

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
CURSO DE BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Rayana Fernandes Gal de Castro

***STOP MOTION, UMA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO PARA O HORROR: O
CASO DE “MY LITTLE GOAT”, DE TOMOKI MISATO***

Juiz de Fora - MG

2025

Rayana Fernandes Gal de Castro

***STOP MOTION, UMA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO PARA O HORROR: O
CASO DE “MY LITTLE GOAT”, DE TOMOKI MISATO***

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Universidade Federal de
Juiz de Fora como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em
Cinema e Audiovisual, sob orientação do
Prof. Luis Antônio Dourado Júnior

Juiz de Fora - MG

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Fernandes Gal de Castro, Rayana.
STOP MOTION, UMA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO PARA O
HORROR: O CASO DE “MY LITTLE GOAT”, DE TOMOKI MISATO /
Rayana Fernandes Gal de Castro. -- 2025.
50 p. : il.

Orientador: Luis Antônio Dourado Júnior
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Stop motion. 2. Horror. 3. Animação. 4. Tomoki Misato. I.
Dourado Júnior, Luis Antônio, orient. II. Título.



Bacharelado em
Cinema e Audiovisual



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Aos 22 dias do mês de **agosto** do ano de **2025** às **15:00** horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART493 - “TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM CINEMA E AUDIOVISUAL II”, apresentada pelo(a) aluno (a) **RAYANA FERNANDES GAL DE CASTRO**, matrícula **202197029**, tendo como título **"STOP MOTION, UMA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO PARA O HORROR: O CASO DE 'MY LITTLE GOAT', DE TOMOKI MISATO"**.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

- Prof. Dr. **Luis Antonio Dourado Junior** - orientador(a)
- Dr. **Carlos Eduardo Mendes de Araújo Couto** - Examinador(a)
- Prof. Dr. **Rogério Terra Júnior** - Examinador(a).

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado:

APROVADO () REPROVADO. Com nota 100 (cem).

Eu, Luis Antonio Dourado Junior, Professor Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.

Luis Antonio Dourado Junior – ORIENTADOR(A)

Carlos Eduardo Mendes de Araujo Couto – EXAMINADOR(A)

Rogério Terra Junior – EXAMINADOR(A)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Carla e Ivan, por todo o amor e apoio de sempre. Por todo o incentivo aos meus estudos e pela dedicação em me proporcionar as melhores oportunidades.

Ao meu irmão, Evandro, e à minha irmã, Yasmim, pelo apoio em cada escolha e por estarem sempre ao meu lado, me orientando, cuidando de mim e compartilhando conversas que levo comigo.

Ao meu companheiro, Christopher, por dividir comigo sonhos, dificuldades e conquistas. Por estar presente em todos os momentos, por ouvir minhas inquietações e, sobretudo, por me inspirar a ser alguém melhor.

Ao meu orientador, Luis Dourado, pela paciência, pela atenção e por acreditar nas minhas ideias. Por todos os ensinamentos durante meu crescimento acadêmico.

Por fim, à Universidade Federal de Juiz de Fora, por ser o espaço onde pude amadurecer, descobrir novas perspectivas e conhecer mais de mim mesma.

RESUMO

Este trabalho investiga como a técnica do *stop motion* pode ser utilizada como linguagem expressiva para o horror, tendo como objeto central o curta-metragem *My Little Goat* (2018), do diretor japonês Tomoki Misato. A pesquisa parte de uma contextualização histórica da animação quadro a quadro, destacando sua relação com narrativas sombrias, para então analisar a trajetória e o estilo do diretor. A partir de uma análise filmica qualitativa, fundamentada em autores como Noël Carroll, Vincenzo Maselli e Barry Purves, examina-se a materialidade dos bonecos, o uso do silêncio e a representação da vulnerabilidade e horror como estratégias estéticas e narrativas. Os resultados apontam que *My Little Goat* constrói uma estética marcada pela “delicadeza brutal”, em que a fragilidade dos materiais artesanais funciona como metáfora do trauma e como crítica social ao abuso infantil. Conclui-se que o *stop motion*, longe de ser restrito ao universo lúdico, revela-se um espaço expressivo capaz de articular experiências traumáticas, simbólicas e politicamente engajadas.

Palavras-chave: *stop motion*; horror; animação; Tomoki Misato.

