *Tango* (1980); or Berthold Bartosch’s diffusive **LIGHT SOURCES** in the never-released *L’Idée* (1934). But what are these but a means to draw on and represent memory; the ‘muscles and bones’ of physical expression; the fantasy, dream and solipsistic preoccupation of interior states recalled?

Animation is effectively one long expression of recollection and response, a re-interrogation and representation of alternative realities and preferred worlds. For example, even as Disney had lyricized animation and perfected its enclosed pastoral idyll with quasi-gothic undercurrents – a radical perspective and approach in the eyes of Soviet film-maker Sergei Eisenstein⁹ – the emergent auteurs of **TERMITE TERRACE** (the Warner Bros. studio), Tex Avery, Chuck Jones, Bob Clampett and Frank Tashlin, were reinventing the cartoon, constantly breaking the cherished **FOURTH WALL**, sharing the illusion with the audience. This spirit of reinvention and acknowledgement of the audience have been characterized by a persistent interrogation of the language of expression animation permits. From the use of **GRAPHIC DESIGN** idioms by United Productions of America (UPA) and Halas & Batchelor’s use of **MODERN ART** codes and conventions, as well as **TENSION SHEETS** planning the emotional development of the story in relation to its aesthetic shifts, to the Wan brothers’ **CALLIGRAPHIC** approach and Priit Pärn’s profoundly influential **CARICATURES**, conventional notions of the cartoon have always been challenged.

In Zagreb, between 1956 and 1970, the artists of the former Yugoslavia deployed **LIMITED ANIMATION**. In the made-for-television era in the United States, largely defined by Hanna-Barbera, this was known as **REDUCED ANIMATION**; in Japan, it was pejoratively called ‘overexpressionism’ by Hayao Miyazaki.¹⁰ Each approach used less full animation, focused on many rapidly cut single shots and **REPEATED MOVEMENT CYCLES**, and privileged minimum sound and imagery to gain maximum symbolic suggestion. In Zagreb this achieved a model of political metaphor resistant to authoritarian oppression; in the United States it foregrounded the work of such talented **VOICE ARTISTS** as Daws Butler and June Foray; and in Japan it prompted Studio Ghibli to maintain its powerful model of emotive storytelling in the face of **MERCHANDISE** and such **GAMING**-related phenomena as *Pokémon* (1997–present). The relationship between animation and the commercial marketplace is a well-established one, of course, producing a myriad of artefacts, among them the **3D MOVING ADVERTISEMENT** in London’s Piccadilly Circus featuring George Studdy’s Bonzo the dog (1925); **MICKY MOUSE DOLLS**; Popeye’s

SPINACH, and the Transformers **TOYS**. Cels, storyboards, **LAYOUTS, MODEL SHEETS** (on which a single character is depicted from a range of angles and perspectives), **DEVELOPMENT SKETCHES** and even **SETS** have in themselves become animation art and, like the spin-off products, highly collectable – a facet of animation culture explored to brilliant effect in the narrative of *Toy Story 2* (1999).

Perhaps one of the most important collectables from the history of animation, however, is Ed Catmull’s **SIGGRAPH PAPERS**, academic discourses that were instrumental in the development of computer animation. In 1986, together with Alvy Ray Smith from Industrial Light and Magic (ILM), ex-Disney animator John Lasseter and Apple’s Steve Jobs, Catmull formed Pixar Animation Studios, a company committed to making fully computer-generated animated films. George Lucas did not want to invest in this possibility, focusing instead on animated digital effects for his *Star Wars* series (1977–2005).¹¹ Thereafter, Hollywood increasingly prioritized the use of animation in its post-production suites, creating **DIGITAL DOUBLES, CROWD SIMULATIONS, SCENE EXTENSIONS** and **3D ENVIRONMENTS**, while also using **MOTION CAPTURE** to deploy physical performances by actors, dancers and martial-arts experts in the service of animated characters. If Roger Rabbit shared a **2½D** space with human characters in *Who Framed Roger Rabbit* (1988), and the eponymous hero of *Tarzan* (1999) swung through a jungle created using **DEEP CANVAS** (a means of rendering 3D environments for 2D animation), then Gollum fully shared 3D space in *Lord of the Rings: The Two Towers* (2002). The development of the Na’vi for James Cameron’s *Avatar* (2009) was informed by the use of **REAL-TIME MOTION CAPTURE** technology, and proved the most advanced use of immersive **POLARIZED 3D**. Such worlds are our worlds.

So all we have now are computers. The **LIGHT CYCLES** from *Tron* (1982), the **STAINED-GLASS KNIGHT** from *Young Sherlock Holmes* (1985), *Toy Story*’s **VIRTUAL PULL-STRING COWBOY AND ASTRONAUT**, the **DIGITAL HAIR AND CLOTH** from *The Incredibles* (2004) – all gathering dust in a **DATABASE**, the new museum space, the store for exhibition.

But animation has always insisted that when it has nothing left, it has something more. As Canadian Rose Bond projects moving images on to town-hall windows, or Italian artist Blu moves subjects on walls, or American film director and animator PES reinvents old objects to exhibit on the Internet, the world is refreshed and re-imagined. Animation always bellows, ‘Watch me move!’

¹ Richard Nicholson, quoted in Sean O’Hagen, ‘Elegy to the Ghost in the Machine’, *The Observer*, 26 December 2010, p. 31.

² Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass., and London (MIT Press) 2001, p. 298.

³ Paul Wells and Johnny Hardstaff, *Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image*, Lausanne (AVA Academia) 2008, p. 60.

⁴ See Tjitte De Vries and Ati Mul, ‘*They Thought It Was a Marvel*’: *Arthur Melbourne-Cooper (1874–1961) – Pioneer of Puppet Animation*, Amsterdam (Pallas) 2009.

⁵ See Birgit Beumers *et al.*, eds, *Alexander Shiry-aev: Master of Movement*, Gemona (Le Giornate del Cinema Muto) 2009.

⁶ See Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, Princeton, NJ (Princeton University Press), 1990.

⁷ See J.P. Telotte, *Animating Space: From Mickey to WALL-E*, Lexington, Ky. (The University Press of Kentucky) 2010.

⁸ See Leslie Iwerks and John Kenworthy, *The Hand Behind the Mouse*, New York (Disney Editions) 2001.

⁹ See Jay Leyda, ed., *Eisenstein on Disney*, London (Methuen) 1988.

¹⁰ Hayao Miyazaki, *Starting Point: 1979–1996*, tr. Frederick L. Schodt and Beth Cary, San Francisco (Viz Media) 2009.

¹¹ See Michael Rubin, *Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution*, Gainesville, Fla. (Triad) 2006.

Restoration of Charles-Émile Reynaud’s *Pauvre Pierrot* (pages 54–55) by animator Julien Pappé. It took Pappé ten years, from 1986 to 1996, to restore the original reel and to transfer the animation to film.

GEORGES MÉLIÈS

Le Mélomane, 1903

35mm, black and white, silent, 3 min.

BFI National Archive

RAY HARRYHAUSEN

Original model brontosaurus from

One Million Years B.C., 1966

Latex body with internal metal armature

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

RAY HARRYHAUSEN

Three of the seven skeleton warriors

from Jason and the Argonauts, 1963

Internal metal armature covered with cotton wool and dipped in latex

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

HALAS & BATCHELOR

Animal Farm, 1954

35mm, colour, sound, 74 min.

Courtesy of the Halas & Batchelor Collection

Toys based on the character of Astro Boy (originally known as Tetsuwan Atomu) from the animated television series by Osamu Tezuka

First three from left: Takara, Japan, 1980, plastic;

right: Popy, Japan, 1976, die-cast metal and plastic

Courtesy of Fabrizio Modina

PAGE 19

OSKAR FISCHINGER

Radio Dynamics, 1942

35mm, colour, silent, 4 min.

© Fischinger Trust; courtesy of Center for Visual Music

RIGHT

NICK PARK AND STEVE BOX

Set from the film Wallace & Gromit

in The Curse of the Were-Rabbit, 2005

Wallace & Gromit Curse of the Were-Rabbit © 2005

Aardman Animations Ltd

GHOSTS IN THE MACHINE

EXPERIENCING ANIMATION SUZANNE BUCHAN

Most of us today are aware of the many ways in which animation has infiltrated our visual culture, occupying, informing and politicizing many public and private spaces. It has long had a constitutive role in the dissemination of ideologies with a mind to shaping public attitudes. Animation is ubiquitous: smartphone and Web interfaces, computer modelling in science and technology, architectural design, computer games, distance learning and feature films starring synthespians are all examples of forms of animation in public, private and working environments that expand what the word ‘animation’ usually calls

to mind – entertainment. In its visualizations of physically and phenomenally impossible yet strangely credible worlds, animation will continue to have a serious impact, not only on visual entertainment but also in relation to our personal experience.

There are many stories, and histories, of animation. Some reach back to Egyptian hieroglyphs and Chinese scrolls; others begin with the Victorian optical experiments that became popular entertainment in parlours and nurseries (Joseph Plateau’s phenakistoscope, Charles-Émile Reynaud’s praxinoscope), or commence with photographic interstitial-image experiments (Étienne-Jules Marey, Eadweard Muybridge); a few locate the beginnings of animation in Émile Cohl’s *Fantasmagorie* (1908), describing it as the ‘first true animated cartoon’.¹ All of these are valid starting points for recounting and reflecting on a vast wealth of animated films and film-makers stretching back for more than a century. Histories can account for technological developments, studios, production systems, techniques and developmental relationships with other creative forms (sculpture, painting, comic art), artistic periods (Futurism, surrealism, Pop) and cultural upheavals (fascism, communism, glasnost, the digital shift). These are often the contexts in which animation has been curated in museums and galleries; today, meanwhile, exhibitions are increasingly dedicated to a single artist (Muybridge, the Brothers Quay, Tabaimo), a group of animators based around a curatorial theme (*Trickraum : Spacetricks, Animated Painting*) or a studio (Pixar, Disney, Aardman).

Yet there are other ways of telling a story of animation that peel back and go below the material, historical and factual surface of this cinematic technique. Because the seven thematic concepts of *Watch Me Move* have a specific thematic focus, it allows permeation between different animation techniques and historically and stylistically discrete canons. This essay concentrates on the four themes that consider the viewer’s *experience* of animation: ‘Apparitions’, ‘Fragments’, ‘Structures’ and ‘Visions’. For the viewer, many works in these themes share certain features, properties and experiential phenomena. They tend to undermine conventional narrative; lack dialogue, being sound- and music-driven instead; feature imaginative, impossible worlds and non-anthropomorphic figures; offer philosophical/perceptual concepts that diverge from our everyday experience of ‘reality’; and be self-reflexive. Through an animated character in *Big Heel-Watha* (1944), Tex Avery, one of the most radical of the Hollywood cartoon directors, suggested that, ‘in a cartoon, you can do anything’. Looking beyond the cartoon, this essay reveals the fabulous experimentation behind some of the works in the exhibition that fall outside the realm of commercial popular

culture, foregrounding the viewer’s experience of the creative imagination that the animated form presents.

Vachel Lindsay’s early twentieth-century reflections on animation – or the ‘trick film’, as it was known in his era – remain valid proposals for animation as a complex, special power of film:

The ability to do this kind of a thing is fundamental in the destinies of the art. ... Now the mechanical or non-human object ... is apt to be the hero in most any sort of photoplay while the producer remains utterly unconscious of the fact. Why not face this idiosyncrasy of the camera and make the non-human object the hero indeed? ... Make the fire the loveliest of torches, the water the most graceful of springs. Let the rope be the humorist. Let the stick be the outstanding hero, the D’Artagnan of the group, full of queer gestures and hoppings about. Let him be both polite and obdurate. Finally let him beat the dog most heroically.²

Besides eliciting pleasure, smiles and a sense of wonder, what do these images affect in our perception that the filmic actions and dialogues of living, sentient beings do not? How can a piece of metal be endowed with a gesture that moves us emotionally? In what kind of world does a stick ‘live’?

SPECTRES AND HEROES

In early cinema, Lindsay’s ‘heroes’ had a darker undercurrent: turn-of-the-century culture was fascinated with the occult, with spectres and with supernatural visions. In ‘To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision’, Tom Gunning describes the ‘phantasm’ that ‘denotes an image that wavers between the material and immaterial and was used by premodern philosophy and science to explain the workings of both sight and consciousness, especially the imagination (*phantasia*).’³ Early cinema is replete with phantasms, and these apparitions took on a new visual form in animated cinema. Early film tricks were created ‘in camera’; for instance, by stopping cranking, replacing one object in front of the camera with another, and starting filming again. In the famous example from a film by Georges Méliès, as if by magic, a bus transubstantiates into a hearse. This technique was a cinematic paradigm shift that transformed representations of both objects and humans, from diabolical, anarchic tricksters (Méliès, *Le Mélomane*, 1903) to the metamorphosing characters of filmed lightning sketches (J. Stuart Blackton, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906).

Discussing Méliès, Gunning acknowledges that ‘many trick films are, in effect, plotless, a series of transformations strung together with little connection and certainly *no characteriza-*

tion’.⁴ This argument does not hold for such films as the Lumière brothers’ *Le Squelette joyeux* (c. 1897–98), a fully animated *danse macabre* of a dancing skeleton exuding intent, mischief and vitality. Segundo de Chomón’s *El hotel eléctrico* (1908) is mainly live action, but makes use of the ‘trick’ effect of stop motion. Unnoticed, a bag and rolled blanket make their way to a hotel room, where they cavort and prepare for their owners’ arrival. The human figures are involved and complicit. The man claps his hands, and a drinks trolley moves itself within reach; as he prepares some drinks, a close-up shows a brush polishing his boots. The woman’s outer clothes take themselves off, and a hairbrush and comb detangle her hair, which then re-braids itself and completes its own upswept coiffure. The man’s toiletries are also animated: shaving brush, razor and comb tidy up the dishevelled traveller. Not simply tricks, these ‘silent servants’ are Lindsay’s ‘heroes’, the stars of the piece. In such films, the viewer is confronted with a naturally impossible yet comprehensible vision of objects that move, have intent and personality, and can be cunning. This animated cinematic ‘ghost in the machine’ does what theatre could not: it endows inanimate objects with a vital life and character of their own.

But there were other wonders, too, which originated in scientific investigation. Marey’s *Body Motions* (c. 1890) is a series of chronophotographic studies of moving body parts, including flexing arms and perambulating legs. It commences with a clenching and unclenching hand, sequestered from its arm and body, free-floating. This ghostly effect and fragmentation of body parts created a tension in the viewer of the 1890s that may be hard for us to imagine today. Percy Smith’s *The Birth of a Flower* (1910) documents a natural phenomenon using the basic principle of animated illusion, cinematic or otherwise: metamorphosis. Smith’s film is of a blossom’s cycle: swelling nascence, full bloom and withering atrophy. Setting the camera to record a series of single frames over a period of days (instead of twelve to eighteen frames per second used for live action), he accelerated time via time-lapse photography to allow viewers to experience a natural process otherwise invisible to human perception.

While many ‘trick’ films used objects from the everyday world, drawn and painted animation provided audiences with cinematic experiences of other natural histories. Dinosaurs, for instance, have long been an object of fascination for young and old alike. Winsor McCay gave turn-of-the-century viewers a chance to experience what had previously been seen only as illustrations and immobile museum skeletons. The star of his *Gertie the Dinosaur* (1914) is a graphic, ‘fleshed out’ gargantua who moves and frolics with both a mammoth and a live (off-screen)

and animated McCay. Gertie is an astonishing example of the special power of animation to present an illusion of life no longer extant in the natural world. Yet Cohl's earlier *Fantasmagorie* remains one of the most stunning graphic animated films ever made. Its simple design – white lines on a black background – creates a hallucinatory graphic universe that exploits the principle of metamorphosis essential to all non-object animation.

ANIMATION, MODERNISM AND ABSTRACTION

Animation has been coextensive with modernism's thrust for experiences of flux, impermanence, movement and exploding space to a degree unthinkable in static art or the live-action photorealism of the typical modernist canon. To make their films, animators have almost the entire range of artistic media at their disposal, from oil paint, charcoal and watercolour to pastels, etching, sculpture and more. Modernism generated a new avant-garde animation practice that had many affinities with Futurist, surrealist and cubist painting, which aimed to depict movement and dynamism within a single work. But animation was able to add elements of duration and change to these flux dynamics via time-based metamorphosis. Animation's arts-based production, profilmic (before-the-camera) materials and methods, and single-frame shooting technique allowed artists – particularly the 'Absolute' film-makers – to move from static to dynamic, time-based, manipulated moving-image art.⁵

Radical concepts comparable to Arnold Schoenberg's twelve-tone technique and El Lissitzky's attempts to create a universal art form found expression in painter Viking Eggeling's singular 'universal language'. Eggeling initiated engagement with the artistic implications of abstract film to unite the static (painting) and the dynamic (film/movement) in a single, visual language. His *Symphonie Diagonale* (1924) is one attempt at realizing this language. Other Absolute films in the exhibition firmly in the canon of experimental animated film include *Rhythm 23* (1923) by Hans Richter, an architect, film-maker and painter who worked with Eggeling and became a prolific, if occasionally polemical, author on film and art. Esther Leslie describes his films as 'animations that showed twenty-odd Mondrians a second'.⁶ Oskar Fischinger, a painter and a film-maker, can be associated with the non-cinematic 'colour music' experiments of the eighteenth to twentieth centuries, and with Wassily Kandinsky's painting; his *Radio Dynamics* (1942) is a brilliant example of 'visual music'. These works are all instances of how modernism's preference for colour and form over natural depiction and mimetic representation found its way into animation.

The same animated films are also exemplars

of what José Ortega y Gasset in 1925 critically described as 'the dehumanization of art' in modern painting that privileged form over content and deliberately avoided the pre-modernist emphasis on the human figure.⁷ Yet the moving figures in many of these films – abstract geometric forms – subvert natural laws and simultaneously create new forms of 'life', confirming Jean Mitry's statement that '[o]ne might say that *any object presented in moving images gains a meaning* (a collection of significations) *it does not have "in reality", that is, as a real presence*'.⁸ Christine Noll Brinckmann suggests that these geometric forms can also elicit identification and empathy. Describing how movement creates alliances and choreographies between the forms, she then queries the audience's engagement: 'In light of such cinematic processes, the temptation is there both to identify the moving forms and to animate them with characteristics and intentions'.⁹ Contrary to Ortega y Gasset's claim, the virtuosity of a line (Len Lye's *A Colour Box*, 1935), a smear of paint (Stan Brakhage's *The Dante Quartet*, 1987) or a rhomboid (Jules Engel's *Train Landscape*, 1974), often choreographed to music, can move us emotionally and elicit the very human feeling of empathy.

The aesthetic representation of different worlds – imaginary, phenomenal, poetic or otherwise – has been thematized in philosophical, aesthetic and psychoanalytic discourses, with an impact on almost all areas of the arts and humanities. Writing in 1898 on pre- and early cinema, Charles Francis Jenkins mused, 'To give life to inanimate things has been the dream of philosophers for ages, but to paint pictures and imbue them with animation is the ambition of more practical investigators'.¹⁰ His idea that cinema is painting pictures gives a sense of the newness of the cinematic experiences of the time, while the 'practical investigators' of the animated technique are the instigators of some of the most remarkable animated worlds in the exhibition. Later, as modernism seceded to new art forms and practices, some of these continued to employ modernism's aesthetic strategies, including self-reflexivity, disorientation, flux, impermanence, the shift away from depicting human subjectivity to an interest in form, and an emphasis on disrupting audiences' narrative expectations. A more contemporary painter whose works use such visual strategies was Francis Bacon; in *La Plage* (1992), film-maker Patrick Bokanowski uses similar aesthetics to create a ballooning, painterly vision of an unfamiliar world. Movement added to the already complex Baconesque distortion – created using specially made lenses of varying degrees of thickness – further challenges the viewer to comprehend that the geometric elements add up to human figures. Once they have understood the visual laws of the film's world, they can

engage with the undramatic action and enjoy the flow of images as moving paintings; occasionally, moments of stillness transform the screen into a canvas. Although technically *La Plage* is not an animated film – each sequence having been shot in real time, as in conventional, live-action cinema – Bokanowski's painterly imagery is effectively animated by the lenses.

ANIMATED COLLAGE

While Bokanowski visually complicates the natural world, there are animation techniques that achieve condensation, metaphor and simultaneity between distinct spaces and times. Besides drawing and painting, there are techniques that create a barrage of imagery: collage and cut-out animation, which use materials separated from their original purpose. Originating in photoindexicality, whereby the photographic image represents what is in front of the camera, (photo)collage aligned itself with modernism's interest in flux and deconstruction, with its aesthetic and political manifestos, and with its aim to break with classical visual narrative traditions. The photo- and graphic collages of such artists as Georges Braque, El Lissitzky, Kazimir Malevich, Hannah Höch and Alexander Rodchenko had multiple purposes: to challenge traditional art forms, to generate social and political change (often in the service of ideologies) and to demonstrate the communicative possibilities of mixing media. The collage technique was also an abandonment of the (entrenched) aesthetics of painting and representation, a move that was central to the modernist rejection of tradition to create radically new forms of art.

Collage in the moving image – a layering technique that usually remains on a single profilmic plane – allows the manipulation and combination of actuality and photoindexical still and moving imagery, as well as graphic intervention in the same frame. The collage technique has a long tradition in pre-digital animation, and typically involves the arrangement of image fragments and materials spanning a wide range of media, from fabric, consumer packaging and photographs to cut-out images, typography and newspaper clippings; it can also include objects, and many works serve experimental narrative or fiction. It is distinct from the layering used in cel animation, and from multiplane set-ups.¹¹ One of the appeals of collage is that it can be a 'low-tech' form of animation, as it often relies on extant imagery, rather than each image being generated by an artist.

Collage animation literally works with fragments to tell its stories: tangible artefacts, fragments of paper, photographs and pieces of other films or artworks. Ed Tan describes two generators of aesthetic fascination in film: fictional emotion, which is stimulated by the fictional events of the story; and

artefact emotion, which originates in an admiration for the film's construction and formal parameters.¹² Artefact emotion is usually deemed to be secondary, but in such films as Frank Mouris's Academy Award-winning *Frank Film* (1973), it can be the primary emotional stimuli. Mouris cleverly combined thousands of images cut out from glossy magazines – artefacts of the consumer culture from the worlds of fashion, architecture, design and art – to create an animated temple of conspicuous consumption. Using a multiplane camera, he was able to create a dense and uninterrupted flow of thematic collages. But the ingeniousness of the film lies in its dual soundtrack of Mouris's voice: one is an uninterrupted recitation of words, the other a monologue. The latter was unscripted; it was a last-minute decision with the sound artist, and involved Mouris sitting in front of the film and free-associating the story of his life and development as an artist (the film is, after all, called *Frank Film*). The words and monologue often align with the thematic collages, which add a humorous and endearing sense of irony to the narcissism of the speaking voice(s).

Because the images used in animated collage can change, transform and develop new visual metaphors, they sometimes produce a dense and complex overload of visual information. For *Science Friction* (1959), Stan Vanderbeek created a cautionary Cold War tale using radically colliding intermedial stylistics: a combination of ephemeral and iconic images and photographs from magazines, newspapers, films, television and advertisements. They have an embedded cultural currency obvious only to those with political, social and historical expertise in still and moving images, and in the popular culture of the period on which Vanderbeek drew. His satirical films make heavy use of visual puns and hyperbole, and are as politically and socially compelling as when they were made. Darryl Chin suggests that Vanderbeek's collage films 'retain an enormous vitality, a bounding inventiveness, an incendiary wit which was shared by such other film collagists as Robert Breer, Bruce Conner and Dick Preston'.¹³ Viewers seeking causality, narrative and coherence may be stumped, irritated or overwhelmed; some may be stimulated by the poetry of the work; still others may revel in sensory overload, discovering different themes, visual alliances and associative linkage in each viewing, or metaphorical and political allusions in the disjunctive combinations. To quote Vanderbeek himself: 'In my opinion the audience cannot be considered as the final target for [film-makers'] work, but it may be implicated'.¹⁴ Many of his films operate at a more fundamental level of gender, power, spatial politics and consumption, but this does not detract from their thoroughly enjoyable visual surfaces.

MANIPULATING THE REEL, 'REAL' WORLD

Reflecting on the film experience, philosopher Stanley Cavell wrote:

[T]here is one whole region of film which seems to satisfy my concerns with understanding the special powers of film but which explicitly has nothing to do with projections of the real world – the region of animated cartoons. If this region of film counters my insistence upon the projection of reality as essential to the medium of the movies, then it counters it completely.¹⁵

In human experience, the 'real' world – the one we inhabit and phenomenally access through the senses – is complemented by other, inner worlds of imagination, pre-verbal thought, dreams and memory, but these metaphysical worlds cannot take on physical form. Besides the drawn world of 2D cartoons, animation has a remarkable capacity to visualize these worlds in combination with images from the real world. Many artists in the exhibition make remarkable use of light for this purpose, albeit with very different techniques. In graphic and painted animation, shadows and light are created by the artists using pen, ink, paint or pixels. One aesthetic treatment of light is chiaroscuro (literally, 'light-dark'), a widely used compositional technique that originated in sixteenth-century Renaissance painting. In common parlance, chiaroscuro has come to mean an emotional, often sombre mood evoked by the use of shadows and light, and the relationship between painting and photography has continued such explorations of mood. Many of Jerzy Kucia's works, including *Przez pole* (Across the Field; 1992), are based on live-action sequences shot on film, but Kucia manipulates the mostly black-and-white images and adds animated layers to create ghostly afterlives of farmers scything, windswept cornfields and candlelit rooms. Kucia's works are often described as nostalgic, since they are an emotionally laden, idealized vision of Poland's singular rural culture, which is giving way to the European Union's norms of agricultural modernization.

In 2D animation, everything – including light and shadow – is drawn or painted; in puppet animation, by contrast, the sets and puppets are lit using lighting set-ups that are similar to those used in live-action film. As a consequence, puppet animation can expand our cinematic experience of light and shadow. In 2000, in collaboration with Karlheinz Stockhausen, the Brothers Quay made *In Absentia*, a film based on the avant-garde composer's *Zwei Paare* (Two Couples). The brothers have described some of the concepts and techniques behind the lighting for the film: 'Stockhausen's music felt as

if it was saturated in electricity, and consequently we decided to give the film a very particular type of lighting, almost divine'.¹⁶ While the brothers were shooting in their studio, an 'epiphany of light' occurred: they discovered unexpected brilliant, moving flashes of light on the animated sequences they had shot – beams of sunlight that had been caught on film and unknowingly animated while on their daily trajectories past the studio's windows. *In Absentia* makes dramatic use of this epiphany. In the film, a woman (based on Emma Hauck, and played by Marlene Kaminsky) sits at a desk and, in a microscopic script, writes dense, frenzied letters to a long-absent husband.¹⁷ Shot in crisp black and white, streams of light, shafts, beams, bright spots and liquid incandescence move through the puppet and full-scale sets, taking advantage of every opportunity to reflect off the many sheets and panes of glass. This brilliant, shattered world – the perceptual world of the protagonist – is interspersed with animated colour sequences of an unsettling, hooved, insect-like figure, a visual depiction of the beast of imagination that haunts her. The merging of scintillating animated sunlight with Stockhausen's intense electronic score creates a compelling cinematic environment suggestive of Hauck's tortured inner world. *In Absentia* is a wonderful example of how animation can present us with visual interpretations of subjective experience – in this case, psychosis – that are rarely equivalently possible in live-action film.