ABSTRACT

This study investigates how the stop motion technique can be used as an expressive language for horror, focusing on the short film *My Little Goat* (2018), directed by Japanese filmmaker Tomoki Misato. The research begins with a historical contextualization of frame-by-frame animation and its relationship with dark narratives, followed by an analysis of the director's trajectory and style. Based on a qualitative film analysis and supported by authors such as Carroll (1999), Wells (1998) and Purves (2014), the study examines the materiality of the puppets, the use of silence, and the representation of vulnerability as aesthetic and narrative strategies. The results show that *My Little Goat* develops an aesthetic of "brutal delicacy," in which the fragility of handcrafted materials serves both as a metaphor for trauma and as a social critique of child abuse. The research concludes that stop motion, far from being restricted to the playful or the childish, emerges as an expressive field capable of articulating traumatic, symbolic, and politically engaged experiences.

Keywords: stop motion; horror; animation; Tomoki Misato.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cena de The Cameraman's Revenge, 1912.....	22
Figura 3 - Cena de Look at Me Only, 2016.....	30
Figura 4 - Cena de Look at Me Only, 2016.....	31
Figura 5 - Cena de My Little Goat, 2018.....	32
Figura 6 - Cena de My Little Goat, 2018, de Tomoki Misato, destacando os detalhes do algodão e do feltro utilizados no personagem.....	35
Figura 7 - Cena de My Little Goat, 2018, em um dos cabritos se assusta ao se ver no espelho pela primeira vez após o ataque do lobo.....	37
Figura 8 - Cena de My Little Goat, 2018, na qual é possível ver a imagem da mãe com o filho no celular do pai.....	38
Figura 9 - Close da cabrita ferida, destacando a textura do feltro e a expressão de dor.....	41
Figura 10 - Cena inicial de My Little Goat, 2018.....	43
Figura 11 - Cena de My Little Goat, 2018.....	45

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. O SURGIMENTO DO STOP MOTION: EXPERIMENTAÇÕES E CARACTERÍSTICAS.....	13
2. O HORROR COMO GÊNERO CINEMATOGRÁFICO.....	16
3. A MATERIALIDADE DOS BONECOS NA ANIMAÇÃO STOP MOTION: DO ARTESANATO À EXPRESSIVIDADE EM MY LITTLE GOAT.....	21
4. TOMOKI MISATO: TRAJETÓRIA E OBRAS.....	29
4.1 A ESTÉTICA DE MY LITTLE GOAT.....	33
4.2 ESTILO DE TOMOKI MISATO.....	39
4.3 O HORROR E A MONSTRUOSIDADE EM MY LITTLE GOAT.....	42
CONCLUSÃO.....	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

INTRODUÇÃO

O *stop motion* é uma das técnicas mais antigas do cinema de animação e, ao mesmo tempo, uma das que mais preserva sua singularidade estética. Desde os primeiros experimentos com objetos e recortes no início do século XX, essa técnica se consolidou como uma forma de expressão que alia simplicidade artesanal e sofisticação narrativa. Diferente da animação digital, em que os elementos podem ser infinitamente manipulados em um espaço virtual, o *stop motion* depende da existência física dos bonecos e cenários, o que confere às imagens uma densidade material inconfundível. Cada movimento, construído quadro a quadro, carrega não apenas o gesto do animador, mas também as marcas do próprio objeto animado, como fios de tecido que se deslocam, superfícies que se desgastam, pequenas irregularidades que escapam ao controle e tornam-se parte da obra. Essa fisicalidade aproxima a técnica de uma experiência quase performática, na qual a relação entre artista, material e imagem ultrapassa os limites da tela.

Tradicionalmente associada a universos fantásticos e à produção infantil (característica comum à maior parte da animação), a técnica de *stop motion* surpreende ao se revelar especialmente eficaz para explorar a estética e a narrativa do horror. Sua capacidade de gerar estranhamento deriva da materialidade concreta dos objetos, dos movimentos que carregam uma artificialidade única e das imperfeições visuais que aparecem naturalmente no processo. Esses elementos reforçam sensações de desconforto e inquietação nas obras. O gênero do horror, por sua vez, busca provocar emoções como medo, tensão e angústia, frequentemente abordando o sobrenatural, o grotesco e o desconhecido. Este estudo propõe investigar como a interseção entre a técnica do *stop motion* e o gênero do horror potencializa a construção de atmosferas inquietantes e provoca respostas sensoriais no público. A pesquisa pretende contribuir para o entendimento e a valorização de abordagens inovadoras no uso da animação em produções que dialogam com temas sombrios e perturbadores.

O curta-metragem *My Little Goat* (2018), dirigido por Tomoki Misato, constitui o objeto central desta pesquisa. A obra parte de uma releitura sombria do conto *O Lobo e os Sete Cabritinhos*, dos Irmãos Grimm, em que a cabra-mãe consegue resgatar cinco dos seus filhos após o ataque do lobo, mas o filhote mais velho, Toruku, permanece desaparecido. Diferentemente da versão tradicional, cujo desfecho restabelece a ordem e a inocência, o curta evidencia as marcas irreversíveis do trauma. Os personagens principais, uma criança humana confundida com um dos cabritos, juntamente com os filhos da cabra-mãe, trazem no corpo e no comportamento os sinais de violência sofrida, instaurando uma atmosfera de dor, silêncio e desconforto. Essa narrativa permite refletir sobre o papel da animação na representação de experiências psicológicas complexas, como trauma e vulnerabilidade, rompendo com a ideia de que a animação estaria restrita a conteúdos infantis ou leves.

A escolha de *My Little Goat* justifica-se por três motivos principais: primeiro, por ser um exemplo contemporâneo que demonstra como o *stop motion* é explorado não apenas como recurso técnico, mas como linguagem expressiva que articula materialidade e simbolismo; segundo, por representar a aproximação entre a estética artesanal do *stop motion* e o gênero do horror, tensionando delicadeza visual e brutalidade temática; e terceiro, por possibilitar uma análise crítica sobre como a animação aborda temas sociais e psicológicos profundos, como abuso infantil e trauma.

O presente trabalho está organizado de forma a conduzir o leitor por uma trajetória que vai do contexto histórico e técnico do *stop motion* até a análise aprofundada da obra *My Little Goat* e suas implicações estéticas e temáticas. No primeiro capítulo, é realizado um levantamento histórico e conceitual sobre o surgimento do *stop motion*, destacando os primeiros experimentos e as características que tornam essa técnica singular, especialmente no que tange à materialidade e ao processo artesanal da animação quadro a quadro. Este capítulo estabelece a base para a compreensão da técnica enquanto linguagem audiovisual.

No segundo capítulo, aborda-se o gênero horror sob uma perspectiva cinematográfica, apresentando suas principais definições, características e funções narrativas. São discutidas as distinções entre horror e terror, bem como o impacto emocional e social desse gênero, fornecendo um quadro teórico fundamental para situar a obra de Misato dentro de uma tradição estética e discursiva consolidada.

O terceiro capítulo dedica-se a analisar a materialidade dos bonecos na animação em *stop motion*, com foco na construção artesanal dos personagens e sua expressividade. Aqui, investiga-se como a escolha dos materiais, suas texturas e imperfeições contribuem para a criação de atmosferas que dialogam com o conteúdo simbólico da narrativa, aprofundando o entendimento da dimensão tátil e sensorial do *stop motion*, em especial no contexto da obra em estudo.

No quarto capítulo, traça-se a trajetória artística de Tomoki Misato, identificando os aspectos mais relevantes de sua formação, influências e produções anteriores, a fim de contextualizar a maturidade estética e conceitual revelada em *My Little Goat*. No subcapítulo 4.1, analisa-se o estilo próprio do diretor, ressaltando a articulação entre forma, conteúdo e técnica que caracteriza sua abordagem expressiva e perturbadora; já no subcapítulo 4.2, discute-se o horror e a monstruosidade presentes no curta, ressaltando o deslocamento do monstro físico para uma dimensão simbólica e psicológica, onde o trauma e o silêncio assumem o papel central na construção do horror.

O presente trabalho tem como objetivo principal analisar a produção audiovisual *My Little Goat*, de Tomoki Misato, destacando as potencialidades expressivas do *stop motion* na construção de uma narrativa de horror que dialoga com temas contemporâneos como trauma, abuso e vulnerabilidade infantil. Busca-se compreender como a materialidade dos bonecos e a técnica artesanal se articulam com elementos simbólicos para criar uma experiência estética singular, capaz de provocar desconforto e reflexão no espectador.

Além disso, esta pesquisa busca destacar a relevância da obra *My Little Goat* como um exemplo significativo dentro da produção contemporânea em *stop motion*, enfatizando seu uso expressivo da técnica para abordar temas sensíveis e complexos. A análise da trajetória de Tomoki Misato tem como objetivo apresentar o perfil de um artista cuja obra contribui para ampliar o campo da animação japonesa, especialmente no que diz respeito a narrativas que unem materialidade artesanal e temáticas socialmente engajadas. Dessa forma, o estudo pretende valorizar vozes atuais na animação e aprofundar o entendimento sobre as possibilidades estéticas e narrativas do *stop motion* no contexto contemporâneo.

Por fim, a relevância desta pesquisa reside em evidenciar o *stop motion* não apenas como técnica tradicional ou nostálgica, mas como meio artístico contemporâneo capaz de abordar questões profundas e delicadas, rompendo com estereótipos e ampliando o campo do horror na animação. Espera-se que esta investigação contribua para o diálogo interdisciplinar entre cinema, artes visuais e estudos culturais, oferecendo subsídios para futuras produções e análises críticas da animação enquanto forma de expressão e intervenção social.