In addition to being combined with animation, live-action film can be invaded with graphics, manipulated by digital technology or physically altered with holes and scratches. An exquisitely simple example of this is Kathy Joritz's *Negative Man* (1985). Working with a piece of found footage from the 1950s – an instructional film for social workers – Joritz used the 'scratch', or 'direct', method of animation, where a sharp object is used to remove the emulsion from a piece of film frame by frame. Using what I call 'visual portmanteau' and 'cinematic palimpsest',¹⁸ Joritz rewrote the film text with a deconstructivist flair and punk aesthetic to create a hilarious, fast-paced critical commentary on what we would now regard as rather naïve psychology. Another widely used technique that draws on images from live-action film is rotoscoping, where selected outlines and elements from a piece of such film are traced on to either a blank film strip or a piece of tracing paper. Developed by Max and Dave Fleischer, this technique results in a series of images that, when projected, have an uncanny resemblance to human movement. The Fleischer brothers' *Out of the Inkwell* animated films (1918–29) were some of the first – and remain some of the best – to use rotoscoping to blur the boundaries between nature and artifice, between indexical truth and animated fiction. *Out of the Inkwell: Modeling* (1921) melds

elements of live-action footage with animation in two ways. First, in a series of animated single frames, Max Fleischer’s hand inks Koko the Clown into life on a white page; the liquid, graceful movements of Koko skating are based on live-action sequences of Dave Fleischer. Secondly, Koko escapes from the graphic world to the real world of Max’s studio, and in a self-reflexive *tour de force*, his hijinks interact with the world of objects and people, a 2D figure in a 3D world.

A contemporary, minimalist example of rotoscoping is kinetic sculptor and painter Robert Breer’s *Fuji* (1974). During a railway journey in Japan, Breer filmed the famous mountain through the window of the moving train. He then rotoscoped minimal elements from the film – the other people in the carriage, the outline of the mountain, fragments of passing landscapes – while being careful to maintain his original, parallax view of the mountain, which, distant, stays in the centre of the image as the closer objects appear to move by ‘more quickly’. Intercut with images taken from his imagination, including abstract shapes, figures and letters, and underlain with the rhythmic sounds of the train, this meditative film of subjective perception is a remarkable demonstration of how the mind’s inner vision can wander. Recent developments in computer technology have allowed artists to merge the principles of rotoscoping with computer-based image manipulation. Rotoshop, for example, a piece of software developed by Bob Sabiston, has been used to great effect in Sabiston’s own *Snack and Drink* (2000), and in Richard Linklater’s films *Waking Life* (2001) and *A Scanner Darkly* (2006). The grace and physicality of the humans in these works, which so far have been impossible to achieve in drawing or with motion capture, retain the uncanny effect of the earlier, traditionally rotoscoped films.

FROM TRICK HEROES TO ONES AND ZEROS

While it is still created frame by frame, much of animation is now ‘born digital’, and Vachel Lindsay’s prescient comments made almost a century ago – about ‘this kind of a thing’, animation, being fundamental to the destinies of film – have been abundantly confirmed. A century on from Percy Smith’s time-lapse revelations of blooming flowers, animation continues to provide us with unparalleled visualizations of science, nature and the built (and unbuilt) environment. In Semiconductor’s *Matter in Motion* (2008), the artists explore the architecture of Milan on a molecular level. The film’s title refers to seventeenth-century French philosopher René Descartes (‘Give me matter and motion, and I will construct the universe’¹⁹), who posited that the mind was a non-material entity that could control

the physical body (‘I think, therefore I am’). The film’s digitally animated sequences, which show the city trembling and dissolving, are based on the concept of entropy (defined by the second law of thermodynamics). Like the turbulent, ghostly forms of desert mirages, pointillist-like parts of Milan dissolve and reassemble, reminding us of the ephemerality of human creation compared to the durability of the Earth.

As CGI improves, its representations of worlds in narrative cinema are becoming more visually convincing, a far cry from the simple ‘flying camera’ roller-coaster effects of the 1980s. Steven Lisberger’s dystopic, futurist *Tron* (1982) heralded the explosion in film of computer games-based spatial aesthetics; almost thirty years later, James Cameron introduced another paradigm shift in visual effects with *Avatar* (2009). While much has been made of the aesthetic pleasures of the film’s 3D world and its commercial success, on closer inspection it is a profoundly philosophical and political film that blurs the borders of myth and fiction with the highly topical themes of environmental science and rampant natural resources-based neocolonialism. Its imaginative, deeply detailed computer-generated depiction of flora and fauna on the planet Pandora – especially the human-like Na’vi synthesespians – is so visually convincing that it has had a viral effect on the efforts of our own planet’s indigenous peoples to defend their own threatened habitats. *Avatar* is a recent addition to an extensive lineage of animated films used for socio-cultural and political purposes, and the *Watch Me Move* exhibition features some of the best fine arts-based and digital examples of such films: *Who Framed Roger Rabbit* (1988; workers’ rights), *Serious Games III: Immersion* (2009; war reportage), *Maus* (1986; anti-fascism), *Animal Farm* (1954; anti-Stalinism), *Snack and Drink* (disability), *Science Friction* (the Cold War) and *Waltz with Bashir* (2008; the Israel–Palestine conflict). These and other works of animated spatial politics ensure that we are able to experience visually what often goes unseen or undiscussed, or is marginalized or suppressed by dominant ideologies.

In the myriad films included in *Watch Me Move*, the animators’ creative use of materials to conjure their animated worlds – whether paint, light, objects or digital ones and zeros – often results in visual metaphor. Erkki Huhtamo suggests that ‘metaphors imply a transition, a “passage”, from one realm to another, from the immediate physical reality of tangible objects and direct sensory data to somewhere else’.²⁰ With regards to any of the films in the exhibition, the perceptual, emotional and cognitive transition from one realm to another requires a co-creative, complicit viewer. The ‘something else’

of animated worlds is often also deeply immersive; Oliver Grau points out that immersion is not a ‘simple relationship of “either-or” between critical distance and immersion ... in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterised by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.’²¹ This immersion, our perceptual transition from the phenomenal world to an animated realm, is central to how we understand what it is that we are seeing: things that we know cannot exist in the real world – the ghosts in the machine, the trick heroes, the digital ones and zeros – but which can move us to the very human reactions of laughter, astonishment, delight and joy.

¹ Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*, Cambridge, Mass., and London (MIT Press) 1984, p. 60.

² Vachel Lindsay, *The Art of the Moving Picture* [1915, rev. edn 1922], New York (Liveright) 1970.

³ Tom Gunning, ‘To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision’, *Grey Room*, no. 26, Winter 2007, p. 98.

⁴ Tom Gunning, ‘The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde’, in *Film and Theory: An Anthology*, ed. Robert Stam and Toby Miller, Malden, Mass. (Blackwell) 2000, p. 231 (emphasis added).

⁵ ‘Absolute film’ refers to a kind of abstract film-making that uses only cinematic arts-based media, i.e. graphics and painting. The first public screening of a film made in this way was at Berlin’s UFA theatre on 3 May 1925.

⁶ Esther Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, London and New York (Verso) 2002, p. 46.

⁷ José Ortega y Gasset, ‘The Dehumanization of Art’ [1925], in *The Dehumanization of Art and Other Essays on Art, Culture, and Literature*, Princeton, NJ (Princeton University Press) 1968.

⁸ Jean Mitry, *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, tr. Christopher King, Bloomington (Indiana University Press) 1997, p. 45 (emphasis in original).

⁹ Christine N. Brinckmann, *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*, Zurich (Chronos) 1997, p. 265 (author’s translation).

¹⁰ Charles Francis Jenkins, *Animated Pictures* [1898], New York (Arno Press) 1970, p. 1.

¹¹ Multiplane set-ups are distinct from the single-plane technique used in collage animation because they create the effect of depth in layered imagery. Different elements, including photorealistic space and shifting relational perspectives, are placed on separate layers of glass, which are then stacked vertically and separated from one another at varying distances.

¹² Ed S. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, tr. Barbara Fasting, Mahwah, NJ (Erlbaum) 1996, p. 2.

¹³ Daryl Chin, ‘Down Memory Lane: Found Forms’ [Stan Vanderbeek Retrospective, Anthology Film Archives, 1977], available online at guildgreyskul.com/VanDerBeek/_PDF/ArtistInResidenceToTheWorldPDFLORES.pdf (accessed February 2011).

¹⁴ Stan Vanderbeek, ‘RE: Vision’, *The American Scholar*, 35, 1966, p. 337.

¹⁵ Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, enlarged edn, Cambridge, Mass. (Harvard University Press) 1979, pp. 167–68.

¹⁶ Quoted in Roberto Aita, ‘Brothers Quay: In Absentia’, tr. Donato Totaro, *Off-Screen*, 2001, available online at horschamp.qc.ca/new_offscreen/quay.html (accessed February 2011).

¹⁷ Emma Hauck (1878–1928) was a German psychiatric patient. Diagnosed with dementia praecox, she was eventually committed to an asylum. Her letters can be found in the University of Heidelberg’s Prinzhorn Collection, which consists of art made by psychiatric patients in the early twentieth century.

¹⁸ For an extended description of these terms, see Suzanne Buchan, ‘Graphic and Literary Metamorphosis: Animation Technique and James Joyce’s *Ulysses*’, *Animation Journal*, 7, Autumn 1998, pp. 21–34.

¹⁹ Although this quotation is commonly attributed to Descartes, its actual provenance is uncertain.

²⁰ Erkki Huhtamo, ‘Encapsulated Bodies in Motion’, in *Critical Issues in Electronic Media*, ed. Simon Penny, New York (State University of New York Press) 1995, p. 159.

²¹ Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass. (MIT Press) 2003, p. 13.

PERCY SMITH
The Birth of a Flower, 1910
35mm, black and white, silent, 6 min.
BFI National Archive

OSKAR FISCHINGER
Radio Dynamics, 1942
35mm, colour, silent, 4 min.
© Fischinger Trust; courtesy of Center for Visual Music

FRANK AND CAROLINE MOURIS
Frank Film, 1973
16mm, colour, sound, 9 min.
© Frank and Caroline Mouris

FLEISCHER BROTHERS
Out of the Inkwell: Modeling, 1921
35mm, black and white, silent, 5 min.
Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

PAGE 29
SEGUNDO DE CHOMÓN
El hotel eléctrico, 1908
35mm, black and white, silent, 7 min.
Still taken from 35mm copy of film stored at the Cinémathèque Française, Paris;
© 1908 Production Pathé

OPPOSITE
PATRICK BOKANOWSKI
La Plage, 1992
35mm, colour, sound, 14 min.
© Patrick Bokanowski and Light Cone

APPARITIONS

The origins of animation date back to the birth of visual representation. Christian Boltanski’s shadow theatres (pages 44–45) are not animation in the conventional sense (moving images reproduced through photographic, film-related media), but they do evoke the primal, quivering essence of the animated figure: the cave drawing, the shadow puppet or the marionette, sequential illustrations aiming to give external shape to life in ways that illuminate our own. Traditional animation was born out of the scientific observations of human and animal locomotion made by the ‘chronophotographers’ Eadweard Muybridge and Étienne-Jules Marey at the end of the nineteenth century. Muybridge’s method of breaking action down into individual frames allowed him to reassemble still images into life-like portrayals of movement, which he then took on the road as educational entertainment

with his travelling zoopraxiscope (page 50), a device he invented to display moving images; Marey continued this work with the added innovation of sequencing the individual images on photographic film (page 58). Percy Smith was a pioneer of time-lapse photography, which had the reverse effect of speeding time up (page 60). These developments led to the creation of ‘film time’, effectively bringing the world into a single frame of capture, comprehension and communication.

Technological progress brought film from its observational origins into narrative formats, used to both objective and imaginary ends. Unseen realities, such as Smith’s blossoming flowers, led to unfathomable fantasies, such as the Lumière brothers’ dancing skeleton of 1897 (page 66). These films had traceable roots in the Victorian music hall, where the border between science and spectacle had always been blurred. Ub Iwerks’s *The Skeleton Dance* of 1929 (page 67), the first of Walt Disney’s highly imaginative *Silly Symphonies* series, shows how quickly animation developed in terms of technical possibility and narrative complexity. In *Gertie the Dinosaur* (1914; page 69), Winsor McCay used his pen to breathe life into a sketch of a long-extinct animal; the drawing coming to life – a frequent conceit in early cinema – retains its power for wonder and comedy, as seen in Zhou Xiaohu’s short film *The Goopy Gentleman* (2002; page 53). Willis O’Brien, in *The Dinosaur and the Missing Link* of 1917 (page 68), initiated a long history of using special effects to recreate whole worlds of prehistory or mythology. Nearly eighty years later, Steven Spielberg’s *Jurassic Park* (1993; pages 70–71) took up the theme, applying the nascent technologies of computer-generated imagery to bring denizens of different eras into imagined contact with one another. The ambition to give shape to the unknown and unseeable remains a central concern of animation today.

The animated film has given form to the hidden lives of mundane objects, ever present but overlooked. Cecil M. Hepworth’s *Explosion of a Motor Car* (1900; page 61) turned a quotidian suburban scene into a comic tragedy, while Segundo de Chomón’s *El hotel eléctrico* (1908; page 62) dramatically upped the stakes by depicting a hotel in which everything seems to move of its own accord. The Brothers Quay combined live-action and manipulated moving images in their film *In Absentia* (2000; page 73), in which a simple room becomes a site of psychic exploration, and even daylight appears to have purposeful agency. One of John Lasseter’s earliest works, and Pixar Anima-

tion Studios’ first production, *Luxo Jr.* (1986; page 63), attests to the abiding power of the apparition – the simple visual image laying claim to life and emotional resonance – just as the technology of film is beginning to cede to that of the computer.

CHRISTIAN BOLTANSKI

Théâtre d’ombres (Shadow Theatre), 1986
Cardboard figurines, brass, wire, projectors and ventilator
Dimensions variable
Courtesy of the artist and
Marian Goodman Gallery, Paris/
New York; © 2011 AGAGP, Paris, and DACS, London

Zoetrope, c. 1860
© National Media Museum/SSPL
A zoetrope is a cylindrical device – featuring a number of vertical slits – in which paper bands showing a series of sequential images (see below) are placed. When viewed through the slits with the cylinder rotating, the images appear animated, giving an impression of continuous motion.

OPPOSITE
Original zoetrope picture bands, c. 1860s
© National Media Museum/SSPL

RIGHT
NEWTON & CO.
Winter Scene in the Mountains, c. 1880
Pair of hand-coloured dissolving magic-lantern slides
© National Media Museum/SSPL
Such ‘dissolving’ slides as these were shown using magic-lantern projectors with two or three lenses. As one lens was covered, another was opened to effect a transformation.

ÉTIENNE-JULES MAREY

Top: *Body Motions*, c. 1890; bottom: *Successive Positions of a Cat Turning on Itself Whilst Falling*, c. 1882–1900
Black-and-white chronophotographs
© Étienne-Jules Marey

Alongside such pioneers of the moving image as Eadweard Muybridge, the self-styled ‘chronophotographer’ Étienne-Jules Marey is a key figure in the history of the medium. Straddling still photography and film, and dedicated to the representation of movement, Marey developed Muybridge’s studies of human and animal locomotion by investigating the means not only of producing an image but also of reproducing it.

His innovation was to replace the glass plate of photography with a strip of sensitized paper (later celluloid), which could reproduce the movement of the original subject. Crucially, by virtue of its transitional status – more than photography, but not quite film – Marey’s work demonstrates not only the fundamental, ‘atomic’ principles of animation but also that the history of animation is the history of cinema; that ‘film’, as we understand it now, developed from animation, not the other way round.

Body Motions is a series of studies of human movement that illustrate the maturation of Marey’s process. More importantly, perhaps, the manner in which they studied, recorded and reproduced movement paved the way for character animation, which depends on a knowledge of (human, animal) locomotion that had previously been difficult, if not impossible, to codify. Although ostensibly scientific – or at least taxonomic – in aim, the studies possess a gestural, poetic quality that arguably surpasses Muybridge’s studies, and, in its formal concerns, was echoed in avant-garde film more than half a century later.

BELOW
ÉTIENNE-JULES MAREY

Model of a Zoetrope, 1886
© National Media Museum/SSPL

EADWEARD MUYBRIDGE

Galloping Horses, Multiple Phases, 1879
Zoopraxiscope disc; glass, paint
Kingston Museum and Heritage Service

EADWEARD MUYBRIDGE

Left: *Running Horses*, c. 1879;
right: *Pigeons in Flight*, c. 1879
Lantern slides; collodion positives on glass
Kingston Museum and Heritage Service

LEFT
J. STUART BLACKTON

Humorous Phases of Funny Faces, 1906
35mm, black and white, silent, 3 min.
Courtesy of the Motion Picture and Broadcasting Division
of the Library of Congress

OPPOSITE

ZHOU XIAOHU

The Gooley Gentleman, 2002
Single-channel video, colour, sound, 4 min., 40 sec.
Courtesy of Long March Space

WINSOR MCCAY

Little Nemo Moving Comics, 1911
35mm, hand-coloured, silent, 2 min., 18 sec.
Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

MAX FLEISCHER

Out of the Inkwell: The Tantalizing Fly, 1919
35mm/16mm, black and white, silent, 3 min., 50 sec.
Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

Max Fleischer is arguably the father of modern character animation. His wide-ranging career, much of which was spent working with his brother Dave, encompassed such technical invention and innovation as the rotoscope; a prolific and ever-inventive artistic output, including the creation of several characters that are now household names; and the establishment of not only many of the conventions of ‘modern’ animation but also the link with the studio system. Fleischer’s intuitive understanding of his medium, his virtuosic technique and – at least early on, before the limiting effects of the studio and the state censor were applied – his surreal, wry and often racy sense of humour set him apart from many of those who succeeded him.

Out of the Inkwell (1918–29), an early animated series of the silent era, allowed Fleischer not only to introduce such characters as Koko the Clown and Betty Boop, but also to present sketches and experiments that developed his style and technique. Two episodes in particular, *Modeling* (page 37) and *The Tantalizing Fly*, illustrate Fleischer’s maverick mix of live action and animation, which, thanks to the use of the rotoscope, brought a fluidity and believability to films that, to this day, remain technically impressive. They also further illustrate the sense of experimentation that accompanied early silent film-making.

CHARLES-ÉMILE REYNAUD

Pauvre Pierrot, 1892
65 × 65mm, hand-coloured, sound, 6 min.
© CNAM/Restauration CNC AFF; Julien Pappé,
Magic Film Productions

ÉMILE COHL

Fantasmagorie, 1908
35mm, black and white, silent, 1 min., 18 sec.
© Lobster Films Collection

PERCY SMITH

The Birth of a Flower, 1910
35mm, black and white, silent, 6 min. BFI
National Archive

Early endeavours in the nascent moving-image medium were invariably of a scientific nature. This was no doubt partly driven by an urge to record – for the first time – the unseen, as in the case of Eadweard Muybridge’s studies of the then-contentious subject of horse locomotion. However, it must also be understood in the context of photography, from whence the innovators in moving images had sprung, and which had always been seen as a science first and an art later.

The English film-maker Percy Smith focused on processes in nature, developing early time-lapse techniques that enabled him to achieve the opposite of Muybridge’s and Étienne-Jules Marey’s split-second studies of motion; namely, the speeding-up of time. In this case, the ‘birth’ of a flower is captured in real time and re-presented as a fluid and realistic motion, conjuring a scene of magic and spectacle from something already in existence but invisible.

Whether stopping time or accelerating it, the techniques of early film-making demanded an intimate understanding of the structure of time itself, or at least the representation of it: although different in realization, both Smith’s film and the studies of Muybridge and Marey originated with the single frame. In this way, the common thread that runs through many of the early experiments in film-making is the attempt to master time itself, with its capture, modification and reinterpretation standing as metaphors for the wider history of cinema – and, of course, animation.

CECIL M. HEPWORTH

Explosion of a Motor Car, 1900
35mm, black and white, silent, 1 min., 37 sec.
BFI National Archive

SEGUNDO DE CHOMÓN

El hotel eléctrico, 1908
35mm, black and white, silent, 7 min.
Still taken from 35mm copy of film stored at the Ciné-mathèque Française, Paris; © 1908 Production Pathé

The Spanish film-maker Segundo de Chomón produced a varied body of work in the earliest days of cinema. His films are marked by a playfulness and sense of experimentation, which often saw him seamlessly incorporate animation techniques into ostensibly ‘straight’ live-action footage for entirely the same reason that sequences of computer-generated animation are now invisibly interwoven into an outwardly ‘real’ live-action film; that is, with the aim of suspending disbelief and making real the impossible. This alchemical process, still dewy from its association with the old-world magic

of theatre, light, music – the magic of the illusion of movement – perhaps serves as a useful cipher for the wider mood at the dawn of cinema, in which the ‘experimental’ was the rule rather than the exception.

El hotel eléctrico presents an all-electric hotel, in which everything is automated; even the luggage makes its way across the floor and up the stairs unaided. Mischievous yet sophisticated, the film belies the sense not only that experimentation was central to early film-making practice but also that it was by no means primitive. In so doing, it also undermines the conception that cinema has ‘progressed’ from its arrival in the late nineteenth century. Such early works as this are important and interesting in themselves, not merely as historical documents.

Most importantly, perhaps, *El hotel eléctrico* – like many of its contemporaries – portrays a moving image that is not divided and contained by notions of ‘animation’, ‘live action’ and so on. Rather, it is a true hybrid, in which divisions of discipline or technique are not important; a much richer idea of what ‘animation’ could be (have been) capable of. The parallels between this early thirst for experimentation and the moving-image practices of current artists are strong. Yet what was the height of popular culture at the time now operates on the fringes of a largely moribund popular moving image.

Although it is perhaps sobering to concede that any understanding of an ‘evolution’ of cinema through the twentieth century may be misguided, it is at once enlightening and a source of hope that the wild kernel of the moving image might yet be accessible, intact, in such early works as this.

LUMIÈRE BROTHERS

Serpentine Dance (II), 1897–99
Produced by Lumière brothers; cameraman unknown
35mm, nitrate copy, hand-coloured black and white, silent, 45 sec.
© Association Frères Lumière (Lumière Film No. 765-1)

LUMIÈRE BROTHERS

Le Squelette joyeux, c. 1897–98
Produced by Lumière brothers; cameraman unknown
35mm, nitrate copy, black and white, silent, 33 sec.
© Association Frères Lumière (Lumière Film No. 831)

JOHN LASSETER/PIXAR

Luxo Jr., 1986
35mm, colour, sound, 2 min.
© 1986 Pixar

WALT DISNEY/UB IWERKS

Silly Symphonies: The Skeleton Dance, 1929
35mm, black and white, sound, 6 min.
© Disney

WILLIS O’BRIEN

The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy, 1917
16mm, black and white, silent, 8 min., 45 sec.
Courtesy of the Motion Picture and Broadcasting Division
of the Library of Congress

WINSOR MCCAY

Gertie the Dinosaur, 1914
35mm, black and white, silent, 5 min., 38 sec.
Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

PAGES 68–69
STEVEN SPIELBERG

Jurassic Park, 1993
35mm, colour, sound, 127 min.
Courtesy of Universal City Studios LLC

WILLIAM KENTRIDGE

Shadow Procession, 1999
35mm, colour, sound, 7 min.
Courtesy of the artista

BROTHERS QUAY

In Absentia, 2000
35mm, black and white with colour, sound, 19 min.
BFI National Archiv
A miasmal, chiaroscuro half-world of memory, madness and obsession, *In Absentia* is arguably the Brothers Quay’s finest work. Fragmentary, illusory and deliberately abstruse, the film summons the spectre of madness via gesture, repetition and transfiguration.

Light sweeps across a monochromatic tundra of smoke and mist, briefly inscribing enigmatic structures on the landscape before returning all to gloom. Through a blurred and weary eye, the form of a large building is described, its upper windows hanging open; and while the light continues to pass back and forth, now creeping, now flashing, so too does a pair of feet, dangling from a high balcony.

In the room behind the window, charcoal-stained, pupae-like fingers twitch and scuttle across a page, leaving feverish words behind them like a trail. Portentous images – a reversed clock face, the bristling legs of a monstrous insect, autokinetic objects that twist and scurry – join snatches of actions, a gestural taxonomy: the writer getting up, the neck lifting. The light reveals and takes away. And everywhere the sounds: modulated voices,

rasps, shrieks, scrapes, laughter; the workings of a terrible machine, distant and close at the same time. Indeed, it is the Quays' use of Karlheinz Stockhausen's fractured, disjunctive *Zwei Paare* (Two Couples) as a soundtrack – or rather, the skill with which they use it as a source around which to choreograph the action – that, disorientating, alienating, seals the film's recondite world of memory, madness and obsession.

That *In Absentia* has a real subject is alluded to in a postscript, which dedicates the film to 'E.H.'. The E.H. in question, Emma Hauck, was admitted to a psychiatric clinic in Heidelberg in 1909, from where she would write, obsessively, to her long-since-departed husband, her letters lengthy and illegible.

CHARACTERS

The 1930s witnessed a distinct shift from the diversity of early, experimental animation to a series of more standardized formats designed to attract larger and more loyal audiences. Key among these was the short film built around identifiable characters. Although Disney's *Silly Symphonies* had introduced Donald Duck and Pluto, the ensemble still reigned over the development of individuals. When United Artists became Disney's distributor in 1932, however, it insisted on an explicit link with Mickey Mouse, who had grown in popularity since his introduction in *Steamboat Willie* four years earlier (page 78). A similar story occurred with Max Fleischer's character Betty Boop (page 77), who first appeared in the *Talkartoons* series (1929–32). She shot to cartoon stardom in an intriguing evolution: from French poodle, she morphed into an all-too-human sex symbol before being adapted to suit tamer tastes after legal restrictions on sexual innuendo in film were introduced in 1934.

The format most suited to television series was the clearly delineated character with recognizable attributes and strong audience identification who is repeatedly introduced into new situations. Koko the Clown, Mickey Mouse, Felix the Cat (page 76), Tom and Jerry (page 80) and Bugs Bunny (page 81) all fall under this umbrella, together with a plethora of variations on the theme introduced in the affluent 1960s, such as Yogi Bear (page 81), the Flintstones (page 82) and the Jetsons (page 83). These were the cartoon equivalents of the stars of 'sitcom', entertaining audiences by reassuring them of their resilience and endless cheerfulness in the face of all kinds of trivial adversity. Their altogether more knowing progeny,

the Simpsons (page 85) and the cast of *South Park* (page 87), not only introduced a reflexivity and social commentary to the format, but also allowed for the development of themes over time.

The second type of character to flourish in animation was the more sustained personality whose motivations could mature over the course of a longer film. Perhaps the first of these was Disney's Pinocchio, who appeared in the studio's second animated feature. *Pinocchio* (1940) utilized the familiar story of a puppet brought to life as a believable little boy – the archetype of the animated character. Half a century later, Pixar played the same trick on an expanded scale with the first of the *Toy Story* films (1995–2010; pages 89–91). The protagonist Woody is famed for his complexity, and the number of distinct facial movements he was programmed to make speaks to the technological innovations that were designed to satiate a new audience appetite for more astute virtual beings. The market for animation has traditionally been 'family', although there are notable exceptions: Ralph Bakshi, for example, has sought to use the potential of animation to develop works as uncompromising as any adult feature. His *Heavy Traffic* of 1973 takes a picaresque and unflinching look at 1970s urban culture through the lives of a set of supremely dysfunctional characters.

A third type of characterization – the in-depth single portrait – is less mainstream, by definition, but just as suited to the medium. Peter Lord pioneered this kind of portrayal in *Going Equipped* (1989; page 95), in which he used clay animation to give body to a young petty criminal, the man's actual recorded voice providing the narrative. Similar semi-documentary animations have been made by Tim Webb (page 94) and Bob Sabiston (page 96), whose collaboration with Richard Linklater resulted in *A Scanner Darkly* (2006). Lord also brought experimental animation into the mainstream as co-founder, with David Sproxton, of Aardman Animations. The company's short films, such as Nick Park's *Creature Comforts* (1989) and the subsequent television series of the same name (page 92), remain unmatched for their humour and humanity.

PAT SULLIVAN

Feline Follies, 1919

35mm, black and white, silent, 5 min., 39 sec.

Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

MAX FLEISCHER

Betty Boop, 1932–39

Black-and-white animated television series

BFI National Archive

Both actress Clara Bow and singer Helen Kane have been cited as the inspiration for the character of Betty Boop – created by Dave Fleischer's brother Max – which resonated strongly with the 'flapper' culture of the day. The early episodes of the *Betty Boop* series, unhindered by the state censor (which, when it intervened, turned her from vamp to prude and toned down the wilder aspects of the series), see the character's overt sexuality paired with surreal and often nightmarish situations. As a consequence, the series contrasted sharply with other cartoons of the era, which, although they may have included fright, violence or threat, inevitably did so in a way that placed them very much more in the 'real' world.