1. O SURGIMENTO DO STOP MOTION: EXPERIMENTAÇÕES E CARACTERÍSTICAS

Stop motion é uma técnica de animação que consiste em fotografar objetos ou bonecos articulados em diferentes posições seguidamente, de forma a criar a ilusão de movimento quando as imagens são reproduzidas em sequência. A técnica dá vida a seres inanimados, sendo muito utilizada no ambiente cinematográfico, seja por meio de filmes puramente animados ou para criação de efeitos especiais. Seu surgimento, juntamente com o próprio cinema, vem por volta do final do século XIX, com os chamados *trick films*. Também conhecidos como filmes de efeito, receberam tal denominação em função de suas características estilísticas e inovações visuais, voltadas para a criação de ilusões e efeitos que dificilmente poderiam ser

reproduzidos ao vivo, diferenciando-se das apresentações cênicas tradicionais. Como observa Tom GUNNING, nesse tipo de produção “a história simplesmente fornecia uma moldura sobre a qual se pendurava uma demonstração das possibilidades mágicas do cinema.”¹ (1986, p. 384, tradução nossa), o que evidencia que o foco dessas obras não estava no enredo, mas na exibição de truques visuais capazes de fascinar o público.

O cineasta francês Georges Méliès, por meio de experimentações técnicas e estéticas, foi um dos principais nomes a popularizar os fundamentos do *stop motion*. Enquanto estava fazendo uma filmagem comum, sua câmera travou por um momento, e após ser rapidamente consertada, retornaram a filmar. Porém, no processo de revelação do filme, o cineasta notou que foi produzido um efeito visual não intencional: um ônibus transformava-se em um carro-fúnebre (MASELLI, 2018). A partir dessa descoberta, Méliès começou a usar esse mecanismo deliberadamente em suas produções, como em um dos seus curtas-metragens mais populares, *Viagem à Lua* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902). Com base nas observações de Vincenzo MASELLI (2018, p. 55, tradução nossa), “Os *trick-films* de Méliès marcam a invenção da técnica de substituição em *stop motion*, porém, segundo Harryhausen, Méliès não percebeu o potencial dessa descoberta.”² Barry PURVES (2014, p. 16, tradução nossa) também destaca que “ele pode não ter inventado o *stop motion* como o conhecemos, mas certamente lhe deu vida de forma gloriosa.”³ Dessa forma, pode-se afirmar que Méliès descobriu a técnica da substituição em filmagens, contribuindo significativamente para o desenvolvimento inicial do *stop motion*. Ainda assim, seu trabalho não representa o uso pioneiro da devida técnica.

Ademais, há registros anteriores do mesmo processo de câmera de Georges Méliès sendo utilizado em 1895, no curta-metragem *The Execution of Mary, Queen*

¹ “The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema.”

² “Méliès “trick-films” (3) mark the invention of the stop-motion replacement, however, according to Harryhausen, Méliès didn’t see the potential of this discovery [1].

³ “He may not have invented stop motion as we know it, but he certainly breathed it into glorious life.”

of Scots, produzido por Thomas Edison e dirigido por Alfred Clark. O curta possui menos de 1 minuto e reconstitui — teatralmente — como teria sido a execução da Rainha da Escócia no Século XVI. O corpo da atriz interpretando a rainha é substituído por um manequim no exato instante da decapitação — para isso, usam a técnica de interromper a filmagem da câmera e retorná-la após a substituição para obter o efeito final no filme de uma ilusão contínua. Desse modo, o espectador não perceberia a mudança e acreditaria no que está sendo mostrado. Embora tal uso de câmera de ambos não se baseasse em fotografias quadro a quadro, essas obras exploraram as possibilidades visuais do corte e da montagem, criando transformações e desaparecimentos que antecederam tanto os efeitos especiais quanto o *stop motion* como linguagem.

O *stop motion*, enquanto técnica de animação quadro a quadro, passou a se consolidar como um recurso audiovisual distinto nos primeiros anos do cinema, diferenciando-se das técnicas de montagem e cortes usadas anteriormente em *trick films*. Embora as obras de George Méliès tenham estabelecido um marco no desenvolvimento de efeitos de substituição (MASELLI, 2018, p. 55), o primeiro uso reconhecido de *stop motion* no sentido estrito da palavra está associado a produções que animaram objetos inanimados, especialmente brinquedos, modelos e bonecos, com o propósito de dar-lhes vida de forma inédita. Um dos primeiros exemplos desse tipo é o curta *The Humpty Dumpty Circus* (1898), de James Stuart Blackton e do produtor Albert