In *Betty Boop: Ha! Ha! Ha!*, Fleischer follows a style developed in the Fleischer brothers' earlier series *Out of the Inkwell*. While Betty is located in an animated world on the page of Fleischer's drawing pad in his (real, live-action) studio, her sidekick, Koko the Clown, jumps from the (real) inkwell into the realm of the (animated) page. This duality – a key device in the earlier series – sees Betty creating a virtual world beyond the page using Fleischer's own pen, left behind at the start of the episode when he leaves his studio for the day. The slippage between the two worlds is exaggerated yet further when Betty and Koko get high on nitrous oxide and allow it to escape beyond the page to infect with hysterical laughter the whole of the (real) city – replete with anthropomorphized (in)animate objects – 'outside'. The scenes of drug-taking and mass mirth proved unpopular with the censor, however, and the episode was reportedly banned in 1934 for its depiction of drug use.

WALT DISNEY/UB IWERKS

Steamboat Willie, 1928

35mm, black and white, sound, 8 min.

© Disney

WALT DISNEY

Moving Day, 1936

35mm, colour, sound, 9 min., 25 sec.

© Disney

WILLIAM HANNA AND JOSEPH BARBERA

Tom and Jerry: Mouse Trouble, 1944

35mm, colour, sound, 7 min., 25 sec.

Mouse Trouble © Turner Entertainment Co. Licensed by

Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved

William Hanna and Joseph Barbera met in 1937, still young men but already with considerable experience of a variety of animation studios. They made their first cartoon together, *Puss Gets the Boot*, in 1940: its lead characters were a cat named Jasper and a mouse named Jerry. Quickly renamed Tom and Jerry, the duo became a staple of MGM Studios, appearing in a total of 114 short films between 1940 and 1958.

The long-running and perennially popular *Tom and Jerry* series focused on the unending animosity between a cat and a mouse. Despite this utterly simple premise – each episode was essentially a variation on the same theme – the series went on to win seven Academy Awards, and to be screened on television worldwide. *Mouse Trouble*, like most episodes, centres on Tom's attempts to catch Jerry, his huge arsenal of weaponry and traps foiled by his own all-too-human clumsiness and Jerry's uncanny cleverness. The series has remained a cultural icon, even to the extent of being parodied in 'Itchy and Scratchy' in *The Simpsons*. Its attraction lies both in the powerful characterization of the lead characters (all the more compelling for the carefully delimited stage on which they played) and in the surreally violent and fast-paced slapstick of their beautifully choreographed interaction.

Hanna and Barbera worked together on *Tom and Jerry* for almost twenty years before the MGM animation studio was closed down in 1957. The two men then founded their own company, Hanna-Barbera Productions, producing such well-known animated television series as *The Flintstones*, *The Jetsons* and *Scooby-Doo*. The *Tom and Jerry* franchise was subsequently revived twice – first by MGM, which commissioned Czech animator Gene Deitch to produce thirteen episodes between 1960 and 1962, and secondly, from 1963 to 1967, by Chuck Jones – each time with notable changes to both style and content.

WILLIAM HANNA AND JOSEPH BARBERA

The Yogi Bear Show, 1961–88

Animated television series

The Yogi Bear Show TM and © Hanna-Barbera.

All rights reserved

DARRELL VAN CITTERS/WARNER BROS.

Bugs Bunny: Box-Office Bunny, 1990

35mm, colour, sound, 5 min.

Looney Tunes TM and © Warner Bros. Entertainment Inc.

All rights reserved

WILLIAM HANNA AND JOSEPH BARBERA

The Flintstones, 1960–66

Animated television series

The Flintstones TM and © Hanna-Barbera.

All rights reserved

With their unique brand of clean, family entertainment, Hanna-Barbera's many television series almost single-handedly created a mirror image of Middle America in their depiction of happy nuclear families, tame bears and, in the case of *The Jetsons*, space-age conquistadors.

Together with their neighbours the Rubbles, the Flintstones live in the prehistoric town of Bedrock, where they enjoy the same inventions and commodities as we might, except that, in the absence of electricity, such items are powered by all manner of mechanical contraptions. The series, airing as it did in the technology-hungry, space-obsessed 1960s, is essentially an extended riff on the juxtaposition of prehistoric man with modern tools, the abiding message being that civilization is absolute and inevitable, and that the modern is the ideal to which we have, as a species, been collectively aspiring.

Although by the 1960s television was clearly the dominant outlet for animation, the conditions of production meant that animation made for television was almost entirely different in form compared to animation produced for the cinema. While a seven-minute short for MGM might have a budget of \$50,000, Screen Gems, Columbia Pictures' television subsidiary, would offer \$2700 for a short of equivalent length. 'Limited animation' was the result, and in such series as *The Flintstones* poses were held for as long as possible to avoid costly animated movement. However, although the animation was not as sophisticated as in the theatrical era, the quality of the programmes was heightened by the introduction of experienced television scriptwriters and the 'appearance' of celebrity guests – Tony Curtis and Ann-Margret Olsson among them – a concept first used on *The Flintstones*.

WILLIAM HANNA AND JOSEPH BARBERA

The Jetsons: The Movie, 1990

35mm, colour, sound, 82 min.

© Hanna-Barbera Productions

RALPH BAKSHI

American Pop, 1981

35mm, colour, sound, 96 min.

Courtesy of the artist

RALPH BAKSHI

Coonskin, 1975

35mm, colour, sound, 100 min.

Courtesy of the artist

MATT GROENING

The Simpsons, 1989 – Animated television series

The Simpsons © 1990 20th Century Fox Television.

All rights reserved

The perennially popular television series *The Simpsons* has come to be defined by, and has helped to define, contemporary popular culture. Unusually for an animated series, it has achieved a currency beyond its immediate environment: rather than being relegated to the realm of television entertainment alone, it has seen its wry and well-scripted commentary on life in Anywhersville ignite widespread debate about contemporary US society. While its detractors might argue that its depiction of Middle America is unreservedly unflattering, the outlandish argument proposed by right-wing commentators – that it is contributing to social decay – betrays a nostalgic, deeply conservative philosophy hopelessly out of touch with the US public, neatly summarized by former president George Bush Snr's aspiration 'to keep trying to strengthen the American family. To make them more like the Waltons and less like the Simpsons.' Without doubt, *The Simpsons* offers an entirely more realistic portrayal of Middle America than the wholesome, apolitical version presented by the likes of *The Waltons*. But to read it as a cynical attack on 'American values' fails spectacularly to understand the series, suffused as it is with affection and no small respect for its characters.

The series has enjoyed a prolific and unbroken career on the Fox television network, ironically a notoriously conservative US media conglomerate (and the target of minor but persistent jibes in the show itself). While any number of episodes could be regarded as representative of the series as a whole, *El Viaje Misterioso de Nuestro Jomer* (5 January 1997), which sees Homer take off on a psychedelic trip after eating the world's strongest chilli pepper, certainly crystallizes the series' main themes: the dysfunctional but paradoxically tight-knit family; the anti-hero; and the journey of self-improvement thwarted by the deadly alliance of the vicissitudes of real life and personal, and therefore human, fallibility. The series' astute commentary and referential humour reach beyond its own universe, offering socio-political comment, gently chiding Middle America and questioning the American ideal while remaining firmly American: it is the United States as its own psychotherapist.

MATT GROENING/SUSIE DIETTER

Futurama: A Big Piece of Garbage, 1999
35mm, colour, sound, 30 min.
Futurama © 1999 20th Century Fox Television.
All rights reserved

TREY PARKER

South Park: Bigger, Longer & Uncut, 1999
35mm, colour, sound, 78 min.
© Warner Bros.

LEFT

ROBERT ZEMECKIS/RICHARD WILLIAMS

Who Framed Roger Rabbit, 1988
35mm, colour, sound, 104 min.
© Touchstone Pictures and Amblin Entertainment Inc.
All rights reserved

OPPOSITE AND PAGE 90

LEE UNKRICH AND JOHN LASSETER

Toy Story 3, 2010
35mm, colour, sound, 103 min.
© 2010 Disney/Pixar

ABOVE

BUD LUCKEY AND RALPH EGGLESTON

Drawing for Woody from *Toy Story*, 1995
Pencil, ink, silver pen and correction fluid
© Disney/Pixar

ABOVE, RIGHT

JILL CULTON

Drawing for Jessie from *Toy Story 2*, 1999
Pencil
© Disney/Pixar

RIGHT

BUD LUCKEY

Cast for Woody from *Toy Story*, 1995
Urethane resin
© Disney/Pixar

FAR RIGHT

JEROME RANFT AND STEVE MCGRATH

Cast for Jessie from *Toy Story 2*, 1999
Urethane resin
© Disney/Pixar

NICK PARK

Creature Comforts: The Circus, 2003
35mm, colour, sound, 3 min.
Creature Comforts Series 1
© 2003 Aardman Animations

NICK PARK AND STEVE BOX

Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit, 2005
35mm, colour, sound, 85 min.
Wallace & Gromit Curd of the Were-Rabbit © 2005
Aardman Animations Ltd

TIM WEBB

A is for Autism, 1992
16mm, colour, sound, 11 min.
Courtesy of Tim Webb, Dick Arnall and Channel 4
Television Corporation; © 1992 Channel 4

PETER LORD

Going Equipped, 1989
35mm, colour, sound, 5 min., 8 sec.
Going Equipped © 1989 Aardman Animations Ltd

BOB SABISTON

Snack and Drink, 2000
Rotoshop, colour, sound, 4 min.
Courtesy of Flat Black Films

JULIAN OPIE

Jennifer Walking, 2010
LED screen
© Julian Opie; courtesy Lisson Gallery

SUPERHUMANS

Characters with extraordinary powers are a staple of post-war animation: Marvel and DC Comics elaborated an initial line-up, while a parallel, more diverse roll-call was generated by the Japanese manga and anime industries. These ‘superhumans’ have tended to be all-too-ordinary humans who have been possessed or traumatized in some way, and thereby drawn beyond the realm of normal experience. In Ralph Bakshi’s ambitious feature *Hey Good Lookin’* (1982; page 116), the character of Crazy hallucinates himself into an orgy of violence and sex that includes a rooftop shooting spree; Popeye eats spinach to become supernaturally strong (page 100); and both Spiderman and the Hulk (pages 118–19) are ordinary young men whose bodies have been chemically altered, giving them remarkable strength coupled with a profound sense of alienation. Jake Sully, the lead character in James Cameron’s *Avatar* (2009), is also a victim of external agency, in this case a combination of scientific obsession and corporate greed. Unusually for the genre, Sully physically and psychologically morphs into his avatar form.

For all their iconic brilliance, American superheroes struggle to compete with their Japanese coun-

terparts, in terms of variety, psychological depth and formal imagination. Astro Boy (page 101), created as a manga character in 1952 by the legendary Osamu Tezuka, was one of the first, and he retains his heroic status. His story tells of how the head of the Ministry of Science made a robot boy to replace his son, Tobio, or ‘Toby’, who had died in a car accident. One remarkable episode from the television series of 1980, ‘The Liar Robot’, presents an alter ego to Astro Boy who wreaks havoc by perpetually lying. It transpires that he is not evil, as originally supposed, but has been programmed never to tell hurtful truths. Two other series – *Tiger Mask* (1969–71) and *Saint Seiya* (1986–89; pages 104–105) – bear revealing similarities: the protagonists of both shows are orphans, Tiger Mask having been brought up within a criminal wrestling fraternity, and Saint Seiya having been shipped off to Greece from Japan to become one of a group of saints in the service of the goddess Athena. Both characters are outsiders, given status in exchange for their loyalty to a tightly knit community.

The global appeal of such figures is remarkable. Japanese anime has gained enormous popularity right across continental Europe and South America, despite its unwavering cultural specificity. The longevity of the superheroes of the West is also notable. The Hulk, for example, first appeared in comic form in 1962, the product of the paranoid admiration that surrounded scientific research in the dark days of the Cold War. His co-creator, Stan Lee, also associated him with Frankenstein’s monster and the golem of Jewish mythology. The character has been powerful enough to appear in comics, several cartoon and live-action television series, and, in 2003 and 2008, two feature films (directed by Ang Lee and Louis Leterrier, respectively).

Hayao Miyazaki’s *Princess Mononoke* (1997; pages 112–13) demonstrates adeptly the breadth of motives that characterizes the wider phenomenon of the superhuman in animation. Ashitaka has been possessed by an evil spirit for killing a giant boar, giving him superhuman strength that destines him to death. San, or Princess Mononoke, is a human girl who has been adopted by wolves, and shares many of their qualities. Finally, Lady Eboshi, the ruler of Iron Town, is possessed of such self-assurance and will that she is prepared to bring destruction on the whole world, including her own people.

DAVE FLEISCHER

Spinach Fer Britain, 1943
35mm, black and white, sound, 6 min.
Spinach Fer Britain © Turner Entertainment Co. Licensed by Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserve

OSAMU TEZUKA

Top: *Astro Boy: Big Titan*, 1964; bottom:
Astro Boy: Super Human Beings, 1965
Both 35mm, black and white, sound, 24 min.
© Tezuka Productions, Mushi Production

In 1963, having made his first appearance eleven years earlier in a manga, Osamu Tezuka’s Astro Boy (originally Tetsuwan Atomu, or ‘Iron Arm Atom’) became the star of an animated television series. The first anime to be broadcast outside Japan, and lasting for 193 episodes, it proved its enduring appeal in remakes of the 1980s and early 2000s before being adapted into a full-length CGI feature in 2009.

Astro Boy’s status as a ‘boy robot’ enabled his character, in both manga and animated form, strongly to reflect the key themes of Japan’s post-war recovery and its move towards economic stability and growth by the end of the 1960s. Astro Boy embodies progressive technology, increasing industrialization and urbanization, and emergent tensions with the natural environment and ancient orders steeped in spiritual and philosophical meaning. He also toys with such generic influences as Frankenstein’s monster, Pinocchio and Superman, successfully combining the pathos of his social and cultural alienation with his inherent moral fortitude in saving the world from seemingly imminent disaster. Indeed, Astro Boy’s desire to love and be loved marks him out from the tradition of Japanese ‘mecha’ that followed, most robots of this tradition being merely veiled metaphors for the legacy of the atomic bomb, militarist agendas and apocalyptic anxiety.

Astro Boy became very popular in the United States, constantly balancing the sentiment and slapstick that resulted from a ‘boy’ untutored in everyday life with the spectacle resulting from his laser weaponry and rocket flight. His creation – a research scientist’s response to the grief caused by the death of his son in a traffic accident – echoes the core theme of much contemporary anime: the seemingly contradictory search for emotional comfort and progress in technology as a substitute for the spiritual loss felt at Hiroshima and Nagasaki.

TOEI ANIMATION

Sailor Moon series, 1992–97
Based on the manga *Sailor Moon* by Naoko Takeuchi
Memories of Bunny and Mamoru, Episode 35, 1992
16mm, colour, sound, 24 min.
© Naoko Takeuchi/PNP, Toei Animation

TOEI ANIMATION

Sailor Moon series, 1992–97
Based on the manga *Sailor Moon* by Naoko Takeuchi
Bunny’s Wish Forever: A New Life, Episode 46, 1993
16mm, colour, sound, 24 min.
© Naoko Takeuchi/PNP, Toei Animation

BANDAI, JAPAN

Toys based on animated television series *Saint Seiya: The Hades Chapter – Sanctuary*, Toei Animation, 2002
Left to right: Pegasus Seiya (2005), Phoenix Ikki (2007), Andromeda Shun (2006), Cygnus Hyoga (2006)
Die-cast metal and plastic
Courtesy of Fabrizio Modina

LEFT

POPY, JAPAN

Voltes V toy based on animated television series *Chodenji Machine Voltes V*, Nippon Sunrise for Toei Animation, 1977–78
Die-cast metal and plastic
Courtesy of Fabrizio Modina

OPPOSITE

POPY, JAPAN

Mazinger Z toy based on animated television series *Mazinger Z*, Toei Animation, 1972–74
Plastic
Courtesy of Grimaldi Forum Monaco

KATSUHIRO OTOMO

Akira, 1988
35mm, colour, sound, 124 min.
© 1988 Mashroom/Akira Committee. All rights reserved

MAMORU OSHII

Ghost in the Shell, 1995
35mm, colour, sound, 85 min.
© 1995–2008 Shirow/Masamune/Kodansha, Bandai Visual, Manga Entertainment. All rights reserved

HAYAO MIYAZAKI/STUDIO GHIBLI

Princess Mononoke (Mononoke Hime), 1997
35mm, colour, sound, 133 min.
© 1997 Nibariki – GNDa

BRAD BIRD/PIXAR

The Incredibles, 2004
35mm, colour, sound, 115 min.
© 2004 Disney/Pixar

RALPH BAKSHI

Hey Good Lookin’, 1982
35mm, colour, sound, 76 min.
Courtesy of the artist

HIDEKI TAKAYAMA/TOSHIO MAEDA

Urotsukidoji: Legend of the Overfiend, 1989
35mm, colour, sound, 146 min. (uncut version)
Courtesy of Manga Entertainment

ANG LEE

Hulk, 2003
35mm, colour, sound, 138 min.
Courtesy of Universal City Studios LLC

Created in 1962 by the Marvel-comics team of writer Stan Lee and artist Jack Kirby, the Hulk has become one of the Marvel universe’s most enduring figures. Physicist and researcher Bruce Banner, caught in the blast of his own gamma bomb, mutates into a green, marauding behemoth, and ultimately becomes a victim of his own anger, unable to control his transformations. Lee sought to combine Frankenstein’s monster and Dr Jekyll and Mr Hyde – characters from his favourite horror narratives – in one figure, looking to create the first sympathetic ‘monster’ as superhero. The Hulk is an innocent victim, almost pre-human in development. There is something of the pre-socialized child about him; he is inchoate anger writ large, railing against a world he does not understand but by which he is constantly provoked. Crucially, the Hulk thus becomes a ready metaphor for repressed American emotion and deep-rooted anxiety about faith in technological progress.

Ang Lee, previously known for *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000) and his interest in depicting complex intimate relationships, saw *Hulk* as an opportunity to explore a tension in his own Asian-American identity; namely, the passive-aggressive mindset that comes from pursuing a career in the arts, often in opposition to parents who would prefer a commitment to a more socially respectable and useful profession. At one level, Lee wanted to ground the Hulk’s anger in Banner’s relationship with his father; at another, he wanted to connect the Hulk’s genetic flux to the organic and molecular shifts in the natural world. Lee’s approach inevitably extends the idea of the Hulk as both a troubled, unfulfilled soul and an undirected life force. Arguably, however, this idea becomes difficult to represent in either the human guise of Banner or the over-elastic propensities of the Hulk figure, although it is at least legitimized in Lee’s use of the framing and composition conventions of the comic book.

FABLES

Animation has been a repository of folk memory since its genesis. As an art form it has proven uniquely able to interpret fables, fairy tales and other forms of collective storytelling, while early twentieth-century cinema and the fine arts remained preoccupied with other interests. The phenomenon of animation was global and simultaneous. Paul Terry launched his *Aesop’s Film Fables* series in 1921 (page 124), while the Kitayama studio in Japan released *The Tortoise and the Hare* in 1924. *The Frogs Who Demanded a King* (1922), based on another of Aesop’s fables, was the first puppet film made by Ladislav Starewitch in Paris; Walt Disney’s *The Tortoise and the Hare*, meanwhile, appeared under his *Silly Symphonies* label in 1935. Starewitch released his first animated feature film, *The Tale of the Fox* (1929–30; page 132), in 1937, the same year in which Disney made history with his first feature, *Snow White and the Seven Dwarfs* (page 125), based on the fairy tale by the Brothers Grimm. Chinese animators, having partly embraced the Disney model stylistically, turned to Chinese myths and folk tales for content in order to differentiate their output.

The transference of age-old stories to the new filmic medium was eased by the persistence of traditional storytelling devices – notably puppets and graphic illustrations – which could now be photographed and animated, rather than simply presented in sequence. Lotte Reiniger’s *The Adventures of Prince Achmed* (1926; pages 122–23) was the most ambitious of her shadow-puppet animations, and she ranged freely acwross cultures for her inspiration and content. Such storytelling devices have not diminished in either value or impact: contemporary artists Kara Walker and Nathalie Djurberg (pages 134–35) both use traditional means – shadow puppets and clay animation, respectively – for their highly personal engagements with collective memory. Sometimes, new technology can give form to stories that would otherwise be unlikely to leave their communities of origin. For the sand animation *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (1974; page 149), Caroline Leaf adapted a classic and beautiful story that had previously been handed down orally across centuries and thousands of miles of Arctic landscape.

While such figures as Ray Harryhausen have used innovative animation techniques to retell classic stories – from *The Story of ‘Rapunzel’* (1952; page 133) to *Jason and the Argonauts* (1963) – both he and his mentor, Willis O’Brien, have also used stop-motion animation combined with live-action footage to create whole new worlds of mythology, which act as

foils to our obsession with modern life. O’Brien’s *The Lost World* (1925; page 140) was among the first, while his *King Kong* (1933) remains one of the most iconic.

Studio Ghibli, founded in 1985 by Hayao Miyazaki and Isao Takahata, has carved out a unique place in world culture with its hugely imaginative productions. Although occasionally reworking myths, it has largely concentrated on inventing its own. Generally, these fall into one of two categories. The first consists of epic tales of conflict between men, between mankind and nature, or between selfishness and a sense of the common good, of which *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984; pages 127–29) – the success of which led directly to the founding of Studio Ghibli – and *Princess Mononoke* (1997) are outstanding examples. The second is the contemporary fable, usually told from the perspective of a young child coming to terms with the wonder and terrors of the world; *My Neighbour Totoro* (1988) and *Kiki’s Delivery Service* (1989) are both classics of this genre.

LOTTE REINIGER

The Adventures of Prince Achmed, 1926

35mm, black and white, silent, 65 min.

BFI National Archive

VAN BEUREN STUDIO

Aesop’s Fables: The Iron Man, 1930

16mm, black and white, sound, 7 min., 19 sec.

Courtesy of Thunderbean Animation

WALT DISNEY

Snow White and the Seven Dwarfs, 1937

35mm, colour, sound, 83 min.

© Disney

Snow White and the Seven Dwarfs, Disney’s loose adaptation of the fairy tale by the Brothers Grimm, premiered at the Carthay Circle Theater in Los Angeles in December 1937. Dubbed ‘Disney’s Folly’, the film nevertheless proved a popular and critical success, combining high sentiment, low clowning and gothic terror to persuasive effect. It was actually based on the stage version by Winthrop Ames; however, in Disney’s hands, the story became the tale of a nature-loving young ‘mother’ caring for seven ‘children’, who, in turn, attempt to protect her from her evil stepmother, a femme-fatale figure based on Lady Macbeth and the Big Bad Wolf.

Central to the film’s evolution were extensive sketch and storyboarding meetings. Such meetings, pioneered at Walt Disney Studios by Webb Smith,

were invaluable to the narrative design and art direction, which drew on such European fairy-tale illustrators as Arthur Rackham, Wilhelm Busch and Adrian Ludwig Richter. Snow White was the creation of Grim Natwick, the artist behind Betty Boop, while the film’s overall style was determined by Albert Hurter and the inspirational paintings of Gustaf Tenggren and Ferdinand Horvath. More than 2.3 million pieces of art were created to service the 83-minute running time, at a cost of nearly \$1.5 million, four times the budget of the average feature.

Snow White was also notable for its Frank Churchill score – the first commercially available soundtrack recording – which included such popular songs as ‘Whistle While You Work’ and ‘Some Day My Prince Will Come’. Although Disney felt that the rotoscoping of the human figures was only partly successful, he had finessed the animated character into an art form, from Bill Tytla’s Stanislavsky-styled character animation of Grumpy to the Chaplin-advised timing of certain comic sequences and the Jekyll and Hyde-like metamorphoses.

KENZO MASAOKA

The Spider and the Tulip, 1943

35mm, black and white, sound, 16 min.

© Shochiku

HAYAO MIYAZAKI/STUDIO GHIBLI

Nausicaä of the Valley of the Wind (Kaze no Tani no Nausicaä), 1984

35mm, colour, sound, 116 min.

© 1984 Nibariki – GH

Based on his own manga, which both preceded and later extended the story of the film, Hayao Miyazaki’s *Nausicaä of the Valley of the Wind* found its eponymous heroine in the figure of a Phaeacian princess in Homer’s *Odyssey* and a character from *Tsutsumi ch’unagon monogatari*, a collection of Japanese short stories from the tenth to fourteenth centuries. Nausicaä is the first of Miyazaki’s eco-heroines, studying flora and fauna on the periphery of a post-apocalyptic, toxic world, the product of the ‘Seven Days of Fire’ that occurred a millennium earlier. Her valley tribe endeavour to live a sustainable life, guarding against toxic miasma and deadly spores, and resisting the invasion of Princess Kushana, who wishes to raise from the dead the body of one of the warrior gods who caused the great fire. Nausicaä’s discovery of a fertile underground world drives her desire to prevent further conflict and brutality.

Miyazaki refuses to use easy archetypal situations and classical narrative solutions to resolve seemingly irreconcilable ideological conditions in flux. Both Nausicaä and Kushana want to make the world better, but their outlooks are different. Nausicaä’s empathy with the natural world marks her out as a sympathetic and intelligent figure, and an early example of Miyazaki’s use of empowered female figures as both commentators on and facilitators for intervention in complex environmental scenarios. Such figures include Satsuki and Mei in *My Neighbour Totoro* (1988), San and Lady Eboshi in *Princess Mononoke* (1997) and Chihiro in *Spirited Away* (2001). Miyazaki believes that nature is both generous and ferocious, and seeks to show humankind in direct relationship to the animism informing his environments and their unpredictable vicissitudes. His heroines are used not to expose further differences in human outlook, but to highlight the conditions that must be understood in order to find commonality and resolution.

HAYAO MIYAZAKI/STUDIO GHIBLI

Nausicaä of the Valley of the Wind (Kaze no Tani no Nausicaä), 1984

35mm, colour, sound, 116 min.

© 1984 Nibariki – GH

WAN GU CHAN AND WAN LAI MING

Princess Iron Fan, 1941

35mm, black and white, sound, 73 min.

Special thanks to Chinese Taipei Film Archive

LADISLAS AND IRÈNE STAREWITCH

The Tale of the Fox, 1929–30

35mm, black and white, sound, 65 min.

Collection Martin-Starewitch

RAY HARRYHAUSEN

The Story of ‘Rapunzel’, 1952

16mm, colour, sound, 10 min., 25 sec.

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

RAY HARRYHAUSEN

Models from *The Story of ‘Rapunzel’*, 1952

Latex bodies with internal metal armatures and plaster replacement heads

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

NATHALIE DJURBERG

Putting Down the Prey, 2008

Clay animation, video, music by Hans Berg, 5 min., 40 sec.

Courtesy of Zach Feuer Gallery, New York, and

Gió Marconi, Milan

NATHALIE DJURBERG

The Rhinoceros and the Whale, 2008

Clay animation, video, music by Hans Berg,

4 min., 47 sec.

Courtesy of Zach Feuer Gallery, New York, and

Gió Marconi, Milan

ALEXANDRE ALEXEIEFF

The Nose, 1963

35mm, black-and-white pinscreen animation,

sound, 12 min.

© 2011 Alexeieff – Cinédoc PFC

JIRÍ TRNKA

The Hand, 1965

35mm, colour, sound, 19 min.

© Krátký Film Praha a.s.

RIGHT

YURI NORSTEIN

Drawings for *Tale of Tales*, 1979

Top to bottom: *The Drunk and the Nag: A Warning to Parents; Drunken Father; Nagging Mother*

© State Cinema Collection of the Russian Federation

OPPOSITE

YURI NORSTEIN

Tale of Tales, 1979

35mm, colour, sound, 29 min.

© State Cinema Collection of the Russian Federation

Out of the reedy, mist-heavy darkness of a damp forest, *Tale of Tales* invokes memory and dream, loss and regret: lives lived, years passed. From fires and ashy embers alike, smoking wearily, and from boarded-up houses, naked trees and sodium street lamps, the film exhumes memory on a personal, intimate level, yet memory inextricably linked to – or a symbol for, perhaps – the twentieth century itself. The spectral light of a hallway floods an autumnal garden, a green apple is lost in the snow, and somehow these motifs, meaningless or mawkish in the wrong hands, are made to weigh heavy with the smoky end of the century, the remains of the day.

Beyond the milk-heavy eyes of an infant at its mother’s breast, with the childhood phantasm of a little grey wolf as guide, a (collective) unconscious is awakened. Suffused with the same wistful light and thematic preoccupations as the work of Andrei Tarkovsky, *Tale of Tales* summons, as does Tarkovsky’s *Mirror* (1975), not only the images of memory but also its very nature, associatively weaving together seemingly disparate narratives. With the spectre of (the) war crouching always in

the shadows, Norstein creates deliberate ruptures in time, the moving images collapsing and failing as the war claims more men, who return in the great-coats of soldiers to walk as wraiths through once-bright squares. Snow falls silently.

Among the ends of days and the slowly dripping leaves of denuded forests, there appears a halcyon landscape, a mirage bright with sunlight: undulating countryside frames a bucolic scene as a writer, musician and mother sit down together under the shade of summer trees. Yet even this is tinged with regret, with the knowledge that the moment has passed forever. And this is, perhaps, the wisdom that the film imparts beyond all else: what has been, has been. It is a film to watch at the year’s end.

With *Tale of Tales* – as well as with certain other key works – the term ‘animation’ no longer does justice to that which it describes. To limit so complex, so richly textured a work to, essentially, a set of techniques seems baldly unambitious and wholly unsatisfying. Rather, Norstein’s film is an example of the radical moving image, and treads the same path as many artists’ film and video work: it returns us to the source of what the moving image makes possible, and, indeed, to the source of basic human questions. Unlike mainstream, live-action film, it dispenses with the linearity of time and the geometry of space in order to access a world of experience and emotion where intuition replaces rationalism once more.

WILLIS O’BRIEN

The Lost World, 1925

16mm, black and white, silent, 92 min.

© Lobster Films Collection

RAY HARRYHAUSEN

One Million Years B.C., 1966

Photographic paste-up of a model combined with live-action footage. This scene, which would have shown a brontosaurus attacking the tribe, was deleted from the final screenplay.

© The Ray & Diana Harryhausen Foundation

LEFT

WINSOR MCCAY

The Sinking of the Lusitania, 1916

16mm/35mm, black and white, silent,

9 min., 45 sec.

Courtesy of Ray Pointer, Inkwell Images Inc.

OPPOSITE, TOP AND BOTTOM RIGHT
HALAS & BATCHELOR
Animal Farm, 1954
35mm, colour, sound, 74 min.
Courtesy of the Halas & Batchelor Collection

OPPOSITE, BOTTOM LEFT
HALAS & BATCHELOR
Blue-pencil drawing for *Animal Farm*, 1954
Courtesy of the Halas & Batchelor Collection

RUTH LINGFORD
Pleasures of War, 1998
Digital format, colour, sound,
11 min., 30 sec.
© Ruth Lingford

RUN WRAKE
Rabbit, 2005
35mm, colour, sound, 5 min.
Courtesy of the artist and LUX, London

Run Wrake’s *Rabbit* appropriates 1950s educational picture-book illustrations to spin a gothic, macabre allegory of two children who, on cutting open a rabbit, find an idol that can turn base objects into jewels. Created using elements scanned from images by British illustrator Geoffrey Higham (opposite, bottom), the film’s hermetic universe, which depends entirely on material already in existence but itself finite, dictates the aesthetic and narrative parameters of the work. Moreover, the premise of the film acknowledges not only the material artefacts and limitations of the illustrations – the words describing each illustrated object are retained throughout – but also their innocence; and, aware that we are cognizant of the original purpose of the images, Wrake harnesses their neutrality to make them relate an altogether less salubrious tale. As such, this economy of process creates a taut, rigorous artistic framework and a fertile basis on which the artist may weave his story.

Drawing on the history of found-footage and collage film, *Rabbit* uses ‘found’ material in the purest sense of the word: the artist stumbled upon the illustrations in a junk shop. The retention of the literal descriptions (the word ‘girl’ accompanies the girl character wherever she goes, the word ‘rabbit’ wherever the rabbit goes, and so on) serves also, perhaps, to encourage a dialogue about the nature of knowledge and the objectification of things, reminding us that signifiers hover forever above the signified. By such means, too, the dual status of the images with which we are presented – that of original illustration destined for the education of children, and that of constituent element of

the newly created fable – is constantly in the foreground; the inclusion of the idol, in particular, asks us to reconsider the illustrations’ original context, and questions what place that word had in such a collection.

Commissioned by animate!, the trailblazing Channel 4/Arts Council England animation production scheme, under the stewardship of the late, great producer Dick Arnall, *Rabbit* speaks for and of animation itself, literally ‘animating’ the inanimate, and giving us access to a world of imagination and invention.

JIM TRAINOR
The Presentation Theme, 2008
16mm, black and white, sound, 14 min.
© Jim Trainor

With an economical style, using a black marker on white paper, Chicago-based Jim Trainor’s films are deceptively simple, naïve even, but this belies the depth and perspicacity of their enquiry. The apparent absurdity and fantasy of the prehistoric animal kingdoms and barely documented human civilizations that Trainor presents are dissipated by the realization that such kingdoms and civilizations are based on real prehistory. Moreover, his ‘dramatization’ or imagining of the lives of their inhabitants is seemingly dominated by a message about the ahistorical nature of our existence: namely, that history itself is a construct, and that in spite of – or perhaps because of – ‘progress’, we are still brute animals, our behaviour much like that of the prehistoric mammals Trainor exhumes.

The Presentation Theme is based on images made by the Moche (an ancient Peruvian culture), some of which appear to refer to human sacrifice. As in the case of Trainor’s previous works, the bestial is never far from the surface, and the humans of *The Presentation Theme* live in a similar way to the animals in his other films, driven by cruel and brutal desires. Yet Trainor seems to be saying that these desires are codified by the society in which the humans live, and that therefore, irrespective of their nature, they are not subject to the same process of suppression and deferral as practised by the ‘civilized’ West.

The film is relevant here because of its re-imagining of an unknowable yet verifiably real society: less an allegory and more an imagined documentary, it is nevertheless a story that (and this is undoubtedly Trainor’s point) is universal and ahistoric despite the specificities of its own environment. It provides an interesting counterpoint not only to work that is recognizably fable-like but also

to American film-maker Martha Colburn’s take on a contemporary folk tale, *Myth Labs* (2008).

CAROLINE LEAF
The Owl Who Married a Goose:
An Eskimo Legend, 1974
Sand animation filmed on 35mm,
black and white, sound, 7 min., 38 sec.
© 1974 National Film Board of Canada.
All rights reserved

FRAGMENTS

While the previous section, ‘Fables’, considered how animation has been adapted to tell tales drawn from folk memory, ‘Fragments’ demonstrates the potential of the medium to construct more individual narratives. The distinction is one of degree: the Western cultural canon – certainly from Virgil’s *Aeneid* onwards, and no doubt before that through the oral tradition – has always been subject to radical revision by individual storytellers. When the Brothers Grimm began documenting European fairy tales in the early nineteenth century (transcribing interviews conducted in their home), they set living psychodramas in stone. Animation has since allowed for fresh iterations of these shared legends, which are updated in accordance with our shifting sensibilities.

Kara Walker’s two films from the series *National Archives Microfilm Publication M999 Roll 34: Bureau of Refugees, Freedmen and Abandoned Lands – Six Miles from Springfield on the Franklin Road* (2009) and *Lucy of Pulaski* (2009; page 162) – offer a compelling link between received and re-interpreted histories. Walker uses shadow puppets to capture the near-mythic past of the Reconstruction era, which followed the American Civil War. The works fuse elements of historical fact with traces of received wisdom. The artist’s own intentionality is evident in the shadow-puppet players, who loom visibly behind the story they are articulating (just as Lotte Reiniger showed her snipping scissors in *Cinderella* in 1922). Ari Folman’s *Waltz with Bashir* (2008; page 159) also addresses historical trauma, but this time through the lens of personal experience. The nature of the material demanded new animation techniques, so the entire film was shot as live action and then laboriously transferred on to storyboards and illustrated. Folman’s film is thus haunted by unseen physical presences, which lend his animation a devastating human touch that would have been impossible to achieve had he worked in a traditional dramatic format.

Jiří Barta’s *Golem* (pilot, 1993; page 154) also moves between the flatness of film-recorded time and the depth of animated memory, with the clay-animation technique adding literal weight to the live-action footage. Barta’s use of source material further complicates the viewer’s engagement with this popular folk tale: drawing on the novel of the same name published in 1915 by Austrian-born author Gustav Meyrink, Barta places this fragment of sixteenth-century Jewish folklore in a nineteenth-century milieu. Animation and film, the real and the imagined, the past and the present – all collide in a melancholy meditation on the soul of a community.

A self-conscious artifice characterizes much of the work in this section. Emerging from a post-war and postmodern genealogy, the films speak to the contingency of knowledge and the validity of multiple forms of expression. The charming simplicity of Francis Alÿs’s *The Last Clown* (1995–2000; page 163) evokes a wide range of cultural precedents, from Charlie Chaplin to Samuel Beckett, while also alluding to such key animators as Ryan Larkin. Alÿs uses line and wash to create a character so light of presence as to be almost insubstantial – until a shockingly direct moment when he turns his face to the viewer with a hard, connecting stare. Such devices testify to the animator’s freedom to use a panoply of techniques to convey the richness and complexity of his or her subjects.

JAN ŠVANKMAJER
Dimensions of Dialogue, 1983
35mm, colour, sound, 12 min.
Courtesy of Athanor Film Production Company Ltd (athanor.cz), Jaromír Kallista and Jan Švankmajer

JIŘÍ BARTA
Golem (pilot), 1993
DVD video, colour, sound, 7 min.
© Jiří Barta

WALERIAN BOROWCZYK
Les Jeux des anges, 1964
35mm, colour, sound, 13 min.
Les Jeux des anges by Borowczyk © 1964

An incandescent masterwork, Walerian Borowczyk’s *Les Jeux des anges* is a Lethe-bound voyage across a desecrated landscape into a world of impossible structures, terrible machines and severed wings. Inside a shrouded, labyrinthine no-place – a monstrous aberration of interlocking chambers – we half witness sudden and random acts of cruelty, scenes from within a theatre of sadism.

The film draws, undoubtedly, on Borowczyk’s interest in the work of Max Ernst, yet feels at times like a moving Francis Bacon painting, heavy gouache falling through thick air. It is also, however, the judicious use of sound – by acclaimed *musique concrète* composer Bernard Parmegiani – that enables the film to create so hermetic and terrifying a space, from the opening clatter of a railway journey (which is, perhaps, deliberately evocative of the concentration-camp transports) to metallic rasps, transfigured voices and an expanse of organ music. Indeed, the organ itself is important: the film’s title, invariably translated into English as ‘The Games of Angels’, also references the *jeu d’anges* stops on an organ.

Initially, Borowczyk studied painting, turning to poster design before taking up film-making. He worked on animated films early in his career, collaborating with the likes of Jan Lenica and Chris Marker. He then went on to direct several live-action features, including the masterful *Goto, l’île d’amour* (1968), *Blanche* (1971) and *La Bête* (1975), before retreating into relative obscurity as the director of such less-acclaimed titles as *Emmanuelle 5* (1987). Borowczyk deserves to be recognized as a centrally important figure to animation – or rather, to the world of experimental moving images – as opposed to a marginal one, for a praxis that refused to recognize artificial boundaries between disciplines, and for a body of work that remains unique in both its breadth of vision and its mode of realization.

TERRY GILLIAM
The Imaginarium of Doctor Parnassus, 2009
35mm, colour, sound, 123 min.
Courtesy of the artist

TIM BURTON
Vincent, 1982
16mm, black and white, sound, 6 min.
© Disney

HARUN FAROCKI
Serious Games III: Immersion, 2009
2 videos, colour, sound, 20 min. (loop)
© 2009 Harun Farocki

ARI FOLMAN
Waltz with Bashir, 2008
35mm, colour, sound, 90 min.
Courtesy of Bridgit Folman Film Gang, Les Films d’Ici, Razor Film Produktion, Arte France and Noga Communications – Channel 8

OPPOSITE
MARJANE SATRAPI
Persepolis I, 2000
Graphic novel
Courtesy of Marjane Satrapi

RIGHT
MARJANE SATRAPI
Sketches for *Persepolis I*, 2000
Pen on paper
Courtesy of Marjane Satrapi

KARA WALKER
National Archives Microfilm Publication M999 Roll 34: Bureau of Refugees, Freedmen and Abandoned Lands: Lucy of Pulaski, 2009
Video, colour, sound, 12 min., 8 sec.
Courtesy of the artist and Sikkema Jenkins & Co.

National Archives Microfilm Publication M999 Roll 34: Bureau of Refugees, Freedmen and Abandoned Lands: Lucy of Pulaski re-historicizes the struggle of African Americans in the slavery system and in the immediate aftermath of the abolition of slavery, using a documented event as the source for a commentary on racial conflict and racism that uses the mantle of history to impart truths still relevant today. The disjuncture between the obviously, self-consciously ‘period’ technique and *mise en scène* of shadow puppetry and the realization that such conflict still exists serves to highlight even more prominently the very length of the struggle – and to remind the viewer that the abolition of slavery did not end racial inequality.

Kara Walker’s film relates an alternative history to that codified by the (inevitably) white, European historians and custodians of social history: an account by the powerless of the mechanisms of power. While the use of shadow puppetry and early silent-film conventions (a ‘live’ piano soundtrack, intertitles and subtitles indicating action) is manifestly designed to date the story, Walker’s real interest in doing so, presumably, is to effect and investigate the slippage between the sanctioned and the subordinate histories. That is, the subject-matter – sexuality, perversion, murder – seems very much at odds with the propriety and innocence suggested by the particular historicity of the techniques used to make the film; yet the racial stereotypes, in appearance and behaviour, are entirely transposable to contemporary society, in which a black underclass is routinely characterized in terms of sexual licentiousness and violent crime. In this way, the eponymous protagonist of *Lucy of Pulaski*, a ‘colored strumpet’, is as much an ahistoric caricature as any historic character.

The only conclusion at which the viewer can arrive, therefore, is that the mechanics of power produced ugly disparities that, far from coming to an end, cleanly, with the abolition of slavery – as we are encouraged to believe – continue to be produced to this day.

FRANCIS ALŸS

Study for *The Last Clown*, 1995–2000
Watercolour, enamel and pencil
Courtesy of the artist and Lisson Gallery

PATRICK BOKANOWSKI

La Plage, 1992
35mm, colour, sound, 14 min.
© Patrick Bokanowski and Light Cone

The French artist and film-maker Patrick Bokanowski makes use of aberrant and specially adapted optics – ‘imperfect’ lenses – to create ‘real’ (as opposed to manipulated in post-production) but carefully controlled distortions of the image. His is a dichotomous practice, at once surgically precise and joyfully chaotic, in that its incubation needs to be clinical, yet the fruit it yields is mercurial, at the mercy of chance.

La Plage makes extensive use of Bokanowski’s modified optics to present a dream-like, fluid landscape: a beach transfigured, spilling over with light and water. Distorted and occluded figures traverse the scene, but somehow move above and within the image at the same time, on the beach yet within it, of it, as though they were made of the same stuff as the landscape itself – seawater bones and ultramarine shadows. The scene is at once the representation of a beach and, somehow, the essence of it, the obscure, refracted, fluent images suggesting an image of memory, or of the imagination itself, in a way that provides an interesting complement to the work of Jerzy Kucia and the Brothers Quay.

Bokanowski’s optical distortions help to intervene in the film’s motion and sense of time, conspiring with the strange, immersive soundscape (composed by Bokanowski’s wife, Michèle, an established electro-acoustic musician) to create an experience that is quite unique. Indeed, although a practice defined to so great a degree by (an esoteric) process is likely to be seen as somewhat arcane, Bokanowski’s reliance on the materiality of the lens, on the serendipitous optical ‘accidents’ it produces and on the very notion of imperfection lends his work an increasing ideological bias, a refusal or refutation of sorts as the triumph of the digital demands ever-greater perfection, synthesis and predictability.

ROBERT BREER

Fuji, 1974
16mm, colour, sound, 6 min.
Courtesy of the artist and LUX, London

Although Robert Breer is perhaps best known for his free-form, abstract animated films, his long career has encompassed painting and kinetic sculpture, notably his ‘floats’, which, like his moving-image practice, bring an anarchic sensibility to the gallery. His playful sense of humour and maverick, intuitive sense of movement, duration, form and line have meant that his work has always followed its own trajectory, influencing many other artists along the way.

Fuji makes use of rotoscoping – a technique often associated with Breer – to present us with live-action footage of a train passing Mount Fuji only to cover, abstract and distort it, playing with form and plane until mountains, birds and people alike become mere right angles. Sprayed colour fields and half-drawn lines reduce the landscape outside to its constituent parts, the shifting light conveyed by sprays of blue and red across the snow-capped peak of the mountain, the train’s own rhythmic advance affecting both the soundtrack and the cadence of the images.

As Breer no doubt intended, the film is most interesting where the rotoscope fails – or rather, where the two worlds are not flawlessly composited – and we get to see, via holes in the artist’s traced layer, some of both of them at the same time. If the photographic image is ‘reality’, or at least a proxy for it, then the effect of the traced image breaking down creates an annotated reality, revealing that the ‘real’ world is but a single leaf of a richly layered meta-universe in which signs and symbols collide and collude to present multiple possible meanings.

OPPOSITE

FRANK AND CAROLINE MOURIS

Frank Film, 1973
16mm, colour, sound, 9 min.
© Frank and Caroline Mouris

RIGHT

STAN VANDERBEEK

Science Friction, 1959
16mm, colour, sound, 10 min.
Courtesy of Electronic Arts Intermix (EAI), New York

STRUCTURES

The magic of animation lies in its ability to transform inert physical material into the illusion of life. Since its early days, animators have felt compelled to challenge the narrative and imaginative capabilities of the medium; their successes have been intimately tied to innovations in its formal possibilities. All too often, these animators were experimenting with the building blocks – the DNA – of their art form for the sheer pleasure of witnessing the results.

Such experiments have tended to focus on the ‘integrity’ of the animated film: the ease with which it could conjure up a complete world of its own, even while drawing on external frames of reference. A key factor here is duration, since the exact length of a work can have significant consequences for its meaning and impact. These material concerns bring animation into dialogue with the early modernist movement, reminding us that, together with performance, photography and film, animation played a notable role in the development of the historic avant garde. Thus, in the first half of the twentieth century, such artists as Viking Eggeling (page 171), Oskar Fischinger (pages 176–77), Fernand Léger (pages 178–79) and Stefan and Franciszka Themerson (page 180) pursued parallel experiments in the formal possibilities of film. The fragmentation of cultural disciplines has meant that such a figure as experimentalist Stan Brakhage (whose dynamic engagement with technique produced a visionary opus; page 175) remains respected but unduly isolated within the visual-arts world.

Other forms of practice are equally revealing of the unique structural determinants of animation. In *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998; page 183), Martin Arnold uses short clips from classic black-and-white feature films as his raw material, editing and repeating fragments to create a wholly new compositional paradigm. Zbigniew Rybczyński’s *Tango* of 1980 (page 184) is ostensibly figurative: people enter a claustrophobic room individually, repeatedly, until it is full of atomic individuals, each seemingly unaware of his or her neighbour. The existential challenge of this work is mirrored by its technical ingenuity.

Norman McLaren is well known for his abstract, musical animations, but is represented here by his remarkable film *Neighbours* (1952; page 182), an Academy Award-winning work described by McLaren as ‘a really strong film about anti-militarism’. Today, it also documents the animator’s art: using stop-motion filming with live characters and real-life props (the ‘pixilation’ technique), McLaren weaves a dizzying

visual tapestry in which the left and right half of the frame seem to mirror each other in the ebb and flow of a parable about escalating destruction. Form is similarly inseparable from content in Chuck Jones’s *Duck Amuck* (1953; page 185), which offers an improbable masterclass in structural film-making by seamlessly merging popular cartooning with conceptual game playing.

JULES ENGEL

Train Landscape, 1974
16mm, colour, sound, 4 min.
© iotaCenter

VIKING EGGELING

Symphonie Diagonale, 1924
35mm, black and white, silent, 8 min., 26 sec.
Courtesy of Filmform – The Art Film & Video Archive

LEN LYE

A Colour Box, 1935
35mm, colour, sound, 4 min.
BFI National Archive

Len Lye’s first experiment with painting directly on to celluloid, *A Colour Box* is a riot of light and motion, revelling in the ability of the moving image to conjure worlds unfathomable save in the recesses of the mind itself. Geometric patterns pulse and shift over backgrounds of bold colour, dancing to the soundtrack; yet in contrast to the somewhat hard-edged geometry of the early ‘visual music’ films, they are always organic in form and relaxed in realization. More than anything else, perhaps, *A Colour Box* manages to convey a sheer excitement about the moving image as moving images. It is a paean to the alchemical energy of the still-novel technology itself, exhilarated by the possibilities that the moving image presents at its most fundamental level, frame by frame.

Originally planned and executed as a film in its own right, *A Colour Box* was later restructured by Lye so that it could be used as an advertisement by the General Post Office. While somewhat incongruous as an advertisement, it nevertheless signifies the growing interest at the time in finding new means by which to sell products; Austrian film-maker Peter Kubelka’s commission to produce a beer commercial, *Schwechater* (1958), represents another such novel partnership. Lye’s film also points to the then-superior status of the animated moving image as compared to live-action film, due no doubt to its ability to conjure light and colour at a time when ‘regular’ film still laboured in chiaroscuro black and white.

HARRY SMITH

Early Abstractions 1–5, 7 and 10, 1941–57
16mm, colour, sound, 23 min.
Courtesy of Harry Smith Archives

STAN BRAKHAGE

The Dante Quartet, 1987
35mm/70mm, colour, silent, 7 min.
Courtesy of the estate of Stan Brakhage and fredcamper.com

Stan Brakhage’s luminous, elemental response to Dante’s *The Divine Comedy* harnesses the moving image at its root, claims light itself, and invokes a moving image of experience and emotion.

The Dante Quartet is divided into four parts, which refer to Dante’s depictions of hell, purgatory and heaven. ‘Hell Itself’ begins with a lucid, fluid yet heavy mass of colour, mulch-green merging with sulphurous ochres in striated lines, smears, scrapes and cracks until obsidian envelops all. ‘Hell Spit Flexion’, Brakhage’s mainspring, a source of and from hell, opens suddenly on smaller-gauge film, a bejewelled window within the frame. Splintered and cracked lines of light appear and are gone, like a wintry sun seen through moving branches. ‘Purgation’ brings hope, a depth now visible, layers of light and colour offering fragile glimpses of photographic images and a way through to a close yet obscured doorway. In a very complex sequence of images, there is a sense of the heightening of the contrast between and within forms, the motion now slowing to a halt, now accelerating rapidly, now finding its way – like a gesture of light – between still images. And then comes the final section, ‘Existence is Song’, which, it seems, contains all that has passed before. But it is not the clear message of hope or happiness that we might have expected; rather, it is the altogether more substantial, sustaining thought that all exists within all else, that just to exist is enough.

A peerless masterwork, *The Dante Quartet* remains – as perhaps does Brakhage’s career itself – a call to arms to resist easy representation, the slight and shallow description of surfaces alone, and to realize an internal world; to summon a radical, essential moving image that draws from, and helps unravel, human experience.

PAGES 176–77

OSKAR FISCHINGER

Radio Dynamics, 1942
35mm, colour, silent, 4 min.
© Fischinger Trust; courtesy of Center for Visual Music

FERNAND LÉGER

Ballet mécanique, 1924
35mm, black and white, sound, 16 min.
Courtesy of Anthology Film Archives

ABOVE

LUMIÈRE BROTHERS

Démolition d’un mur II, 1896
Camerawork attributed to Louis Lumière
35mm, nitrate negative, black and white, silent, 47 sec.
© Association Frères Lumière (Lumière Film No. 40)

OPPOSITE

STEFAN AND FRANCISZKA THEMERSON

The Eye and the Ear, 1944–45
35mm, black and white, sound, 10 min.
Courtesy of Themerson Archive and LUX, London

NORMAN MCLAREN

Neighbours, 1952
35mm, colour, sound, 8 min., 6 sec.
© 1952 National Film Board of Canada.
All rights reserved

MARTIN ARNOLD

Alone. Life Wastes Andy Hardy, 1998
16mm, black and white, sound, 15 min.
Courtesy of Galerie Martin Janda, Vienna

Vienna-born film-maker Martin Arnold occupies a prominent position in the history of Austrian experimental moving images, alongside such figures as Mara Mattuschka, Kurt Kren and Valie Export. His technique, whereby he deconstructs the moving image frame by frame, is in radical contrast to the ‘additive’ techniques of most animators; his work, which includes both installation pieces (*Deanimated*, 2002) and single-screen films, elaborates on and investigates the possibilities of this process further.

For *Alone. Life Wastes Andy Hardy*, Arnold takes apart a selection of short passages from three of the ‘Andy Hardy’ films (1937–58), a series of sentimental Hollywood feature films starring Mickey Rooney as Hardy. Arnold interrogates the image at an atomic level, re-editing the passages in single frames, drastically slowing down, stopping, cutting and repeating the action until an entirely new, Oedipal story emerges from the characters’ simple interchange. As in his other works, it feels as though Arnold is refuting the apparent fluidity of movement – the illusion of reality – that the live-action footage (at twenty-four frames per second) achieves, claiming it as animation and, by viewing

it as nothing but a succession of single frames, sub-jecting it to the same rigours as animation.

While the effect of shuttling between frames might have parallels with the work of a video jockey, any such comparison pales beyond a technical dis-cussion: Arnold’s film is no hollow MTV filler but a radical exhumation of the contradictions inherent not only in the moving image but also in society itself. It is a *mise en abyme*, wherein a latent nar-rative emerges from the saccharin of the original action: a mirror-story already fixed on celluloid, only encoded in the atomic structure of the mov-ing image and invisible until deciphered by the artist. By extension, therefore, other worlds must also exist within the first, limited, in some Borgesian algebra, only by the number of frames themselves and the skill of the artist to decode them.

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

Tango, 1980
35mm, colour, sound, 8 min., 9 sec.
Filmoteka Narodowa (Polish National Film Archive)

In addition to being a taut, superbly restrained study of the ways in which animation can be used to alter the flow of time, Zbigniew Rybczyński’s *Tango* is a visible record of the dimensionality of time itself; a musical score for movement made manifest.

A boy climbs through the open window of a room in a house to fetch his ball, and climbs out – but then does so again in exactly the same way. The course of time is evidently disrupted. However, in a fundamental shift, what we have presumed to be unique moments in time become moments at once: not only time but also space–time is ruptured as more characters arrive and carry out an increas-ingly bewildering array of tasks, simultaneously, each locked into his or her own course of action and oblivious to the others.

Playful, comic and undoubtedly intended for the wide audience it has garnered since it was made, *Tango* nevertheless acts as a springboard for a popular yet serious conceptual question, one best – perhaps only – illustrated by animation, able as it is to augment, reverse or arrest the flow of time. It is a question of dimensionality, of the notion of the existence of moments at once: if it is possible to imagine (and depict) this transgression of di-mensions, does it call them into existence? Are we endlessly moving in cycles, displaced from other concentric cycles only by space, our actions subject to an eternal return at a cosmological level? It is the task of the manipulated moving image to summon such situations, to make manifest the imagination

and to challenge the assumption of linearity in fa-vour of a universe of curves and knots, parallels and divides.

CHUCK JONES

Duck Amuck, 1953
35mm, colour, sound, 7 min.
© Warner Bros.

VISIONS

Where ‘Apparitions’ showed how new mov-ing-image technologies gave rise to the animated subject, previously literally unseeable, ‘Visions’ pro-vides evidence of animation’s extension since the late twentieth century into entire virtual worlds. So pervasive has the animated image become, and so compelling its technological capabilities – not only in terms of CGI realism (as breathtaking as this can be) but also in the emotional persuasiveness of a whole variety of techniques and styles – that the real and the imaginary have come close to fusion.

Just as the tropes and formats seen in ‘Appari-tions’ were derived in part from the music hall and other forms of popular entertainment, so the new immersive fictions explored in this section draw on existing entertainment worlds. Steven Lisberger’s pioneering film *Tron* (1982; pages 192–93) took the aesthetics and systems of the nascent video-game industry and expanded them into a whole world vision. Almost thirty years later, *Avatar* (2009) made use of technologies that were effec-tively hugely developed game engines, now so so-phisticated that they could allow virtual characters (derived from motion-capture renderings of real actors) to move as if through real space; the film also utilized a specially designed cloud computing system, which enabled the generation of a com-pellingly realistic artificial world, witnessed most memorably in the hallucinatory jungles of Pandora. With *SwanQuake: House* (2007; page 188), London-based moving-image artists igloo allow their viewers to navigate a virtual East End underworld with the use of gaming technologies, effectively framing the world as a game.

In (*Tommy-Chat Just E-mailed Me*) (2006; page 190), Ryan Trecartin builds a disconcerting reality television-style community portrait based on the conventions and semantics of e-mail dialogue, which has apparently replaced the temporal, lin-guistic and other behavioural codes of the analogue world. Semiconductor’s *Matter in Motion* (2008; page 189) presents a series of vignettes that started

life as photo-documentary snapshots of the Italian city of Milan, but which are transformed as build-ings and roads begin to disintegrate and re-form, as if their very molecular structures were being re-configured.

IGLOO

SwanQuake: House, 2007
Computer installation with sound
Courtesy of the artists

Devised by British artist-duo igloo (Bruno Mar-telli and Ruth Gibson), *SwanQuake: House* is an immersive, interactive installation that repurposes video-game technology and aesthetics to create a singular universe that is at once hermetic and free.

Video games are purposeful by nature: there is a goal to be reached, points to be won, opponents to be slain. *SwanQuake: House*, however, subverts such expectations at their most fundamental level: the point of Martelli and Gibson’s ‘game’ is that there is no point – or, perhaps, that experience alone is the only goal. As such, the work presents a meticulously ren-dered, fully navigable world in which the usual ‘pro-tagonists’ of a traditional video game – rooms, stairs, doors, windows, an outside and an inside – may at some other time have provided fertile and meaning-laden ground for battles, victories and losses, but now stand silent.

Something has happened, undoubtedly: deep beneath the building around which the installation is based, a burnt-out tube train rests on twisted tracks. But whatever it is that has happened, it happens no more. It is a virtual set, re-animated. Where figures appear – in the form of dancers – their presence elicits a certain calm. There is life yet in this universe; more-over, there is no mandate to kill or maim.

As much as it interrogates the experience of gaming and video games, *SwanQuake: House* is about space itself. It uses the devices of video games – in particular, the powerful first-person perspective, whereby the world of the game can be navigated ‘naturally’ – to engage with spaces both homely and un-homely, the security of an un-derstood domestic geometry suddenly jarring with spatial aberrations akin to those in Borges’s *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* or Mark Danielewski’s *House of Leaves*. And it is this exploration of space, as though a question or challenge that might be posed on a larger scale in other ‘virtual worlds’, that most effec-tively deconstructs the mechanics of the video game, demanding a shift from acting to looking, and from goal-centred behaviour to something altogether more contemplative.

SEMICONDUCTOR

Matter in Motion, 2008
HD installation, colour, sound, 5 min., 36 sec.
Courtesy of Semiconductor

RYAN TRECARTIN

(*Tommy-Chat Just E-mailed Me*), 2006
Digital video, colour, sound, 7 min., 15 sec.
Courtesy of the artist and Elizabeth Dee, New York

Although valid on its own terms, as an atten-tion-deficient and superbly entertaining critique of popular culture, Ryan Trecartin’s (*Tommy-Chat Just E-mailed Me*) also functions as a treatise on mediated experience and the effect of the technology of mass culture on human interac-tion. With his protagonists reduced to hyperactive yet somnambulant drones, lurching from e-mail to text message in a high-colour dumb-show, Trecar-tin makes visible the grip that communications technology has on its users, ridiculing its vacuity via deliberately clichéd, ready-made video effects and rudimentary computer animation.

Disorientating and without a frame of reference, the ‘real’ and the ‘virtual’ are enmeshed, with human and ethereal conversations indistinguish-able from one another as voices become increasingly distorted; the written word, when it appears, is dis-located from meaning. The physical world collides with the animated world, prompting the realization that there is perhaps no basis for supposing that even the former was ever physical, that the literal was ever truthful, or that the human was ever distinguishable from the machine.

As in the case of Trecartin’s other works, (*Tommy-Chat Just E-mailed Me*) sports a cast of sev-eral of his friends and family. Indeed, it is this spirit of (aware) amateurism and bricolage, together with the artist’s purposeful appropriation (and wilful misuse) of high-end, ‘serious’ video compositing effects, that distinguishes his work and prevents it from becom-ing two-dimensional, as either a semiotic thesis or an ironic, faux-naïve video mash-up.

CAO FEI/CHINA TRACY

Live in RMB City, 2009
Video, colour, sound, 25 min.
Courtesy of the artist and Vitamin Creative Space

STEVEN LISBERGER/WALT DISNEY

Tron, 1982
35mm, colour, sound, 96 min.
© Disney

BIOGRAPHIES

A

AARDMAN ANIMATIONS was founded in Bristol in 1976 by school friends Peter Lord and David Sproxton. The pair began by creating the clay-model character of Morph for the BBC children’s television programme *Take Hart*. They were also keen to develop an adult audience for model animation through such work as *Conversation Pieces*, commissioned by Channel 4 in 1982. In 1985 the studio hired animator Nick Park, whose *Creature Comforts* (1989) – originally aired as part of Channel 4’s *Lip Synch* series – went on to win the Academy Award for Best Animated Short Film in 1990. Park also developed the clay-model adventures of Wallace and Gromit, the naïve English inventor and his canine best friend. With such films as *A Grand Day Out* (1989), *The Wrong Trousers* (1993) and *A Close Shave* (1995), the comic pair became beloved household names. In 2000 the studio made its first full-length feature film, *Chicken Run*; directed by Peter Lord and Nick Park, and produced by Dream-Works, the film grossed \$220 million worldwide.

ALEXANDRE ALEXEIEFF (1901–1982) was a Russian-born artist, film-maker and illustrator. Following the revolution of 1917, he studied painting in St Petersburg before moving to Paris, where he designed sets and costumes for the Ballets Russes at the Chauve-Souris Theatre. A pioneer of early animation, Alexeieff invented the pinscreen method of animation with Claire Parker (1910–1981), his collaborator and second wife. The technique uses a screen perforated with headless pins, which are impressed at varying depths and lit obliquely. The resulting animations were considered revolutionary in their ability to escape the flat aesthetic of cel animation through the chiaroscuro of shadow-play. Alexeieff and Parker produced a number of films using the pinscreen, beginning with *Night on Bald Mountain* (1933), an adaptation of the symphony by Modest Mussorgsky. The impracticalities of the method, which was time-consuming and costly, meant that it was adopted by only one major studio, the National Film Board of Canada, which helped to produce the couple’s second film, *En passant* (1944). In between making advertising films, Alexeieff and Parker continued to use the pinscreen, creating their first narrative film, *The Nose*, an animation of Nikolai Gogol’s satirical short story, in 1963.

FRANCIS ALÏS (b. 1959) is a Belgian-born artist based in Mexico City, whose practice encompasses

a range of different media, from photography and installations to painting and performances. A trained architect, he frequently works in drawing and animation, creating humorous, politically poignant films that look to the absurdities of everyday life. *The Last Clown* (1995–2000), for example, is an animation inspired by an incident that occurred when Alÿs was walking through a park: the curator he was with succeeded in tripping over a passing dog. The circus music and canned laughter that accompany the film underline the interplay between comedy and critique, while also satirizing the vulnerability of contemporary artists, who continue to be placed under an expectation to entertain. Alÿs’s own performances have included *The Green Line* (2004), considered to be one of his most significant works, in which he walked the length of the armistice border created between Palestine and Israel in 1948, trailing a line of green paint.

MARTIN ARNOLD (b. 1959) is an experimental Austrian film-maker, and a founding member of the distributor Sixpack Film. Since studying psychology and art history at the University of Vienna, he has taught at a host of film-making schools, including the San Francisco Art Institute; the Academy of Fine Arts, Frankfurt; Bard College, New York; and Binghamton University, New York. His body of work is characterized by an obsessive reworking of found footage, with seconds stretched out into intensely edited sequences. Arnold has described his intention to expose the latent narratives of the familiar films that he samples; *Passage à l’acte* (1993), for example, is modelled around a sequence from *To Kill a Mockingbird*. In 1998 Arnold made his first digitally cut project, *Alone. Life Wastes Andy Hardy*, which appropriated footage of the popular film character Andy Hardy, as famously played by Mickey Rooney.

B

RALPH BAKSHI (b. 1938) is an Israeli-born director of animated and live-action films who grew up in Brooklyn, New York. He graduated in 1957 from the School of Industrial Art (now the High School of Art and Design) in New York with an award in cartooning, and went to work as a cel polisher for Terrytoons Animation Studio in New Rochelle. At the age of twenty-eight he created and directed *The Mighty Heroes*, and was made creative director of the studio. In 1967 he moved to the animation division of Paramount Pictures, where he was responsible for *Marvin Digs*, *The Mini-Squirts*, *Super Basher and Bop* and *The Fiendish Five*. At AI Guest Studios he produced and directed *Spiderman*, reincarnating

the hero away from his comic-book life. With producer Steve Krantz he released his debut feature film, *Fritz the Cat* (1972), which was the first animated film to receive an X rating. He is known for his fantasy films, such as *The Lord of the Rings* (1978), which was shot entirely in live action before being rotoscoped; and for his television work, such as *Mighty Mouse: The New Adventures*. In 2003 he founded the Bakshi School of Animation and Cartooning.

JOSEPH BARBERA see HANNA-BARBERA PRODUCTIONS

JIŘÍ BARTA (b. 1948) is an acclaimed Czech animator who trained at the Prague School of Arts and Crafts. His early work made use of paper cut-out techniques; in *The Design* (1981), the equipment of scissors, set square and tweezers become additional characters in a film that revels in the meticulous artistry of the animator. He earned an international reputation with *The Pied Piper of Hamelin* (1985), in which carved wooden puppets populate a gothic cubist town. This dark animation of the classic German fairy tale (aesthetically reminiscent of Ingmar Bergman’s epics) is today considered a landmark in puppet animation. In 1987 he made *The Last Theft*, his first live-action film. Created in the studio founded by Czech animator Jiří Trnka, Barta’s films have often been overlooked by Western audiences. In 1993 he was appointed head tutor at the Academy of Fine Arts in Prague, and in 2001 was made a professor there.

JOY BATCHELOR see HALAS & BATCHELOR

J. (JAMES) STUART BLACKTON (1875–1941) was an Anglo-American film-maker and producer, and one of the first animators to experiment with stop-motion and drawn animation techniques. He began his career as a vaudeville performer specializing in ‘lightning sketches’, where he would rapidly modify drawings on an easel pad in front of a live audience. He joined the *New York Evening World* as a reporter and artist, and, in 1896, was assigned to interview Thomas Edison, who introduced him to his Vitascope projector. Blackton founded his own film studio in New York the following year – the Vitagraph Company of America – together with friend and colleague Albert E. Smith. The studio’s productions included both live-action narrative films and stop-motion animated shorts. Notable among these were *The Enchanted Drawing* (1900) and *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), which Blackton wrote and directed himself. The Vitagraph studio was sold to Warner Bros. in 1925.

PATRICK BOKANOWSKI (b. 1943) is an avant-garde French film-maker. In 1962 he went to study photography, optics and chemistry under the scholar Henry Dimier, who shared his interest in optical phenomena and perspective. Bokanowski began experimenting with filming through shards of hammered or blown glass in order to create more expressive, fluid forms. Soon, he began to incorporate reflective surfaces and mercury baths, with *At the Edge of the Lake* (1994) making use of fifteen specially manufactured mirrors. Bokanowski has described his artistic debt to the animations of Jean Mutschler, who originally inspired his cinematic interests. All his films are accompanied by soundtracks composed by his wife, Michèle. His challenging combination of media, as well as his disruption of traditional filmic genres, has led industry insiders to dub him the ‘artist-alchemist of celluloid’.

CHRISTIAN BOLTANSKI (b. 1944) is one of France’s foremost artists. With no formal art training, he began painting as an adolescent in 1958. His personal history became increasingly prominent as his practice diversified into letter writing and compiling compendia of family albums. Amending these personal relics, Boltanski explored an ambivalent past of ‘truth’ and ‘untruth’, while also parodying the mythology that surrounds the artist’s biography. As he wrote for his Musée National d’Art Moderne retrospective in 1984: ‘1958. He paints. He wants to make art. 1968 ... has a shock, gets into photography, black and white, tragic, human.’ In this year of ‘shock’ he produced his first solo exhibition, *La vie impossible de Christian Boltanski*, in the Cinéma le Ranelagh in Paris, in which his first film was screened amid life-sized puppets. A string of fantasy shorts followed in 1969, including *L’Homme qui tousse*, a three-minute film in which a collapsed man coughs a lungful of blood over himself. In 1974 he ‘stopped talking about his childhood and started playing with it’, producing comic vignettes of himself farcically re-enacting milestones from his family history.

WALERIAN BOROWCZYK (1923–2006) was a Polish film director who worked largely in France. At the Academy of Fine Arts in Kraków, he specialized in painting and lithography, producing prize-winning posters for the cinema. After settling in Paris, he transferred his cinematic skills to film-making, experimenting with such animations as *Dom* (1958), which is only a few seconds long. *Les Jeux des anges* (1964), which portrays the metaphysical terror of the concentration camps through an aesthetic reminiscent of the work of

Giorgio de Chirico, was selected by Terry Gilliam as one of the ten best animated films of all time. Borowczyk’s first animated feature film, *Théâtre de Monsieur & Madame Kabal: un film dessiné pour les adultes*, was directed in 1967. That same year, he was awarded the Max Ernst Prize for his achievements in animated film. His wife, Lygia Branice, featured in several of the live-action feature films that he began to make, beginning with *Goto, l’île d’amour* (1968). The pornographic content of his later works meant that many of them were met with a mixed critical reception. *Scherzo infernal* (1984) was Borowczyk’s last animation, a depiction of hell as a sexual inferno populated by big-breasted demoneses with phallus tails, strutting amid the flames.

JAMES STANLEY ‘STAN’ BRAKHAGE (1933–2003) was an American film-maker and pioneer of experimental cinema. Born in Kansas City, he attended the California School of Fine Arts (now the San Francisco Art Institute) before dropping out to move to New York. There he was introduced to some of the acclaimed artists of the age, leading to collaborations with Joseph Cornell – on *Gnir Rednow* and *Centuries of June* (both 1955–56) – and John Cage, who agreed to the use of one of his compositions as the soundtrack for Brakhage’s first colour film, *In Between* (1955). Although initially derided, his films earned critical recognition in the early 1960s, with Jonas Mekas writing in *Film Culture* that Brakhage’s dynamic camera movement had initiated a ‘stylistic revolution’, making his *Desistfilm* (1954) ‘one of the most influential of all modern American films’. Brakhage had completed more than fifty films by 1974, when P. Adams Sitney positioned him at the heart of *Visionary Film*, a seminal work on the history of American avant-garde cinema. In 1986 he was the first recipient of the Maya Deren Award, given by the American Film Institute to independent film artists. He taught at the School of the Art Institute of Chicago, and later at the University of Colorado, continuing to be a productive film-maker right up until the end of his life.

ROBERT BREER (b. 1926–2011) is an American artist and film-maker, whose work challenges the aesthetic conventions of animation. Breer delights in the poetry inscribed in the seemingly inconsequential, creating rhythmic collages out of drawings, cartoons, photographs and ephemera. His early films – simple stop-motion studies shot on a Bolex camera – reflect his training as an abstract painter in Paris from 1949. There, he became associated with the Denise René Gallery, where he saw screenings of abstract films by Hans Richter, Viking Eggeling and Walter Rutt-

mann. His fascination with mechanical forms continued after his return to the United States, finding prominence in his documentary *Homage to Tinguely* (1961), which was screened at the Museum of Modern Art in New York. After settling in New York, Breer became involved in the contemporary art scene there, befriending both Pop artists and performance artists involved in Fluxus happenings. Between 1952 and 1993 he made more than forty films exploring innovative combinations of animation techniques, including hand drawing and rotoscoping, as well as photocollage, live action and sound. From 1973 to 2001 Breer taught at the Cooper Union School of Art in New York.

TIM BURTON (b. 1958) is an American director, producer and screenwriter known for his macabre filmic visions. After studying character animation at the California Institute of the Arts, he was hired by the animation studio at Walt Disney Productions, where his personal tastes jarred with the house style as he worked as a concept artist on such films as *The Fox and the Hound* (1981). At this point he created his first short, *Vincent* (1982), a black-and-white stop-motion film produced by Rick Heinrichs. His first live-action film was *Hansel and Gretel*, a Japanese-themed adaptation of the Brothers Grimm fairy tale produced for the Disney Channel in 1983. After being hired by Paul Reubens to direct *Pee-wee’s Big Adventure* (1985), he went on to direct such acclaimed films as *Beetlejuice* (1988), *Batman* (1989), *Edward Scissorhands* (1990) and *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007). His computer-animated version of *Alice in Wonderland* (2010) grossed more than \$1 billion worldwide. Burton is known for his recurrent collaborations with such actors as Johnny Depp and Helena Bonham Carter, his partner, as well as with musician Danny Elfman, who has composed for all but five of his films.

C

CAO FEI (b. 1978) is a Chinese artist who lives and works in Beijing. She received her BFA (Batchelor of Fine Arts) from the Guangzhou Academy of Fine Arts in 2001, and has since earned recognition for her video installations and new-media works, which reflect on the rapid pace of development in Chinese life. She uses sampling, role play and documentary film-making to capture the role of fantasy in contemporary patterns of social interaction. Fascinated by Second Life, the online platform that has amassed more than 14 million registered users, Cao often appears in her work as her Second Life avatar, China Tracy. Working within a fluid world of hyperlinks,

she explores the reduction of cultural traditions to a global melting pot of references. In her virtual utopia RMB City, allusions to ancient Chinese painting abound in an urban amalgam of Chinese icons – old and new – from the panda to the Beijing National Stadium built for the 2008 Olympics.

SEGUNDO DE CHOMÓN (1871–1929) was a Spanish film director of French descent. A trained engineer, he is considered one of cinema’s first great masters of optical effects. In 1895 he travelled to Paris, where he met and wed the performer Julianne Mathieu, who introduced him to the laboratory facilities of Georges Méliès and Pathé Frères. In 1901 he moved to Barcelona, where he worked as a concessionary for Pathé, organizing the distribution of its films to Spanish-speaking countries, and opening a workshop for tinting the films with colour. In 1905 he returned to Paris, where he assumed control of Pathé’s special-effects department, working on such films as *Les Cent trucs* (1906) and *Les Kiriki, acrobates japonais* (1907). He was responsible for developing a number of new camera tricks, including single-frame techniques, optical dissolves and travelling shots, becoming a master in animation. Chomón made thirty-seven films with Chomón y Fuster, the company he founded in 1910, before working for the Barcelona-based Pathé subsidiary Ibérico. In 1912 he patented the film-colouring system ‘Cinmacoloris’, and was made director of photography for Itala Film in Turin, where he would create the animated puppet scenes for *Momi’s War and Dream* (1916).

ÉMILE COHL (1857–1938) was a French pioneer of animation. His interest in caricature led him to André Gill, who gave him a job as a background artist in 1878. Following Gill’s death in 1885, Cohl moved to London to work for the magazine *Pick Me Up*. In 1908, having returned to Paris, he joined the Gaumont film company, first as a writer, and then as a director. Fascinated by animation, he used line drawings, cut-outs, puppets and other techniques to pioneer the use of character in the new medium. His first animated work (often credited as the first fully animated film) was *Fantasmagorie* (1908), which used more than 700 chalk line-style drawings on sheets of paper. Other films for Gaumont include *Clair de lune espagnol* (1909) and *Le Tout Petit Faust* (1910). In the year of the latter film’s completion Cohl joined Pathé, making just two animations before being forced to direct live-action burlesques. He briefly joined the Eclipse studio in 1911 before moving to Fort Lee, New Jersey, where he created newsreel inserts and animated advertisements. He returned to Paris in 1914.

D

WALT DISNEY see THE WALT DISNEY COMPANY

NATHALIE DJURBERG (b. 1978) is a Swedish video artist who lives and works in Berlin. Her stop-motion short films typically operate in a faux-naïve aesthetic, with characters modelled in a child-like, gestural fashion from clay or plasticine. Each of her films offers up a twisted fairy tale disrupted by scenes of violence and graphic sexuality. As Roberta Smith has written, they present ‘various kinds of vileness: from mild deception, friendly torture and oddly benign bestiality to murder and mayhem’ (*New York Times*, 19 May 2006). Accompanied by musical compositions by Hans Berg, the films are often screened as part of an installation designed to accentuate their surreal quality. Djurberg transports the visitor into the tabooed recesses of the popular imagination. *Tiger Licking Girl’s Butt* (2004), for example, features a tiger reminiscent of the icon of Kellogg’s Frosties, who licks a girl’s buttocks behind the recurrent subtitle, ‘Why do I have this urge to do these things over and over again?’

E

VIKING EGGELING (1880–1925) was a Swedish-born German artist. Having studied painting and art history in Milan, he moved to Zurich at the outbreak of the First World War, befriending such protagonists of the Dada movement as Hans Richter, Jean Arp and Tristan Tzara. In 1922 he bought a motion-picture camera, which enabled him to experiment with a cinematic style completely at odds with the prevailing naturalism. The following year he screened a ten-minute film based on an earlier scroll; titled *Horizontal-Vertical Orchestra*, the film has since been lost. In 1924 he completed work on *Symphonie Diagonale*, for which he had individually photographed frames of paper cut-outs and tin-foil figures. In the film, movement is objectively analyzed; as Standish Lawder has written, ‘a sober quality of rhythm articulation remains the most pronounced quality’. Eggeling died sixteen days after the film was publicly screened in Germany on 3 May 1925.

JULES ENGEL (1909–2003) was an American artist, film-maker and director of both live-action and animated films. After training at the Chouinard Art Institute in Los Angeles, he worked first for Charles Mintz Studios, and then for Walt Disney Productions. There, he was responsible for storyboarding the dance sequences of the Nutcracker Suite seg-

ment in *Fantasia* (1940) before doing colour work and movement analysis for *Bambi* (1942). Engel left Disney after a labour strike by the animators, moving to work for the First Motion Picture Unit. He became a founding member of United Productions of America (UPA), where he worked as a background artist on such cartoons as *Mr. Magoo* (1949) and *Madeline* (1952). With colleagues from UPA he helped to establish Format Films, which produced one-off animated shorts, including the Academy Award-nominated *Icarus Montgolfier Wright* (1962), as well as such popular American television series as *The Lone Ranger* (1966–67). In 1970 Engel founded the Program in Experimental Animation at the California Institute of the Arts, which became a centre for aspiring animation talent.

F

HARUN FAROCKI (b. 1944) is a German filmmaker of Czech descent. From 1966 to 1968 he trained at the German Film and Television Academy in West Berlin. He has since made more than one hundred productions for television and cinema – working in a range of media and for different audiences – including documentary films, film essays and children’s television. He has also collaborated with other film-makers as a screenwriter, actor and producer. Acclaimed early films include *The Words of the Chairman* (1967), *The Inextinguishable Fire* (1969) and *As You See* (1986). He had his first major retrospective in 1990 following the success of festival screenings of *Images of the World and the Inscription of War* (1988). This subversive meditation on the philosophy of Paul Virilio has since become a landmark in thinking on the ethics of representation in the wake of Auschwitz. Between 1993 and 1999 he was a visiting professor at the University of California, Berkeley, and in 2006 he became a professor at the Academy of Fine Arts Vienna.

OSKAR FISCHINGER (1900–1967) was a German-American artist and film-maker. Around 1920 he met Dr Bernhard Diebold at a literary club in Frankfurt; seeing Fischinger’s abstract scroll sketches, Diebold urged him to take up abstract film-making. At what was the first public screening of an abstract film, Fischinger was greatly impressed by Walter Ruttmann’s *Opus I* (1921). Not long afterwards, he resigned his engineer’s job and moved to Munich to become a full-time filmmaker. In June 1927 financial difficulties forced him to leave Munich, so he walked to Berlin, where he began to re-establish himself. In 1928 he was hired to create rockets and other special effects for Fritz

Lang’s *Frau im Mond* (1929). The following year he took the decision to devote himself entirely to abstract film-making. This led to a remarkable series of black-and-white studies tightly synchronized to music, which screened widely in Europe, Japan and the United States. Fischinger pursued his experiments with drawn synthetic sound and collaborated on the development of a three-colour film process, Gasparcolor, which allowed him to complete his first colour film, *Kreise* (1933). His subsequent colour films, *Muratti Marches On* (1934) and *Composition in Blue* (1935), gained so much critical and popular acclaim that Paramount offered him a contract, and in February 1936 he set sail for Hollywood. However, he found it extremely difficult to work in studio situations, enduring episodes at Paramount (1936), MGM (1937) and Disney (1938–39), where he worked on *Fantasia* (1940). His frustration at not being able to produce independent films led him to take up oil painting, and he came under the patronage of Hilla Rebay, curator of the Solomon Guggenheim Foundation, who extended several grants to him during the difficult war years. Unfortunately, they quarrelled over the artistic merits of his film *Motion Painting No. 1* (1947), and he never again received adequate financial support to complete a film. For the last twenty years of his life, Fischinger had to content himself with unfinished projects, his paintings and the Lumigraph, his colour organ.

DAVID ‘DAVE’ FLEISCHER (1894–1979) was an American animator. After working as a film cutter for the US division of Pathé, he assisted his brother Max in developing and patenting the rotoscope. This device allowed an animator to create cartoon forms by tracing over live-action figures, such as when Max used footage of Fleischer to animate his first major cartoon character, Koko the Clown. In 1921 the brothers founded Inkwell Studios (renamed Fleischer Studios in 1929), where Fleischer would direct and later produce a number of the company’s acclaimed animations, including those starring Betty Boop and Popeye the Sailor. Popeye proved to be an instant success, enabling Paramount, which distributed the Fleischer cartoons, to contend with Disney’s increasing dominance of the market. In 1942, following financial strains and a feud with his brother, Fleischer left Fleischer Studios and went on to become president of Screen Gems at Columbia Pictures. Towards the end of the decade he moved to Universal, where he became a special-effects expert, working on such films as *The Birds* (1963) and *Thoroughly Modern Millie* (1967).

MAX FLEISCHER (1883–1972) was an American animator. He received commercial art training at Cooper Union School of Art in New York before becoming a cartoonist for the *Brooklyn Daily Eagle*. In 1915 he was granted a patent for his rotoscope, which vastly simplified the process of animating movement. Six years later he founded Inkwell Studios with his brother Dave. Fleischer’s *Song Car-Tunes* series (1924–27) pioneered the use of a ‘bouncing ball’ device to guide audiences in sing-along sequences, and were the first cartoons in which sound was synchronized with animation. Following bankruptcy in 1929, Inkwell Studios was reorganized as Fleischer Studios, and the new company went on to gain success with its *Talkartoons* series (1929–32) and Betty Boop, who was quickly dubbed the ‘Queen of the Animated Screen’. Now supported by Paramount, Fleischer Studios became a major New York operation, renowned for its saucy, urban aesthetic. The decline began when Fleischer lost out to Disney on the newly available three-colour Technicolor process, and when the ‘Hays Code’ of 1934 forced the racier aspects of Betty Boop to be toned down, causing her popularity to wane. The intricate Art Deco designs of the *Superman* series (1941–42) made it a final triumph for the innovative studio, which closed in 1942. Fleischer went on to become head of animation at the Jam Handy Organization, leaving in 1954 for Bray Productions in New York.

ARI FOLMAN (b. 1962) is an Israeli screenwriter, director and film-score composer who lives and works in Tel Aviv. He is the child of Holocaust survivors, and his work documents an intimate investment in the politicization of memory. In 2008 Folman was brought to global attention with the release of *Waltz with Bashir*, an animated documentary film that follows his attempt to recollect the Sabra and Shatila massacre of 1982, which took place when he was a nineteen-year-old soldier in the Israel Defence Forces. Made into a graphic novel in 2009, the film betrays its visual roots in this medium, with art director David Polonsky citing the work of the comic artist Joe Sacco as a prominent influence. Together with Tatia Rosenthal’s \$9.99 (2008), Folman’s film was the first Israeli animated feature-length film to be released in cinemas since Alina and Yoram Gross’s *Ba’al Hahalamot* (1962). *Waltz with Bashir* has won numerous awards, including a Golden Globe for Best Foreign Language Film and a National Society of Film Critics Award for Best Picture.

G

JOE GERHARDT see SEMICONDUCTOR

RUTH GIBSON see IGLOO

TERRY GILLIAM (b. 1940) is a British screenwriter, film director, animator and actor who came to prominence through his work with the Monty Python comedy troupe. Born in Minnesota, he moved to California in 1952, and studied political science at Occidental College, Los Angeles. He joined Harvey Kurtzman as an assistant on *Help!*, and when the magazine folded he joked that he was being ‘transferred to the European branch’. Having moved to England, he animated the children’s television series *Do Not Adjust Your Set* (1967–69), which featured future Pythons Eric Idle, Terry Jones and Michael Palin. Gilliam’s surreal animations linked the sketches in *Monty Python’s Flying Circus* (1969–74), while he often appeared in individual scenes. As the Pythons gradually disbanded between the making of *The Life of Brian* (1979) and *The Meaning of Life* (1983), Gilliam began to work on other projects as a screenwriter and director. His ‘trilogy of imagination’ began with *Time Bandits* (1981), and was followed by *Brazil* (1985) and *The Adventures of Baron Munchausen* (1988). Belonging to the fantasy genre, his films are known for their *mise en scène*, and for their use of unusual camera angles to create a hallucinatory aesthetic. His recent projects have included *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (2009), which was co-written with his long-time collaborator, Charles McKeown. Gilliam made his opera debut in May 2011, directing *The Damnation of Faust* for the English National Opera.

MATTHEW ‘MATT’ GROENING (b. 1954) is an American screenwriter, cartoonist and producer. The son of film-maker and cartoonist Homer Groening, he moved to Los Angeles in 1977 to pursue a career in writing. He depicted his life there in a self-published comic book called *Life in Hell*, which became an instant underground success and is still carried by 250 weekly newspapers. Groening is perhaps better known as the creator of *The Simpsons*, an animated television series about a loveable, dysfunctional family named after his own. Initially created for the Fox variety programme *The Tracey Ullman Show*, it first aired in 1987. A spin-off series followed two years later, through a collaboration with what is now the Klasky Csupo animation house. In 1997 Groening teamed up with writer and producer David X. Cohen to develop an animated series set in the year 3000. *Futurama* premiered in 1999 and aired for four years; new episodes commissioned by Comedy Central were screened in June 2010. Groening is the recipient of innumerable awards, including eleven Emmys.

H

JOHN HALAS see HALAS & BATCHELOR

HALAS & BATCHELOR was an English animation studio formed in 1940 by husband-and-wife team John Halas (1912–1995) and Joy Batchelor (1914–1991). Starting life as a small animation unit creating commercials for theatrical distribution, it grew to be the country’s largest producer of animated films. During the Second World War it made more than seventy short propaganda films, including *Dustbin Parade* (1941), in which a brave bone encourages his friends – a collection of other items of rubbish – to help with the war effort. In 1945 the studio made *Handling Ships*, the first-ever British animated feature, which was followed by an adaptation of George Orwell’s *Animal Farm*, released to critical acclaim in 1954. Although the studio operated in a variety of genres, from documentaries to experimental art movies, it became popularly known for its animated series, including *Foo Foo* (1959–60), *DoDo*, *The Kid from Outer Space* (1965–70) and *The Lone Ranger* (1966–69). After the death of Joy Batchelor in 1991, John Halas continued to produce films until his death in 1995.

WILLIAM HANNA see HANNA-BARBERA PRODUCTIONS

HANNA-BARBERA PRODUCTIONS was an American animation studio formed in 1957 by William Hanna (1910–2001) and Joseph Barbera (1911–2006), in partnership with Columbia Pictures’ Screen Gems. Having previously worked for the animation team of Harman and Ising and Van Beuren Studios, respectively, the pair first collaborated at Metro-Goldwyn-Mayer. In 1940 they directed *Puss Gets the Boot*, a one-reel cartoon starring Jasper the cat and Jinx the mouse that would eventually lead to their long-running, Academy Award-winning series *Tom and Jerry*. After the closure of the MGM animation studio, Hanna and Barbera founded H-B Enterprises (later renamed Hanna-Barbera Productions), employing several of their former colleagues. The new company’s first creation was *The Ruff and Reddy Show* (1957–60), featuring a smart-alec cat (Ruff) and a slow-thinking dog (Reddy). Despite being produced with a limited budget, Ruff and Reddy proved popular enough for the studio to receive a commission for a brand-new, half-hour series. Starring Huckleberry Hound, Pixie and Dixie and Mr Jinks, and Yogi Bear in their own short cartoons, *The Huckleberry Hound Show* premiered on 2 October 1958, and was a runaway success, garnering

an Emmy for outstanding achievement in children’s programming. An avalanche of new characters followed, including Quick Draw McGraw, Wally Gator, Snagglepuss, Secret Squirrel, Atom Ant and the hapless contestants of *Wacky Races*. In 1960 *The Flintstones* – an affectionate tribute to the hugely popular ‘The Honeymooners’ segment on *The Jackie Gleason Show* – premiered on prime-time television, eventually running for six seasons. Over the next three decades Hanna-Barbera produced prime-time, weekday-afternoon and Saturday-morning cartoons for all three major US television networks, becoming famed for such series as *Scooby-Doo*, *Where Are You!*, *The Jetsons* and *The Smurfs*. In 1967 Hanna and Barbera sold the studio to Taft Broadcasting, remaining as co-chairmen until it was acquired by Turner Broadcasting in 1991, after which it was absorbed by Time Warner.

RAY HARRYHAUSEN (b. 1920) is an American film producer and special-effects expert, best known as the creator of Dynamation, a type of stop-motion model animation. Following an influential meeting in 1938 with his idol, Willis O’Brien, the animator for *King Kong* (1933), Harryhausen was encouraged to develop his modelling skills by enrolling in art and anatomy classes at the Los Angeles City College. His education continued in night classes at the University of Southern California, where he studied art direction, editing and photography. His first animation job followed in 1940, working with George Pal on the small-scale *Puppetoons* series. During the Second World War, Harryhausen helped to produce propaganda films for the Army Motion Picture Unit. He later compiled a demo reel of recent projects to present to O’Brien, who hired him as an assistant on what would be Harryhausen’s first major film, *Mighty Joe Young* (1949). He went on to work as an animation specialist on a number of science-fiction and action-adventure films for Columbia Pictures and, later, Metro-Goldwyn-Mayer, bringing stop-motion animation into live-action films with his Dynamation technique. In 1992 he received the Gordon Sawyer Award for his technological contributions to the motion-picture industry.

CECIL M. HEPWORTH (1874–1953) was an early pioneer of film, and a driving force in the development of British cinema. The son of Thomas Cradock Hepworth, a popular magic-lantern entertainer, he began touring with his own slide and film show in 1896. Having attended lectures on the technical art of photography as a child, he was well positioned to publish a handbook on the

medium, *Animated Photography*, in 1897. The following year he began working for Charles Urban, the manager of what would become known as the Warwick Trading Company. Hepworth established his own laboratory, and by the turn of the century was releasing a hundred films a year with associates Percy Slow and Lewin Fitzhamon. Although occasionally writing, directing, editing, photographing and even starring in the films credited to him, Hepworth was primarily a producer on such celebrated films as *Rescued by Rover* (1905), *The Other Side of the Hedge* (1905) and *That Fatal Sneeze* (1907). He returned to directing in 1914; however, he was unable to keep up with trends in filmic technique, and in 1924 filed for bankruptcy. The original film negatives in Hepworth’s possession were melted down by the receiver in order to sell the silver they contained.

I

IGLOO is the creation of London-based artists Bruno Martelli (b. 1967) and Ruth Gibson (b. 1964). Martelli trained in graphic art at Central Saint Martins, London, before establishing a multimedia platform for interactive design. As well as curating such exhibitions as *Wired Worlds* at the National Media Museum in Bradford (1994–2004), he has worked with artist John Latham and muf architects. As the recipient of a Wingate Scholarship, he continues to research ‘technologies to abstract the human body, its movement and its senses’. Gibson graduated with a BA in Performing Arts from the University of Kent, Canterbury. While on a scholarship at the University of Michigan she studied with the Marcel Marceau Group, later moving to Amsterdam to study at the School for New Dance Development. In 2000 she was nominated for a Paul Hamlyn Award for Visual Art, and has since worked with such artists as Sandra Fisher, Gary Rowe and Gaby Agis. As igloo, Martelli and Gibson work in a wide range of media, from installation and intervention to film and performance.

UB IWERKS (1901–1971) was an American animator, inventor and special-effects technician famed for his work at the Walt Disney studios. Born Ubbe Ert Iwwerks, he began his career at the Pesmen-Rubin Commercial Art Studio, where he befriended a young Walt Disney. The pair formed the short-lived Iwerks-Disney Commercial Artists in 1920 before Disney left to work for the Kansas City Film Ad Company, soon to be followed by Iwerks. In 1924 Iwerks moved to California, once more to join forces with Disney, who had formed the Disney Brothers Cartoon Studio with his brother Roy. Here Iwerks worked on

the cartoon series *Oswald the Lucky Rabbit* before developing Disney’s new character, Mickey Mouse. His relationship with Disney was severed after he accepted a contract with rival Pat Powers in order to establish himself independently. The Iwerks Studio opened in 1930, and produced a range of Cinecolor shorts, including the racially stereotyped *Little Black Sambo* (1935), which was subsequently banned. Financial support was withdrawn the following year, causing the studio to fold soon afterwards. Iwerks took on contract work for Leon Schlesinger Productions and Screen Gems before returning to Disney in 1940, where he focused on special effects.

J

PETER JACKSON see WETA DIGITAL

RUTH JARMAN see SEMICONDUCTOR

CHARLES MARTIN ‘CHUCK’ JONES (1912–2002) was an American artist, animator, producer and director, notably of the *Looney Tunes* and *Merrie Melodies* cartoon series. He made more than 300 animated films over a sixty-year career, winning three Academy Awards as director and, in 1996, receiving an honorary Oscar for Lifetime Achievement. Raised in Hollywood, Jones trained at the Chouinard Art Institute before being hired as a cel washer for Ub Iwerks in 1932. The following year he moved to Leon Schlesinger Productions – later bought by Warner Bros. – where he was assigned to Tex Avery’s animation unit in 1935. He remained at Warner Bros. until the studio closed, co-creating some of the great characters of the golden age of animation, including Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer Fudd and Porky Pig. In 1962 he established his own production company and began producing cartoons for MGM. He later started his own studio, Chuck Jones Productions, with which he produced a number of animated series, including *Rikki-Tikki-Tavi* and *The White Seal*.

K

WILLIAM KENTRIDGE (b. 1954) is a South African artist widely acclaimed for his animated films, many of which draw on the past and present injustices of South Africa. He originally studied politics and African studies at the University of Witwatersrand before turning first to fine art at the Johannesburg Art Foundation, and then to mime and theatre at L’École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq in Paris. Kentridge’s work has been described as ‘drawing for projection’, since charcoal or pastel marks are erased after each step. This

process is filmed using a 16mm or 35mm camera, a frame or two at a time. The drawings themselves are then exhibited alongside the films as components of the work. His most famous films, such as *Felix in Exile* (1994) and *History of the Main Complaint* (1996), follow the lives of two characters, Soho Eckstein and Felix Teitelbaum. Often interpreted as representing Kentridge himself, Teitelbaum is a Jewish entrepreneur who lives through, and is somewhat complicit in, apartheid and its tragic aftermath. More recently, Kentridge has also directed and designed operas, including *The Magic Flute* and *The Nose*.

MASAMI KURUMADA (b. 1953) is a Japanese manga artist and writer. In 1974 his first work, *Otoko Raku*, won him an award for aspiring *manga* (manga authors). He made his professional debut in the same year, with *Sukeban Arashi*, and earned acclaim three years later with *Ring ni Kakero*, which featured a young boxer named Ryuunji Takane and his coaching sister, Kiku. Translated as *Put It All in the Ring*, the manga was published between 1977 and 1981 in twenty-five volumes. Kurumada is a noted follower of Osamu Tezuka’s ‘star system’, whereby a stable of characters is drawn on for each new manga, and many of his characters resemble Ryuunji Takane in personality and physique. Later acclaimed works include *Saint Seiya* (also known as *Knights of the Zodiac*), which was serialized in the magazine *Weekly Shonen Jump* from 1986 to 1991 before being adapted into a television series by Toei Animation between 1986 and 1989.

L

JOHN LASSETER (b. 1957) is the chief creative officer (CCO) at the Pixar and Walt Disney animation studios. Born in Hollywood, he became the second student to enrol in the new animation course at the California Institute of the Arts, where his classmates included Brad Bird and Tim Burton. During his time there he won student Academy Awards for his shorts *Lady and the Lamp* (1979) and *Nitemare* (1980). He joined the Walt Disney Company shortly after graduating, and was soon promoted to work for Walt Disney Feature Animation. He realized the potential of computer animation after seeing the first light-cycle sequences for *Tron* (1982). Frustrated by his more conservative superiors, Lasseter left Disney in 1984 to join the computer-animation division of Lucasfilm’s Industrial Light and Magic. Shortly afterwards the company was purchased by Steve Jobs, who renamed it Pixar. In 1988 Lasseter won

an Oscar for the first entirely computer-animated short, *Tin Story*, which paved the way for *Toy Story* (1995), the first feature-length computer-animated film. A string of blockbusters followed, including *A Bug’s Life* (1998), *Toy Story 2* (1999) and *Cars* (2006), which won the first-ever Golden Globe for Best Animated Feature. In 2006 Disney officially acquired Pixar, awarding Lasseter with the post of CCO.

CAROLINE LEAF (b. 1946) is a Canadian-American film-maker known for her innovative use of handcrafted, under-the-camera animation techniques. While studying at Harvard University she made her debut film, *Sand, or Peter and the Wolf* (1969), by manipulating individual frames of images drawn in sand spread across the surface of a light box. She continued to explore technique with her second film, *Orfeo* (1972), for which she painted directly on to glass under the camera, while *The Street* (1976) saw her use a mixture of paint and glycerine. Adapted from Mordecai Richler’s short story, the latter film was nominated for an Academy Award for Best Animated Short Film. In 1972 Leaf moved to Montreal at the invitation of the National Film Board of Canada, where she worked as a staff animator and director until 1991. Between 1981 and 1986 she dedicated herself to live-action documentaries, a genre to which she has intermittently returned. *Two Sisters* (1990) won the Best Short Film award at the Annecy International Animated Film Festival in 1991, and in 1996 Leaf received a Lifetime Achievement Award from Animafest in Zagreb.

ANG LEE (b. 1954) is a Taiwanese-American film director. After graduating with a degree in theatre studies from the University of Illinois in 1980, he completed an MFA (Master of Fine Arts) at the Tisch School of the Arts in New York; his thesis film, *Fine Line* (1984), won the Wasserman Award for Outstanding Direction, and was later shown on the Public Broadcasting Service (PBS). In 1990, following a period in which he struggled to launch his career, he gained the attention of producer Li-Kong Hsu with two screenplays, *Pushing Hands* and *The Wedding Banquet*, which were entered into a competition sponsored by the Government Information Office of the Republic of China. The former was realized in 1992, and was a resounding success in Taiwan, receiving eight nominations in the Golden Horse Film Festival; the latter was made in 1993, and won the Golden Bear at the Berlin Film Festival. In 1995 Lee directed Columbia TriStar’s *Sense and Sensibility*, which was followed by two Hollywood features: *The*

Ice Storm (1997) and *Ride with the Devil* (1999). With poor box-office receipts, both films were in direct contrast to the storming success of *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), a sprawling martial-arts epic that demonstrated the global appeal of Lee’s art-istry. In 2003 he directed *Hulk*, a film based on the Marvel character of the same name. Two years later he returned to independent cinema, directing an adaptation of E. Annie Proulx’s short story *Brokeback Mountain* to international acclaim.

FERNAND LÉGER (1881–1955) was a French painter, sculptor and film-maker. In 1900, after working in an architect’s office in Caen, he moved to Paris, where he attended the École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (although he was never formally enrolled as a student) and the Académie Julian. Working initially as a painter, he developed a great enthusiasm for the cinema. In 1923 he designed the set for the laboratory scene in Marcel L’Herbier’s *L’Inhumaine*. The following year he collaborated with Dudley Murphey (co-director), Man Ray (cinematographer) and George Antheil (composer) on the iconic film *Ballet mécanique*. A score of loud percussive noises (heavily influenced by the Futurists) was written to accompany the film, which consists of close-up shots of a woman’s lipsticked smile interspersed with images of ordinary objects and abstract mechanical forms. Today, this sixteen-minute black-and-white film is considered a landmark in the development of montage as a cinematic tool. The jarring structure of shattered fragments reflects Léger’s enduring interest in machinery, which potently symbolized his experience on the front line during the First World War. Antheil’s original score ran for nearly thirty minutes, and a print of the film in which music and images were synchronized was achieved only in 2000, by sound engineer and composer Paul Lehrman.

RUTH LINGFORD (b. 1953) is a British animator. After working as an occupational therapist with the mentally ill, she retrained in fine art and art history at Middlesex Polytechnic, beginning her studies in 1987. Three years later she undertook an MA in animation at the Royal College of Art, where she would later teach. A Channel 4/Arts Council England ‘animate!’ grant enabled her to make *What She Wants* (1993), which was produced entirely on an Amiga 1500 personal computer. The film marked her entry into the ‘feel-bad’ genre, drawing on the seductive medium of animation to entice an audience towards uncomfortable content. Accompanied by a solo saxophone performance by Lol Coxhill, it tenderly explored the anxieties surrounding contemporary

models of femininity. In 1998 Lingford completed *Pleasures of War* for Channel 4, a short film that retells the biblical tale of Judith and Holofernes, unravelling a network of connections between femininity, war and sexual desire. Devised in collaboration with the novelist Sara Maitland, it was selected as one of the 150 best films ever made in Geoff Andrew’s *Film: The Critics’ Choice* (2001). Lingford has won numerous awards, and in 2008 was the recipient of a Harvard Film Study Center Fellowship.

PETER LORD see AARDMAN ANIMATIONS

AUGUSTE MARIE LOUIS NICOLAS LUMIÈRE see THE LUMIÈRE BROTHERS

LOUIS JEAN LUMIÈRE see THE LUMIÈRE BROTHERS

THE LUMIÈRE BROTHERS, Auguste Marie Louis Nicolas (1862–1954) and Louis Jean (1864–1948), were pioneers of early cinema and colour photography. Their first encounter with the camera occurred while working at their father’s photography firm, where they developed an enhanced version of the dry photographic plate. In 1895, taking their cue from Thomas Edison’s kinetoscope, they created the cinematograph, a combination of a movie camera and a projector. That year they also created their first film, *La Sortie des usines Lumière à Lyon* (Workers Leaving the Lumière Factory in Lyon). Screened publicly at the Salon Indien du Grand Café in Paris with a selection of their other films, it is widely credited as the first live-action motion picture in history. The Lumière brothers went on to create hundreds of films, focusing on everyday life. Beyond their technological interest, these films offer a unique historical insight into nineteenth-century French society.

LEN LYE (1901–1980) was a New Zealand-born American experimental film-maker. He explored the possibilities of kinetic art as a student before travelling extensively around the South Pacific, drawing on indigenous communities for ideas. He moved to London in 1926, joined the artistic collective known as the Seven and Five Society (which, following the admission of such abstract artists as Ben Nicholson, had recently taken a modernist turn), and exhibited in the International Surrealist Exhibition of 1936. Lye’s first animated film, *Tusalava* (1929), which required 4000 separate drawings, was followed by films sponsored by the General Post Office Film Unit. His film for ‘cheaper parcel post’, *A Colour Box* (1935), became the first ‘direct animation’ film to be screened to a general audience. He went

on to work for the Crown Film Unit, providing such wartime animations as *Musical Poster Number One* (1940). Today, Lye is heralded as one of the most important innovators of direct film-making, having pioneered the technique of painting directly on to celluloid, while also experimenting with a range of dyes, stencils, felt-tip pens, stamps, combs and surgical instruments.

M

WINSOR MCCAY (c. 1867–1934) was an American animator. Although his exact place and date of birth are uncertain, it is known that he attended Cleary’s Business College in Ypsilanti, Michigan. In search of a reprieve from his studies, he began performing at a dime museum in Detroit, where he caught the attention of John Goodison, a professor at Michigan State Normal School and a master of perspective. Goodison gave McCay his only formal art training, which had an enduring influence on his subsequent comic strips (perspective played a prominent role in the aesthetics of *Dream of the Rarebit Fiend*; 1904–13). He moved to Chicago in 1889 and worked for the National Printing and Engraving Company. Later moving to Cincinnati, he worked at the Vine Street Dime Museum, where, from 1906, he presented his ‘Seven Ages of Man’ vaudeville ‘chalk talk’ act. His first cartoon strip, *Tales of the Jungle Imps* by Felix Fiddle, was published in the *Cincinnati Enquirer* from January to November 1903 in such instalments as ‘How the Elephant Got His Trunk’. McCay also created animated short films from hand-drawn cartoons, including *Little Nemo Moving Comics* (1911) and *Gertie the Dinosaur* (1914), which he took on vaudeville tours.

NORMAN MCLAREN (1914–1987) was an acclaimed abstract film-maker born in Stirling, Scotland. In 1932 he enrolled at the Glasgow School of Fine Arts (intending to study set design), where he made his earliest extant film, *Seven Till Five* (1933), a record of ‘a day in the life of an art school’. Influenced by the works of Sergei Eisenstein and Oskar Fischinger, he began to experiment with painting directly on to film stock. In 1934 he was awarded prizes at the Scottish Amateur Film Festival, prompting jury member John Grierson to offer him a job at the General Post Office Film Unit. McLaren worked as a cameraman during the Spanish Civil War, and in 1939 emigrated to North America, where he joined the National Film Board of Canada (NFB). In addition to making films for the war effort, such as *V for Victory* (1941) and *Dollar Dance* (1943), McLaren founded an animation department at the

NFB. Over the course of his career he made fifty-nine films, including two 3D films in 1951 and various experiments with optical printing processes. His best-known work, *Neighbours* (1952), received an Academy Award, while *Blinkity Blank* (1955) was awarded the Short Film Palme d’Or at the Cannes Film Festival.

TOSHIO MAEDA (b. 1953) is a Japanese erotic-manga artist. He began his career at the age of sixteen, when he left his hometown of Osaka to work as an assistant to a professional cartoonist in Tokyo. Several of his works have been used as the basis for anime films, including *Urotsukidōji* (1986), *Adventure Kid* (1988) and *La Blue Girl* (1989). In 1989 the first of these was adapted into a series of anime films directed by Hideki Takayama. *Urotsukidōji* remains Maeda’s most famous and controversial work, mixing extreme violence, fantasy and eroticism. It is considered a pioneering work in the *hentai*, or pornographic, manga and anime genre. In 2001 Maeda was a guest of honour and keynote speaker at the Big Apple Anime Fest (BAAF), where he was celebrated as ‘the most influential erotic manga artist in Japan’ (‘BAAF: New Guests of Honour’, anime-newsnetwork.co.uk; accessed March 2011). A severe motorbike accident later that year left him with limited drawing abilities, but he continues to work with the aid of a computer, writing scripts and developing characters.

ÉTIENNE-JULES MAREY (1830–1904) was a French scientist and chronophotographer. Having studied medicine at the Faculty of Medicine in Paris, he established the first private laboratory for experimental physiology. Here, he developed several instruments for research, such as the sphygmograph for measuring blood pressure. After 1868, when he was appointed as a professor at the Collège de France, Marey began to use the recently invented medium of film to study animal locomotion. In 1881 he attended a photographic demonstration by Eadweard Muybridge, and was prompted to dedicate himself to the mechanics of animal photography, using a single camera rather than many to produce a series of images in rapid succession. Using his ‘photographic gun’, Marey was able to take twelve pictures per second, which was still too few for the purposes of analysis. In 1885 George Eastman marketed a photographic film that used silver-bromide emulsion on a gelatin base. The increased exposure speed enabled Marey to create a *chambre chronophotographique*, in which a ribbon of film drawn behind a shutter could be exposed to sixty images

per second. Marey used his new apparatus to film a variety of human and animal activity, publishing his observations in scientific journals.

BRUNO MARTELLI see IGLOO

KENZO MASAOKA (1898–1988) was an early creator of anime. Born in Osaka, Japan, he worked as an assistant director for Makino Shouzou (often described as ‘the father of Japanese film’), and as a set-maker for the film *Nichirin* (1925), directed by Teinosuke Kinugasa. After taking on such jobs as independent director and cameraman, he completed and released the animated film *The Monkey Island* (1930). In 1933 he directed the first ‘talkie’ anime, *Within the World of Power and Women*, which was followed by a string of successful films. While working for the Shochiku film company, he directed one of his most famous works, *The Spider and the Tulip* (1943). In 1946, after the end of the war, Masaoka directed *Cherry Blossoms – Fantasy in Spring*, which the production company, Toho, prevented from being screened on the basis that it was considered too artistic for a public audience. Masaoka then formed the Japanese Animation Company with Sanae (Zenjirou) Yamamoto, and made *The Abandoned Cat* (1947). He was forced to retire early in 1949 owing to failing eyesight, but recovered sufficiently to teach in later life.

GEORGES MÉLIÈS (1861–1938) was a French pioneer of early cinema. Born in Paris, he originally worked as a stage magician at the Théâtre Robert-Houdin. Inspired by a presentation of the Lumière brothers’ camera in 1895, he began to explore the moving image, establishing a studio in Montreuil, Paris. At first screening other people’s films designed for the kinetoscope, he soon moved to making his own one-reel, one-shot films, each lasting for about a minute. The 531 films that he went on to record on cellulose between 1896 and 1914 are mostly silent, plot-free experiments with special effects; in *L’Homme orchestre* (1900), for example, he plays seven characters simultaneously. These early works document his experimentation with such techniques as a split screen, double exposures and dissolves, while others, such as *Le Voyage à travers l’impossible* (1904), with its longer running time of twenty-four minutes, evidence the birth of narrative cinema. In 1913, unable to compete with the American studios, Méliès’s company was forced into receivership, and was later bought by Pathé Frères. Much of Méliès’s film stock was seized by the French Army during the First World War in order to be made into boot

heels; as a consequence, little of his oeuvre survives today. Forced back to his pre-film career as a showman, Méliès descended into obscurity. In 1931, however, he was presented with the Croix de la Légion d’Honneur by Louis Lumière.

OTTO MESSMER (1892–1983) was an American animator. Born in New Jersey, he attended the Thomas School of Art, New York, before participating in a work-study programme at Acme Agency. Citing Winsor McCay as an early influence, Messmer began creating his own cartoon strips, which featured in such local newspapers as *New York World*. He made his first animated film, *Motor Mat*, in 1915, laboriously photographing it on hired equipment at Universal Studios in Los Angeles. Although never released, the film attracted the interest of such animators as Pat Sullivan and Henry ‘Hy’ Mayer. It was while working for the latter on *The Travels of Teddy*, a cartoon series based on Teddy Roosevelt, that Messmer began to learn production techniques. In 1919, after serving in the First World War, he returned to Sullivan’s studio, where he began work on *Feline Follies*, which featured Master Tom, the prototype for Felix the Cat. Although Messmer went on to be the director of and lead animator for the Felix cartoons, Sullivan took the on-screen credit. Messmer dedicated the rest of his working life to Felix, in newsprint, in comic books produced for such companies as Dell Comics, and, from the 1960s, on television, by which point he was finally credited as creator.

HAYAO MIYAZAKI (b. 1941) is a prominent Japanese film director and the co-founder, with Isao Takahata, of Studio Ghibli. He was inspired to venture into animation as an adolescent after watching *Hakujaden* (The Tale of the White Serpent; 1958), considered to be the first colour Japanese animated feature film. In 1963 he was hired by Toei Animation, where he gained attention for his work on *Gulliver’s Space Travels* (1965). He later worked as chief animator on the landmark film *Hols: Prince of the Sun* (1968), directed by Takahata, with whom he would continue to collaborate. In 1979 Miyazaki directed his first animated feature film, *The Castle of Cagliostro*. This was followed by the better-known adventure film *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), based on his manga series of the same title. After this success Miyazaki was able to co-found Studio Ghibli, which has produced all his subsequent works, including *My Neighbour Totoro* (1988) and *Kiki’s Delivery Service* (1989). *Princess Mononoke* (1997) was a huge box-office success, winning Picture of the Year at the Japanese Academy Awards. Miyazaki

has continued to direct critically acclaimed films, such as *Spirited Away* (2001), *Howl's Moving Castle* (2004) and *Ponyo on the Cliff by the Sea* (2008). In 2005 he was awarded the Golden Lion for Lifetime Achievement at the Venice International Film Festival.

CAROLINE MOURIS *see FRANK MOURIS*

FRANK MOURIS (b. 1944) is an American animator. Born in Florida, he showed an early interest in architecture before studying graphic design at graduate school. An interest in photography prompted him to experiment with film. He is best known for his Academy Award-winning stop-motion animation *Frank Film* (1973), created with his wife, Caroline Mouris. Released to immediate critical acclaim, the film features 11,592 fragmented images sequenced into a kaleidoscopic visual biography of the filmmaker's life, accompanied by a soundtrack created by Tony Schwartz. In 1996 the film was chosen for preservation by the US National Film Preservation Board. Mouris has described the work as 'that one personal film that you do to get the artistic inclinations out of your system before going commercial'. In collaboration with his wife, Mouris has continued to make independent shorts – including *Franky Caroline* (1999), which features the couple's unique collage aesthetic – as well as commercial work for such companies as Levi's and Nickelodeon Toys.

EADWEARD MUYBRIDGE (1830–1904) was a photographer known for his investigations into animal locomotion. Born in Kingston-upon-Thames as Edward James Muggeridge, he emigrated to the United States in 1852, where he worked first in New York and then in San Francisco. He learned the wet collodion photographic process while convalescing in England after suffering head injuries in a stagecoach accident, and developed a successful career in photography on his return to San Francisco in 1866. His reputation was based on landscape shots of the Yosemite Valley and the San Francisco Bay Area, although he also offered his services for portraiture. Today, he is renowned for having resolved the long-running debate over whether all four of a horse's hooves leave the ground while it is galloping. Hired by Leland Stanford, a former governor of California, Muybridge used a battery of cameras and a special shutter with a speed of 2/1000 of a second to capture Stanford's racehorse Occident airborne mid-gallop. His findings were widely published, and Muybridge gave lectures throughout the United States and Europe answering the questions of disbelievers. In 1882 he returned to England to

lecture at the Royal Institution in London, where he described the motion picture using his zoopraxiscope. Muybridge made his most important studies under the auspices of the University of Pennsylvania, producing a total of 100,000 images between 1883 and 1886, which were published as 781 plates in the portfolio *Animal Locomotion: An Electro-Photographic Investigation of Consecutive Phases of Animal Movements*.

N

YURI NORSTEIN (b. 1941) is a Russian animator known for such acclaimed films as *Hedgehog in the Fog* (1975) and *Tale of Tales* (1979). Raised in Moscow, he was hired by Soyuzmultfilm in 1961, where he met his future wife and sometime collaborator, Francesca Yarbusova. After working as an animator on more than fifty films, including *Who Said 'Meow'?* (1962), he made his directorial debut in 1968 with *25th October, the First Day*. His animation techniques became increasingly sophisticated over the course of the following decades, incorporating a series of moveable glass planes that allowed for a three-dimensional look. In 1985, after being fired from Soyuzmultfilm, Norstein joined forces with three other leading animators – Fyodor Khitruk, Andrey Khrzhanovsky and Edward Nazarov – to found the Animation School and Studio. He has been working on a feature-length adaptation of Nikolai Gogol's *The Overcoat* for more than twenty years, clips of which have been released to the public in low-resolution formats. In 2005 he published *Snow on the Grass, Fragments of a Book: Lectures About the Art of Animation*, which has since been released in an extended edition featuring 1700 colour illustrations.

O

WILLIS O'BRIEN (1886–1962) was an American special-effects artist. Having worked as a cartoonist for the *San Francisco Daily News*, he was hired by the Edison Manufacturing Company, the first commercial film studio in the United States. He produced a series of short stop-motion films based on prehistoric themes, including *The Ghost of Slumber Mountain* (1918), for which he modelled figurines out of clay. He worked on his first Hollywood feature in 1925, *The Lost World*, which led to his most famous creations, the giant apes in *King Kong* (1933) and its sequel, *The Son of Kong* (1933). In 1949 O'Brien worked with his protégé, Ray Harryhausen, on *Mighty Joe Young*, which won an Academy Award for Best Visual Effects. Later films included *The Animal World* (1956), *The Black Scor-*

pion (1957) and *Behemoth, the Sea Monster* (1959). A pioneer of stop-motion techniques, O'Brien laboured largely in obscurity. Recognition came posthumously, however, when he was given the Winsor McCay Award in honour of his lifetime contributions to the art of animation.

JULIAN OPIE (b. 1958) is a British contemporary sculptor, printmaker and installation artist. In 1979 he enrolled at Goldsmiths in London, where he studied under conceptual artist Michael Craig-Martin. His first solo show came in 1983, at London's Lisson Gallery. Opie was originally celebrated as the youngest of the 'New British Sculptors'; however, towards the end of the 1980s he began to move away from creating painted metal sculptures, working increasingly in other media. *Imagine You Are Walking* (1998), for example, consists of eighteen painted images of the interior of a computer-generated maze. He has also used computers to generate portraits, such as those on the cover of the album *Blur: The Best Of* (2000). Such portraits are characterized by black outlines filled with bright block colours, with detail reduced to a minimum. A former trustee of the Tate, Opie has exhibited widely in Europe, Japan and the United States.

MAMORU OSHII (b. 1951) is a Japanese director and writer. After graduating from Tokyo Gakuei University in 1976, he found employment with Tatsunoko Productions, working on the television series *Time Bokan* (1975–76). In 1980 he moved to Studio Pierrot, where his work as director on the animated television series *Urusei Yatsura* (1981–86) met with success. This was followed by the films *Urusei Yatsura: Only You* (1983) and *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer* (1984). Having moved to Studio Deen, he wrote and directed *Angel's Egg* (1985) – a surreal film rich with biblical symbolism, and featuring character designs by Yoshitaka Amano – which is often described as his masterpiece. In the late1980s he directed the television series and film versions of *Patlabor*, a sophisticated 'mecha' drama set in the near future. The year 1995 saw the release of *Ghost in the Shell*, his landmark cyberpunk thriller about a female cyborg trying to find meaning in her existence. In 2008 he directed *Sky Crawlers*, a film based on a series of novels by Hiroshi Mori.

KATSUHIRO OTOMO (b. 1954) is a Japanese manga artist, film director and screenwriter. His first work, *A Gun Report* (1973), was a manga adaptation of Prosper Mérimée's short story *Mateo Falcone* (1829). He later became known as the creator of *Akira*, a manga set in post-apocalyptic Neo-Tokyo.

The series ran from 20 December 1982 until 25 June 1990, and totalled more than 2000 pages. His anime film version, released in 1988, has achieved cult status, and is widely considered a landmark in Japanese anime. Otomo is also the writer behind the manga series *Domu: A Child's Dream* (1980) and *The Legend of Mother Sarah* (1990), while his other directing credits include the anime *Steam-boy* (2004) and the live-action film *Mushishi* (2006).

P

NICK PARK (b. 1958) is a British animator and film-maker, best known as the creator of Wallace and Gromit. He studied communication arts at Sheffield Polytechnic (now Sheffield Hallam University) before going on to the National Film and Television School in Beaconsfield, Buckinghamshire, where he began work on *A Grand Day Out*, the first Wallace and Gromit film. He was hired by Aardman Animations in 1985, initially working on such commercial projects as advertisements and music videos. In 1989, while completing post-production work on *A Grand Day Out*, he made *Creature Comforts* for Channel 4's *Lip Synch* series. Both films were nominated for a host of awards, with the former taking a BAFTA, and the latter winning an Academy Award. Two further Wallace and Gromit shorts followed – *The Wrong Trousers* (1993) and *A Close Shave* (1995) – before Park embarked on his first feature-length film, *Chicken Run* (2000), co-directed by Aardman co-founder Peter Lord. The first feature-length Wallace and Gromit film, *The Curse of the Were-Rabbit* (2005), won the Academy Award for Best Animated Feature Film in 2006.

TREY PARKER (b. 1969) **AND MATT STONE** (b. 1971) are creative partners, best known for their award-winning television series, *South Park*. Parker met Stone at the University of Colorado film school, where they studied under Stan Brakhage and Jerry Aronson. While there, they collaborated on *The Spirit of Christmas* (1992 and 1995), two short films animated using construction paper, glue and an old 8mm camera. The films featured four children called Stan, Kyle, Kenny and Eric – clear precursors to the South Park boys. They also worked on *Cannibal! The Musical* (1993), a black comedy based on the apocryphal tales of Alferd Packer, which caught the attention of Fox executive Brian Graden. *South Park* debuted in August 1997 on Comedy Central, and is the network's highest-rated and longest-running programme to date. Originally made using cut-out animation, the series is now entirely computer-generated, although Parker and Stone continue to write,

direct and provide voices for most episodes. In 1999 Parker directed the satirical film *South Park: Bigger, Longer & Uncut*, which parodies the controversy stirred by their work, and in 2004 they released *Team America: World Police*. The pair hit the headlines again in April 2010 when they depicted the Prophet Muhammad in a bear costume.

PIXAR ANIMATION STUDIOS is an American computer-animation studio best known for its groundbreaking CGI feature films. The company was formed in 1986 when Apple co-founder Steve Jobs purchased the computer-graphics division of Lucasfilm, naming it 'Pixar'. Initially a computer-hardware company, Pixar began making computer-animated commercials for such companies as Listerine and Tropicana in a bid to drive sales of its Pixar Image Computer. In 1991 a deal worth \$26 million was brokered with Walt Disney Feature Animation to produce three computer-animated feature films. The first of these, *Toy Story*, directed and co-written by John Lasseter, premiered on 19 November 1995, and has since taken more than \$350 million at the international box office. Following the production of *Toy Story 2* (1999), disagreements with Disney began to grow, particularly between Steve Jobs and Disney's chairman, Michael Eisner. Negotiations over a new deal resumed after Eisner resigned his position, and in 2006 Disney bought Pixar for \$7.4 billion. The year 2011 marks the studio's twenty-fifth anniversary, having produced eleven films to date, including *A Bug's Life* (1998), *Monsters, Inc.* (2001), *Finding Nemo* (2003), *The Incredibles* (2004) and *Ratatouille* (2007).

Q

THE BROTHERS QUAY (Stephen and Timothy; b. 1947) are influential director-animators. Identical twins from Pennsylvania, they studied illustration and graphics in Philadelphia before relocating to London in 1969 to attend the Royal College of Art. In 1979 they began collaborating with British producer Keith Griffiths at Koninck Studios, which has since produced all their films. Masters of the miniaturized world, they often base their work around repressed childhood dreamscapes, using puppets assembled from doll parts. Their stop-motion animation *Street of Crocodiles* (1986), based on the novella by Bruno Schulz, was named as one of the ten best films of all time in the *Sight and Sound* critics' poll of 2002. Influenced by the tradition of Eastern European animation, their practice also incorporates commercials and set designs for opera, theatre and ballet; in 1998, their design for the

Broadway play *The Chairs* won the Drama Desk Award for Outstanding Set Design. In 2002 they contributed an animated sequence to Julie Taymor's film *Frida*, and in 2003 they collaborated with composer Steve Martland to produce four short films as part of a live event at Tate Modern in London.

R

LOTTE REINIGER (1899–1981) was a German pioneer of silhouette animation, adapting the ancient art of shadow theatre to cinematic ends. Born in Berlin, she trained as an actress with Max Reinhardt before her work caught the attention of noted film director Paul Wegener, who invited her to make silhouettes for the intertitles on *Rübezahl's Hochzeit* (1916) and *Rattenfänger von Hameln* (1918). She made her first film, *Das Ornament des verliebten Herzens* (The Ornament of a Loving Heart), in 1919 for the experimental animation studio the Berliner Institut für Kulturforschung. In 1921 she married the film historian Carl Koch, who worked for her animation studio as producer and camera operator until his death in 1963. Her films, which drew on operatic themes, and often harked back to a more innocent age, were described by Jean Renoir as a 'visual expression of Mozart's music'. From 1923 to 1926 she worked on her most renowned work, *The Adventures of Prince Achmed*, sometimes credited as the first full-length animated film. For the rest of her career she focused on one- or two-reel shorts, often creating sequences to feature in others' films. After the Second World War she took British citizenship and settled in the Abbey Arts Centre in north London, setting up Primrose Productions with Louis Hagen Jr.

CHARLES-ÉMILE REYNAUD (1844–1918) was a French physicist and inventor who earned his place in cinematic history after inventing the praxinoscope (which translates from the Greek as 'action viewer'). Originally a teacher, he unveiled his optical device in Paris in 1877. Similar in appearance to William George Horner's zoetrope, Reynaud's instrument produced an illusion of movement that was viewed on mirrors in the centre of the drum rather than through slits on the outside. In 1888 he patented the Théâtre Optique, a device based on the praxinoscope that could project a continuous series of moving images on to a screen, enabling him to show hand-drawn cartoons to a larger audience. On 28 October 1892, at the Musée Grévin in Paris, he gave the first public performance of a moving-picture show. Billed as *Pantomimes lumineuses*, the show featured

three cartoons, including *Pauvre Pierrot*. However, interest in Reynaud waned after 1895 in the wake of the appearance of the Lumière brothers’ more popular device for screening moving images, the cinematograph.

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI (b. 1949) is a Polish film-maker who lives and works in Los Angeles. Having studied cinematography at the Łódź Film School, he began making animated shorts, including *Kwad-rat* and *Take Five* (both 1972), before becoming a member of the experimental film group Warsztat Formy Filmowej (The Workshop of Film Form). Between 1973 and 1980 he worked with the Polish animation studio Se-ma-for, where he directed such films as the Academy Award-winning *Tango* (1980). He established a visual-effects studio for Austrian national television in 1977, and in 1985 he founded his own research and visual-arts production company, Zbig Vision. He emigrated to the United States in 1983, where his Manhattan and Hoboken studios pioneered the use of high-definition technology. Throughout the 1980s he also directed music videos for such artists as John Lennon and Mick Jagger. Between 1994 and 2001 he lived in Germany, first in Berlin, working at CBF Studios, and later in Cologne, where he was a professor of experimental film at the Academy of Media Arts. Rybczyński is the recipient of numerous industry and film-festival awards.

S

BOB SABISTON (b. 1967) is an American film director and computer programmer. He began developing software while he was a graduate researcher at the MIT Media Lab, from 1986 to 1991. His early films included *Grinning Evil Death* (1990) and *God’s Little Monkey* (1994), which, in 1995, won the Prix Ars Electronica Golden Nica award in the computer-animation category. In 1997 Sabiston developed Rotoshop, the proprietary rotoscoping software for which his company, Flat Black Films, has become known. It was initially used to create a series of interstitial programmes for MTV, *Project Incognito*, and was later employed in the making of the feature film *Waking Life* (2001). In 2004 Sabiston was hired as Head of Animation for Richard Linklater’s *A Scanner Darkly* (2006), for which he created an enhanced version of Rotoshop. He is also the creator of *Inchworm*, a paint/animation title for the Nintendo DSi.

MARJANE SATRAPI (b. 1969) is an Iranian novelist, illustrator and director of animated films

who lives and works in Paris. She is the author of *Persepolis*, a graphic novel that traces her path to adulthood, from her early years in Tehran and the overthrow of the Shah to the terrorizing Khomeini rule, war with Iraq and her escape to Europe. Originally published in French between 2000 and 2003 in four parts, it was later translated into English and released in two parts, in 2003 and 2004. Satrapi adapted the novel into an animated film of the same title, which was co-directed by Vincent Paronnaud, and premiered at the Cannes Film Festival in 2007. As stark as the original drawings, the animated film employs an expressionist aesthetic reminiscent of the work of Fritz Lang. Her other novels include *Embroideries* (2005) and *Chicken with Plums* (2006), which is currently being adapted into a live-action film.

SEMICONDUCTOR, founded in 1997, comprises artists Ruth Jarman (b. 1973) and Joe Gerhardt (b. 1972), who live and work in Brighton, England. They started producing work as Semiconductor with their project *Retropolis* (1999). Their pieces – which use computer animation, single- and multi-channel video, sound, documentary, and multi-media installations – are created as part of a practice that they describe as exploring ‘science and the material nature of the world, questioning our place in the physical universe’. Their unique approach has earned them a place in several public collections. They have also exhibited globally, including at the Venice Biennale; the Royal Academy, London; the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington, D.C.; the Institute of Contemporary Arts, London; and the Exploratorium, San Francisco. Their best-known work, *Magnetic Movie* (2007), was purchased by the Hirshhorn Museum for its permanent collection in 2008. Other notable short films include *Brilliant Noise* (2006), produced with the help of a NASA Space Sciences Fellowship; *Matter in Motion* (2008), commissioned by Careof Gallery, Milan; and *Indefatigable* (2010), made during a Gulbenkian Galapagos Artists’ Residency.

HARRY SMITH (1923–1991) was an American artist, archivist, film-maker, record collector and ethnomusicologist. Raised in Portland, Oregon, by theosophist parents, he was exposed to a variety of pantheistic ideas, which led to a lifelong interest in the occult. He studied anthropology at the University of Washington from 1943 before dropping out to join the bohemian community of artists in San Francisco, where he established himself as an experimental film-maker. Developing his own

blend of stop-motion collage and hand-painting directly on to film, he would spend years labouring over a single film. Drawing on such artistic influences as Wassily Kandinsky, Smith sought a filmic synaesthesia, and was described by Kenneth Anger as ‘the greatest living magician’. A Solomon Guggenheim grant took him to New York, where, in 1952, Folkways Records issued his multi-volume *Anthology of American Folk Music*, credited as prompting the genre’s revival in the following decades.

PERCY SMITH (1880–1945) was an English film-maker. He began his career at the Board of Education before his close-up photograph of a bluebottle’s tongue caught the attention of film entrepreneur Charles Urban, whom he joined in 1910 as a film-maker. Before the advent of the First World War, he made more than fifty nature films for the *Urban Sciences* series, including the acclaimed *The Birth of a Flower* (1910). In 1922 he created the *Secrets of Nature* series for British Instructional Films, which (under the new title of *Secrets of Life*) thrived until his death in 1945. He pioneered new methods of time-lapse and micro-cinematography, and was known to invent bizarre, home-made devices, such as alarms that woke him in the middle of the night so that he could change the film in a camera. A passionate enthusiast for the educational possibilities of film, he understood his task as feeding public audiences ‘the powder of instruction in the jam of entertainment’. Towards the end of his career, Mary Field and H.R. Hewer took over the direction of his films, while he focused on the meticulous photography.

STEVEN SPIELBERG (b. 1946) is an American film director, screenwriter, producer and studio executive, widely regarded as one of the most influential film-makers in the history of cinema. He was just sixteen years old when he created his first feature-length film, *Firelight*. After being rejected from the University of Southern California film school, he became a student at California State University, Long Beach. He made his first short film, *Amblin* (1968), as an intern at Universal Studios, after which he began his professional directorial career on the television programme *Night Gallery*. He later signed a contract with Universal for four television films, beginning with *Duel* (1971), and made his theatrical feature-film debut with *The Sugarland Express* (1974). Spielberg went on to win the Academy Award for Best Director for *Schindler’s List* (1993) and *Saving Private Ryan* (1998). Three of his films, *Jaws* (1975), *E.T.: The Extra-Terrestrial* (1982) and *Jurassic Park* (1993) – renowned for the way

in which they combined live-action drama with animatronics and/or CGI – made box-office history, each smashing the previous record for the highest-grossing film of all time.

DAVID SPROXTON see AARDMAN ANIMATIONS

LADISLAS STAREWITCH (born Władysław Starewicz; 1882–1965) was a Polish-Lithuanian stop-motion animator. A graduate of the Russian Academy of Arts in St Petersburg, he began his career in about 1909 at the Kovno Ethnography Museum, Lithuania; there, he created documentaries for the museum, including *Lucanus Cervus* (1910), a short film about insect life featuring his first animated puppets. After moving to Moscow in 1912 to work for Aleksandr Khanzhonkov’s film company, he created one of his best-known works, *The Cameraman’s Revenge* (1912). Some of the films he made at this time combine live action with puppet animation, including, from 1913, *The Night Before Christmas* and *Terrible Vengeance*, which won him the Gold Medal at an international festival in Milan in 1914. After the First World War (and under a new name) he moved to Fontenay-sous-Bois in France; from that time onward, his daughter Irène became instrumental in the making of his films. Between 1929 and 1930 production took place for another of his well-known works, *The Tale of the Fox*, released in Berlin in 1937.

MATT STONE see TREY PARKER AND MATT STONE

STUDIO GHIBLI is a Japanese animated-film studio. It was founded in 1985 by film-makers Isao Takahata and Hayao Miyazaki following the success of *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), which was written and directed by Miyazaki and produced by Takahata. Successful collaborations have since been struck with such directors as Yoshifumi Kondo, Goro Miyazaki and Hiromasa Yonebayashi. To date, Studio Ghibli has made seventeen feature-length films, several of which – including *Laputa: Castle in the Sky* (1986) and *Kiki’s Delivery Service* (1989) – have won the Animage Anime Grand Prix. In 2002 *Spirited Away* (2001) was awarded the Golden Bear for best feature film at the Berlin International Film Festival; the following year, it won the Oscar for Best Animated Feature Film, making it the first Japanese animation to win an Academy Award. In 2004 *Howl’s Moving Castle* received the Osella Award for outstanding technical achievement at

the Venice International Film Festival, in recognition of the high quality of the work and the continuing achievements of Hayao Miyazaki and Studio Ghibli.

PAT SULLIVAN see OTTO MESSMER

JAN ŠVANKMAJER (b. 1934) is a Czech film-maker. Raised and educated in Prague, where he continues to live and work, he studied first at the Institute of Applied Arts (1950–54), and then in the Department of Puppetry at the Academy of Performing Arts. He first encountered film at the Laterna Magika theatre, the performances at which are often a combination of moving images, mime and dance. In 1970 he joined the Czech surrealist movement, where he met two of the group’s key protagonists: the theorist Vratislav Effenberger, and the painter Eva Švankmajerová, who later became his wife. He made his first film in 1964, and has since become one of the world’s most renowned animators, with key works including the clay-animation film *Dimensions of Dialogue* (1983) and his first feature film, *Alice* (1987), a dark and uncanny rendering of Lewis Carroll’s classic story.

T

HIDEKI TAKAYAMA see TOSHIO MAEDA

PAUL TERRY (1887–1971) was an American cartoonist and producer. As a newspaper photographer working in New York, Terry attended an early screening of Winsor McCay’s *Gertie the Dinosaur* (1914). McCay’s film inspired Terry to create his own short animated film, *Little Hermann*, which he sold to the Thanhouser film company in 1915. The following year he began working for John R. Bray, creating the character of Farmer Al Falfa, who remained popular for many decades. An early advocate of cel animation, Terry opened his own studio, Paul Terry Productions, in 1917, where he produced nine animated films. In 1920 Terry formed a short-lived partnership with Amedee J. Van Beuren, opening Fables Studios, which, in *Dinner Time* (1928), experimented with sound processes two months before Disney released *Steamboat Willie* (1928). Terry later carried much of his staff over into Terrytoons, the animation studio that operated between 1929 and 1968, producing such popular characters as Mighty Mouse, Gandy Goose, Sourpuss and Deputy Dawg. Ever keen to keep costs down, Terry did not aspire to the same technical finesse as the Disney or Fleischer studios, although his prolific output was hard to match. He retired in 1955, having sold Terrytoons to the television network CBS.

OSAMU TEZUKA (1928–1989) was a Japanese manga artist, animator and producer, sometimes dubbed ‘the father of manga’. He began drawing cartoons as a child, creating his first works, *Diary of Ma-chan* and *Shin Takarajima*, in the wake of the Second World War. Despite graduating from Osaka University in medicine, he remained committed to a career in manga, writing and illustrating such popular titles as *Astro Boy*, *Black Jack*, *Princess Knight*, *Kimba the White Lion* and *Buddha*. He was extraordinarily prolific, with the Japanese anthology of his work (which is not even comprehensive) consisting of 400 volumes and 80,000 pages. Tezuka founded the animation studio Mushi Production, which pioneered television animation in Japan. He stepped down as director in 1970 to form a new studio, Tezuka Productions, which was responsible for such series as *Marvelous Melmo* and *Unico*. The Osamu Tezuka Manga Museum was inaugurated in April 1994.

STEFAN AND FRANCISZKA THEMERSON were avant-garde Polish film-makers. Franciszka (née Weinles; 1907–1988) was born in Warsaw, and trained as a painter at the city’s Academy of Fine Arts; Stefan (1910–1988) was born in Plock, and studied physics and then architecture while pursuing his real interests in photography and film-making. They met in 1930, married the following year, and became lifelong artistic collaborators. In Warsaw, where they made five short films together, they became key figures in the film-makers’ co-operative SAF (founded in 1935); they also created its journal, *f.a.*, in which Stefan published ‘The Urge to Create Visions’, his seminal article on film-making. Their improvised practice made use of photograms, with *Pharmacy* (1930) setting them ‘in motion’, and *Europa* (1931–32) – an adaptation of Anatol Stern’s Futurist poem – collaging them against fragments of real-time action. The couple moved to Paris in 1938; a few years later, however, the events of the Second World War forced them to move to London, where they worked for the film unit of the Polish Ministry of Information and Documentation. In 1948 they founded the Gaberbocchus Press, which they ran until 1979.

TOEI ANIMATION was founded in 1948 as Japan Animated Films. Six years later it was bought by Toei, which renamed it Toei Doga. The company’s current title was settled on in 1998. Toei Animation completed its first animated short, *Little Kitty’s Graffiti*, in 1957, while its debut feature-length film, *The White Snake*, followed in 1958; *Ken the Wild Boy* (1963) was the first of

Toei’s animated television series. Several of Japan’s acclaimed film-makers gained experience at the studio, including Hayao Miyazaki, who worked as an ‘in-betweener’ on the film *Gulliver’s Space Travels* (1965). Other names in Toei Animation’s history include Isao Takahata (a co-founder of Studio Ghibli) and Leiji Matsumoto and Yoichi Kotabe (respectively, a designer and an illustrator at Nintendo). Both Miyazaki and Kotabe worked on Takahata’s *Hols: Prince of the Sun*, released by Toei in 1968. The studio’s most famous television series, *Dragon Ball*, was first broadcast in Japan in February 1986, becoming a worldwide hit following a Hollywood adaptation (*Dragon Ball Evolution*; 2009). Other successes include the film *Galaxy Express 999* (1978) and the television series *Saint Seiya* (1986–89) and *Sailor Moon* (1992–97). In April 1995 the Toei Animation Institute was opened in Tokyo to enable students to study animation at a professional level, and to fast-track artists into anime production.

JIM TRAINOR (b. 1961) is an American film-maker and animator. He lives and works in Chicago, where he has been a professor of animation at the School of the Art Institute of Chicago since 2000. Raised in Washington, D.C., he made his first film at the age of thirteen, and continues to work in his preferred medium of black marker on white typing paper, sketching shaky line-drawn characters that are both playful and prurient. Trainor spent eleven years working on his filmic portrait of a serial killer, *The Fetishist* (1997), before starting on a series of films – *The Bats* (1998), *The Moschops* (2000), *The Magic Kingdom* (2002) and *Harmony* (2004) – known collectively as *The Animals and Their Limitations* (in 2004, *The Magic Kingdom* was featured in the Whitney Biennial in New York). Recent work includes *The Presentation Theme* (2008), based on the rituals of an ancient Peruvian culture; *The Little Garden of Herbert S. Zim* (forthcoming), in which the science section of a school library is brought unnervingly to life; and *The Pink Egg* (also forthcoming), a live-action ‘documentary horror movie’ about parasitic wasps.

RYAN TRECARTIN (b. 1981) is an American film-maker and artist. He gained his BFA from the Rhode Island School of Design in 2004, and has since exhibited internationally, with his work held in several major collections. Trecartin’s practice exists at the intersection between film, sculpture and installation, typically featuring a cast of family and friends in fantastical narratives rendered through manipulated live-action footage interspersed with animation and material found on the Internet. With

stylized sets and feverish performances, his videos read like surreal dreamscapes. As artist Kevin McGarry has observed, ‘The combination of assaultive, nearly impenetrable avant-garde logics and equally outlandish virtuoso uses of color, form, drama, and montage produces a sublime, stream-of-consciousness effect that feels bewilderingly true to life’ (‘Ryan Trecartin’, eai.org; accessed March 2011). In 2009 Trecartin won the inaugural Jack Wolgin Fine Arts Prize, and was the recipient of the Calvin Klein Collection New Artist of the Year award at the first Art Awards at the Solomon R. Guggenheim Museum, New York. The same year, he also received a Pew Fellowship in the Arts.

JIRÍ TRNKA (1912–1969) was a Czech painter, illustrator, puppeteer and film-maker. From 1928 he attended the Prague School of Arts and Crafts, where he studied under the renowned Czech puppeteer Josef Skupa. In 1936 he founded his own puppet theatre, the Dřevěné Divadlo. After the theatre disbanded at the end of its first season, Trnka turned to illustrating children’s books. Between 1941 and 1944 he set up the animation unit Studio Bratři v Triku at the Prague Film Studio, specializing in puppet animation. Over the next two decades he made more than forty animated films, ranging from short and feature-length puppet films to cut-out and drawn animations. While his early works – many of which were based on Bohemian folklore – were subsidized by the Czech communist government, his later, award-winning film *The Hand* (1965) was banned by the authorities for its veiled critique of totalitarianism.

V

AMEDEE J. VAN BEUREN see PAUL TERRY

STAN VANDERBEEK (1927–1984) was an American film-maker and pioneer of live-action animation. After studying at Cooper Union in New York, he continued his education at Black Mountain College in North Carolina. He was a frequent collaborator with such avant-garde artists as Claes Oldenburg, Allan Kaprow, Merce Cunningham and Yvonne Rainer, and his activities contributed to what theorist Gene Youngblood has termed ‘expanded cinema’. Following the completion of his first film in 1955, his experimental practice was increasingly driven by a radical political agenda, aimed at a utopian fusion of art and technology. In his manifesto of 1966, he wrote that ‘It is imperative that we (the world’s artists) invent a new world language.’ Throughout this decade he produced theatrical, mul-

timedia pieces and computer animation, often working with Bell Telephone Laboratories. Vanderbeek also experimented with viewing spaces, creating the Movie-Drome in Stony Brook, New York, a dome-shaped theatre featuring multiple projectors for the screening of such events as ‘Vortex-Concerts’, which consisted of sequences of random images. His work has since been the subject of retrospectives at the Museum of Modern Art and the Whitney Museum of American Art, both in New York.

W

KARA WALKER (b. 1969) is an American artist based in New York, where she is a professor of visual arts on the MFA programme at Columbia University. She is best known for examining the underbelly of America’s racial tensions through large-scale tableaux of cut-paper silhouettes. Born in California, she moved to the South as an adolescent after her father accepted a post at Georgia State University. She specialized in printmaking at the Atlanta College of Art in 1991 before going on to gain an MFA at the Rhode Island School of Design. In 1997 she featured in the Whitney Biennial in New York, and, at the age of twenty-eight, became the youngest artist to receive the John D. and Catherine T. MacArthur Foundation’s ‘Genius Award’. Although her sexualized plantation scenes caused controversy in the late 1990s, they also attracted many admirers. In the wake of Hurricane Katrina, Walker produced a new body of work titled *After the Deluge*, which, in the artist’s own words, looked to the ‘re-inscription of all the stereotypes about the black body’. In 2007 the Walker Art Center in Minneapolis organized the first full-scale museum survey of her work, *Kara Walker: My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*.

THE WALT DISNEY COMPANY is the largest media and entertainment conglomerate in the world, named after the American producer, director and cartoonist who co-founded the Disney Brothers Cartoon Studio in 1923 with his brother Roy O. Disney. In 1919 Walter Elias Disney (1901–1966) started work at the Pesmen-Rubin Commercial Art Studio, later moving to the Kansas City Film Ad Company, for which he made cut-out animations with cartoonist Ub Iwerks. After reading Edwin G. Lutz’s book *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development* (1920), Disney was inspired to experiment with cel animation, producing a series of films titled *Laugh-O-Grams*, which he screened in a local theatre. Having pooled resources to establish their own cartoon studio in

Hollywood, Disney and Roy, together with Iwerks, developed the character of Mickey Mouse, whose voice was provided by Disney himself until 1947. Mickey made his screen debut in *Steamboat Willie* (1928), the first fully synchronized sound cartoon. During the production of an early *Silly Symphonies* cartoon, the world of animation witnessed the introduction of Technicolor. Disney’s first experiment with it (at the behest of Herbert Kalmus, co-founder of the Technicolor Corporation), *Flowers and Trees* (1932), won him the inaugural Academy Award for Best Animated Short Film, his first personal Oscar. Mickey’s success meant that, by 1938, the characters of Donald Duck, Goofy and Pluto had been given their own spin-off series, while the studio had also released America’s first full-length animated musical feature, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). A special Academy Award followed (in the shape of one full-sized Oscar and seven miniature versions), ushering in a period dubbed ‘the golden age of Disney animation’, which produced such films as *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940) and *Bambi* (1942). During the Second World War the studio was contracted to produce instructional films for the military, as well as such morale-boosting films as *Victory Through Air Power* (1943). In the aftermath of the war it diversified into other media, from its first fully live-action feature, *Treasure Island* (1950), to the opening of Disneyland, California, in 1955 and, in the same year, the debut of its first daily television show, *The Mickey Mouse Club*. After Disney’s death in 1966, Roy delayed his planned retirement to head what was by now an empire of family entertainment, and to realize his brother’s dream of developing what is today known as Walt Disney World, Florida. Taking its current name in 1986, the Walt Disney Company now consists of a large number of subsidiaries and affiliates, including the Walt Disney Motion Pictures Group, the ABC television network, the Disney Channel, ESPN and Marvel Entertainment. The poor box-office reception of traditionally animated features at the turn of the millennium led to the closure of the company’s animation studios in Orlando and Paris, while its animation facilities in Burbank, California, began to focus on computer animation. However, a watershed followed in 2006 after the acquisition of Pixar, with Disney returning to traditional hand-drawn animation for *The Princess and the Frog* (2009).

THE WAN BROTHERS (Wan Lai Ming, Wan Gu Chan, Wan Chao Chen and Wan Di Huan), born in Nanjing in the early years of the twentieth century, were pioneers of the Chinese animation industry. As children, using cut-paper silhouettes,

they created puppet shows inspired by the sixteenth-century Chinese epic *Journey to the West*. In 1916 the family relocated to Shanghai, where, from 1919, Wan Lai-Ming worked for the Department of Activities’ film service. His brothers joined him at the Shanghai Commercial Press after graduating from art school, and together they collaborated on the advertising short *Shuzhendong Chinese Typewriter* (1922). They went on to make *Uproar in the Studio* (1926), their first silent cartoon, before producing *The Camel’s Dance* (1935), their first cartoon with sound. In 1941, during the Japanese occupation of Shanghai, the brothers released *Princess Iron Fan*, China’s first full-length animated film. Aesthetically closer to the Fleischer Studios than to Disney, it made extensive use of rotoscoping. In 1961 the brothers released the first part of *Havoc in Heaven*, with the second instalment following in 1964. The film met with both domestic and international acclaim, going on to win the prize for best film at the London International Film Festival in 1978.

TIM WEBB (b. 1960) is an English film-maker and Senior Tutor in Animation at the Royal College of Art, London. After graduating in 1986 from West Surrey College of Art and Design with a BA in animation, he was commissioned by Channel 4 to create *A is for Autism* (1992), an award-winning film that brought him considerable critical acclaim. Accompanied by assembled voiceovers, this ‘animated documentary’ combines live-action sequences with drawings in order to offer a poignant glimpse into the condition of autism. Webb later directed the Channel 4/Arts Council England ‘animate!’ film *15th February*, winner of the ICA Dick Award in 1995 as ‘the most provocative, innovative and subversive short film of the year’. In 2000 he wrote, directed and animated the BAFTA-nominated *Six of One* for Channel 4, while his first foray into digital film, *Mr Price* (2004), was another ‘animate!’ project.

WETA DIGITAL is a visual-effects company based in Wellington, New Zealand. Founded in 1993 by a group of New Zealand film-makers, including Peter Jackson, Richard Taylor and Jamie Selkirk, it forms part of a network of special-effects and film-production companies located in the Wellington suburb of Miramar. One of its first commissions was to provide visual effects for Peter Jackson’s *Heavenly Creatures* (1994); since then, the company has won awards for its work on two of Jackson’s other projects, *The Lord of the Rings* trilogy (2001–03) and *King Kong* (2005). It has also collaborated with a host of other Hollywood directors, providing digital effects for such box-office hits as *X-Men: The Last Stand* (2006).

Weta Digital recently worked on James Cameron’s *Avatar* (2009), using a new camera system, shooting on a virtual stage, and developing new technologies for groundbreaking visual effects. The film received the Academy Award for Best Visual Effects in 2009, thanks in part to the work of the company’s director, the acclaimed visual-effects artist Joe Letteri.

RICHARD WILLIAMS (b. 1933) is a Canadian animator, best known for his work on *Who Framed Roger Rabbit* (1988). He made his first film, *The Little Island*, in 1958, and its success enabled him to establish his own studio. Throughout the 1960s he balanced his commercial work, which included a series of advertisements for Truman Bitter, with such personal films as *A Lecture on Man* (1962). In 1968 he produced an animated sequence based on the graphic style of *Punch* magazine for Tony Richardson’s *The Charge of the Light Brigade*. He also designed title sequences for *Casino Royale* (1967) and *The Return of the Pink Panther* (1974). Williams won an Academy Award for his direction of *A Christmas Carol* (1971), and an Emmy for Outstanding Animated Program for *Ziggy’s Gift* (1982). Released in the United States, these acclaimed made-for-television productions attracted the attention of Steven Spielberg and Robert Zemeckis, who commissioned Williams to work on their adaptation of Gary K. Wolf’s mystery novel *Who Censored Roger Rabbit?* (1981). Williams’s intended masterpiece, *The Thief and the Cobbler*, suffered a series of false starts and was never released, although it has exerted untold influence through the generation of animators who worked on it.

RUN WRAKE (b. 1963) is a London-based animator. After studying graphic design at Chelsea College of Art and Design, he embarked on a Master’s in animation at the Royal College of Art, graduating in 1990. Since then his work has encompassed visuals for U2 concerts, music videos for Howie B, commercials for Coca-Cola and NatWest, and illustrations for *NME* magazine. Following the success of his first Channel 4/Arts Council England ‘animate!’ commission, *Jukebox* (1994), he gained widespread attention for *Rabbit*, his BAFTA-nominated short film of 2005. Based on a collection of vintage educational illustrations by Enid Blyton-illustrator Geoffrey Higham, the film tells a dark, dream-like story of false innocence, invoking images from a lost collective childhood. For his early work, Wrake used traditional animation techniques, drawing, painting and assembling images on punched acetate; since 1998,

however, he has worked primarily in Photoshop, animating in After Effects. His more recent work includes *The Control Master* (2007).

Z

ZHOU XIAOHU (b. 1960) is a Chinese artist who works in performance, photography, installation, sculpture, video and animation. He studied sculpture for three years at the Suzhou Art Institute before graduating in 1989 from Sichuan Academy of Fine Arts with a degree in oil painting. In 1997 he began to experiment with analogue technology, embedding it in sculptural installations. His practice today uses digital technologies to maximize the possibilities of stop-motion techniques, with miniature clay and porcelain sculptures being transformed into satirical animations. Questioning the role of the media in a digital age, Zhou’s complex processes relate to the fabrication of history. As he explains, ‘art can never be made by machine alone’. In 2002 he was invited to participate in the Long March Project, a contemporary-art initiative based in Beijing, and he has since exhibited the works produced for the project at home and abroad. He continues to live and work in Changzhou, China.

The biographies were compiled by Sunny Cheung, Juliette Desorgues, Eleanor Nairne and Zofia Trafas, with the exception of the entry on Oskar Fischinger, which was written by William Moritz.

ABOUT THE AUTHORS

ASUZANNE BUCHAN is Professor of Animation Aesthetics and Director of the Animation Research Centre at the University for the Creative Arts in Farnham, England. She gained her MA (on James Joyce) and PhD (on the Brothers Quay) from the University of Zurich. Buchan was a lecturer, research assistant and video archivist for the university’s Seminar of Cinema Studies from 1994 to 2000, and a founding member and former co-director of the Fantoche International Animation Film Festival in Baden, Switzerland. She continues to teach, curate and advise – both nationally and internationally – on the history, theory and aesthetics of animation. Recent publications include *Animated ‘Worlds’* (editor; 2006), an essay for *Issues in Curating, Contemporary Art and Performance* (edited by Judith Rugg and Michèle Sedgwick; 2007) and *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom* (2010); she is also the founding editor of *Animation: An Interdisciplinary Journal*, which reflects her preference for cross-disciplinary methodologies. Recent projects include co-curating *Trickraum : Spacetricks* (2005) at the Museum of Design, Zurich, and organizing the ‘Pervasive Animation’ conference (2007) at Tate Modern, London. She is currently preparing an AFI Film Reader, *Pervasive Animation*.

GREG HILTY is a London-based curator whose work over the last twenty-five years has embraced a variety of visual art forms, with an emphasis on the moving image. He started his career at Riverside Studios before moving to the Hayward Gallery in the early 1990s as Senior Curator. There, he initiated exhibitions on fashion and sonic art, and co-curated the groundbreaking *Spellbound: Art and Film* (1996), which examined the relationship between the work of such artists and film-makers as Terry Gilliam, Douglas Gordon, Peter Greenaway, Damien Hirst, Steve McQueen and Ridley Scott. He went on to become Director of Arts for London Arts and Director of Visual Arts and Literature at the London office of Arts Council England. In 2005 he joined forces with the University of the Arts London to establish Plus Equals, an agency dedicated to providing practical support to cross-disciplinary artistic initiatives. He is currently Curatorial Director, Head of Exhibitions and Artist Liaison at Lisson Gallery, London.

ADAM PUGH is an independent curator and writer based in Norwich, England. Until recently he was the director of Aurora, an annual festival that focused on moving images created by artists, with discussion events, live performances and installations running alongside the best work for space and screen from across the world. He currently sits on the advisory board for Animate Projects – an organization dedicated to supporting the production, exhibition and development of artists’ animation – and regularly contributes essays to its website. He has also written for the German film magazine *Schnitt*, for *Vertigo* magazine and for the annual Aurora publication, which, together with its DVD edition, he used to edit. Pugh has served on the jury for the International Short Film Festival in Oberhausen, Germany, and is a regular guest speaker at a variety of curatorial events and festivals. He has a particular interest in the ability of animation to transcend the quotidian, and in its growing importance to artistic practice in the wider art world.

PAUL WELLS is Director of the Animation Academy at Loughborough University, England. His publications include *Understanding Animation* (1998), *Animation: Genre and Authorship* (2002), *Animation and America* (2002), *The Fundamentals of Animation* (2006), *Halas & Batchelor Cartoons: An Animated History* (with Vivien Halas; 2006), *Drawing for Animation* (with Joanna Quinn and Les Mills; 2008), *Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image* (with Johnny Hardstaff; 2008) and *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture* (2009). Also an established scriptwriter and director, he has won a Sony Award for his six-part radio history of the horror film, *Spinechillers*, and a New York Festival of Radio Award for his series *America the Movie*. His television credits include *Cartoons Kick Ass* (2000) for Channel 4, and the three-part BBC series *Animation Nation* (2005). Wells has curated exhibitions, public events and programmes worldwide. He is currently a consultant on the Animazing Spotlight Professional Feedback Programme; Chair of the Archive for British Animation Collections; and holds animation workshops, based on his book *Scriptwriting* (2007), in Europe, the United States and Canada

CRÉDITOS DE IMAGEM

IMAGE CREDITS

Página 22: *Sucessão de Julien Pappé/Magic Films; julienpappe.free.fr*

Página 26: © *The Halas & Batchelor Collection*

Página 27: *fotopedrazzini.ch*

Página 49: Os filmes cronofotográficos de Étienne-Jules Marey foram restaurados digitalmente e transferidos para filme 35mm pela Cinémathèque Française, Paris, que possui e é dona desses registros

Páginas 56, 57: *emilereynaud.fr, cnc-aff.fr*

Páginas 83, 87: *Ronald Grant Archive*

Páginas 104, 105, 106: *fotopedrazzini.ch*

Página 107: Foto Roberto Goffi

Página 132: © Ladislav and Irène Starewitch

Páginas 134, 135: © *Nathalie Djurberg*

Página 143: © *The Halas & Batchelor Collection*

Página 153: Jaromír Kallista e Jan Švankmajer; *athanor.cz*

Página 171: Essa versão da *Sinfonia Diagonal* foi restaurada por Gösta Werner em 1994, em colaboração e com suporte do Swedish Film Institute

Página 185: *Ronald Grant Archive*

Os editores não mediram esforços para localizar e contatar os detentores de direitos para o material reproduzido neste livro. Eles ficarão felizes em corrigir em edições posteriores quaisquer erros e omissões que sejam levados à sua atenção.

The publishers have made every effort to trace and contact the copyright holders for the material reproduced in this book. They will be happy to correct in subsequent editions any errors or omissions that are brought to their attention.

LEGENDAS | TITLES

Página 2:
Winsor McCay, *Pequeno Nemo Animado*, 1911
(vide página 54)

Páginas 10–11
Winsor McCay, *O Naufrágio do Lusitania*, 1916
(vide página 142)

Página 42:
Max Fleischer, *Saído do Tinteiro: A Mosca Provocante*, 1919
(vide página 55)

Páginas 74–75
Bob Pauley
Desenho de Buzz Lightyear, de Toy Story, 1995
Lápis
© *Disney/Pixar*

Páginas 98–99
Toshio Maeda
Arte original para a série de mangás *A Lenda do Demônio*, 1986
Cortesia do artista

Páginas 120–21
Lotte Reiniger, *As Aventuras do Príncipe Achmed*, 1926
(vide páginas 122–23)

Página 150:
Marjane Satrapi, *Persepolis I*, 2000 (vide páginas 160–61)

Página 168:
Harry Smith, *Primeiras Abstrações 1–5, 7 e 10*, 1941–57
(vide página 174)

Páginas 186–87
igloo, *SwanQuake: House*, 2007 (vide página 188)

EXPOSIÇÃO ORIGINAL

ORIGINAL EXHIBITION

Curador | *Curator*
Greg Hilty

Curadora Barbican Art Gallery | *Barbican Art Gallery Curator*
Alona Prado

Pesquisa de Curadoria | *Research Curator*
Adam Pugh

Assistente de Exposição | *Exhibition Assistant*
Juliette Desorgues

Assistente de Curadoria | *Curatorial Assistant*
Zofia Trafas

Bolsista Inspire | *Inspire Fellow*
Sunny Cheung

Estagiários | *Interns*
Alicja Grabarczyk
Marina La Verguetta
Annabel Potter

Consultores | *Advisers*
Suzanne Buchan, David Curtis, Gareth Evans,
Clare Kitson, Adam Pugh, Paul Wells

Copyright oficial © 2011 Barbican Centre, City of London. Os autores e artistas
Copyright do design e diagramação © 2011 Merrell Publishers Limited

Primeira publicação, 2011, por Merrell Publishers Limited em sociedade com Barbican Art Gallery na ocasião da mostra *Watch Me Move: The Animation Show*, curador: Greg Hilty, 15 de junho – 11 de setembro de 2011

Barbican Art Gallery
Barbican Centre
Silk Street
Londres EC2Y 8DS

barbican.org.uk

AGRADECIMENTOS

ACKNOWLEDGEMENTS

O Barbican gostaria de estender seus agradecimentos especiais aos seguintes indivíduos e instituições, por seu apoio e orientação inestimáveis para a pesquisa, desenvolvimento, realização da mostra e itinerância:

The Barbican would like to extend its special thanks to the following individuals and institutions for their invaluable support and guidance with the exhibition research, development, realization and tour:

Catherine Alestchenkoff, Grimaldi Forum Monaco
Karen Alexander
Steve Alpert, Studio Ghibli
Martin Arnold
Matthieu Baillard, Toei Animation
Andy Bandit, Fox
Roderick Barton, Julian Opie Studio
Sean Bean, Paramount Pictures/Paramount Digital Entertainment
Hans Berg
Agnès Bertola, Gaumont Pathé Archives
Daniel Bird
Toni Booth, National Media Museum, Bradford
Ligia Borowczyk
Marilyn Brakhage
Derek Brey
David Bullock
Fox Carney, Animation Research Library
Francesca Cattoi, Fondazione Prada
Emilie Cauquy, Cinémathèque Française
Zuzana Ceplová
Maria Chiba, Lobster Films
Ian Christie
Renata Clark, Czech Centre London
Stuart Comer, Tate
Peta Cook, Kingston Museum and Heritage Service
Mark Cousins
Tony Dalton, The Ray & Diana Harryhausen Collection
Helena Dameřka, Filмотeka Narodowa Poland
Kim Donovan, Pixar
Dominique Duvergé-Ségrétin
Harun Farocki
Monique Faulhaber, Cinémathèque Française
Isabelle Favre, Toei Animation
Mark Fleischer
Jean-Baptiste Garnero, CNC – Archives Françaises du Film

Ruth Geddie
Aaron Gerow, Associate Professor, Film Studies, Yale University
Paul Gravett
Anna Gruszka, Polish Cultural Institute London
Hans Hagemeister
Michael Harvey, National Media Museum, Bradford
Derek Haugen, The iotaCenter
Julie Heath, Warner Bros. Entertainment
Stefan Hurtig
Michael Jenkins, Sikkema Jenkins & Co.
Pavla Kallistova, Athanor
Cindy Keefer, Center for Visual Music
Clare Kitson
Elyse Klaidman, Pixar
Elisabeth Konrath
David Kosse, Universal Pictures
Irene Kotlarz
Eva Lahnsteiner
Serge Lalou, Les Films d’Ici
Emmanuel Lefrant, Light Cone
Gil Leung, LUX
Jen Lewandowski, Julian Opie Studio
Sally Lewis, Aardman
Theresa Liang, Long March Space
Nicholas Logsdaill, Lisson Gallery
Lu Jie, Long March Space
Roni Lubliner, NBC Universal
Larry McCallister, Paramount Pictures/Paramount Digital Entertainment
Helen McCarthy
Kristen McCormick, Disney Animation Research Library
Anne McIlIeron
Bertrand Mandico
Gió Marconi
L.B. Martin-Starewitch
Jerome Mazandarani, Manga Entertainment
Nina Miall, Haunch of Venison
Nathalie Morena, Association Frères Lumière
Christelle Odoux
Seiko Ono, Planet Films
Sylvie Oudart-Saerens
Tamara Pappé, Magic Films
Danny Perkins, Optimum Releasing
Ray Pointer, Inkwell Images
Daniel Poole
Matthias Rajmann
James Rice
Mattias Ripa
Gabrielle Ruffle, Aardman Animation
Hubert Saerens

Screen Actors Guild, Califórnia
Paul Shepherd, The iotaCenter
Paul Shoefield
Rani Singh, Harry Smith Archives
Lella Smith, Disney Animation Research Library
Mike Sperlinger, LUX
Mikiko Takeda, Studio Ghibli
Atsuko Takenaka, Toei Animation
Helen Thornton
Maggie Todd
Jan Trnka
Helena Trnková
Klára Trnková
Helena Trösterová
Pascal Vimenet
Candy Vincent-Smith, Optimum Releasing
Mary Walsh, Disney Animation Research Library
Marina Warner
Dagmar Motycka Weston
Sarah Wilde, BFI
Constance de Williencourt, Cinédoc
Asuka Yamazaki, Mushi Production
Yasui Yoshio
Andrew Youdell, British Film Institute
Michaela Zöschg, Galerie Martin Janda



Patrocínio | *Sponsored by*
Banco do Brasil

Realização | *Organized by*
Centro Cultural Banco do Brasil

EXPOSIÇÃO | EXHIBITION

Organização e Coordenação de itinerância
Exhibition Tour Organized and Coordinated by
Barbican International Enterprises, London

Diretor Barbican International Enterprises
Head of Barbican International Enterprises
Neil McConnon

Gerente de Projetos Barbican International Enterprises
Project Manager Barbican International Enterprises
Patrick Moran

Direção Geral | *General Direction*
Rodolfo de Athayde

Produção | *Production*
Arte A Produções

Coordenação de Produção | *Production Coordination*
Ania Rodriguez Alonso

Gerenciamento de Projeto | *Project Management*
Jennifer McLaughlin

Design Expográfico, Programação Visual
Exhibition and Graphic Design
Complexo D
Bete Esteves
Rodrigo Barja
Fred Carvalho
Luanna Barbosa

Assistentes de Produção | *Production Assistants*
Daniele Oliveira
Lucas Bevilaqua

Tradução e Legendagem dos filmes
Film Translation and Subtitling
4estações/Digigraph

Transporte Nacional | *National Transport*
Arco In Transportes

Agente Alfandegária | *Customs Agent*
Athos Logistics

CATÁLOGO | CATALOGUE

Edição Original produzida por
Original Edition produced by
Merrell Publishers Limited

Edição Brasileira | *Brazilian Edition*
Arte A Produções

Coordenação de Edição Brasileira
Coordination of Brazilian Edition
Jennifer McLaughlin

Adaptação de design para Edição Brasileira
Design Adaptation for Brazilian Edition
Complexo D
Bete Esteves
Rodrigo Barja

Tradução | *Translation*
Latinlanguages (tradutores: Felipe Sholl, Alexandre Braga e Sofia Aveline)

Revisão | *Revision*
Lucas Bevilaqua

Impresso e encadernado no Brasil
Printed and bound in Brazil
Gráfica Trena

Agradecimentos | *Acknowledgements*
Fred Carvalho
Henrique Souza

Promoção



Apoio



Produção



Realização

Ministério da
Cultura



Desde as décadas em que os pioneiros do cinema começaram a explorar as possibilidades da imagem em movimento, a animação evoluiu até se tornar uma das formas de arte visual mais populares e presentes. Trazendo uma extensa seleção de imagens animadas criadas nos últimos 150 anos, ensaios de especialistas em animação e biografias dos principais estúdios e animadores, *MOVIE-SE* é um guia indispensável ao mundo dinâmico da animação e seu significado na cultura global contemporânea.



PRIMEIRA CAPA

Lee Unkrich e John Lasseter, Toy Story 3, 2010 (vide páginas 89–90)
Cortesia da Disney•Pixar

ÚLTIMA CAPA

A partir da esquerda: Fernand Léger, Balé Mecânico, 1924 (vide páginas 178–79); Ari Folman, Valsa com Bashir, 2008 (vide página 159); Max Fleischer, Betty Boop, 1932–39 (vide página 77)

ISBN 978-85-85688-54-7



Promoção

Apoio

Produção

Realização



Ministério da
Cultura

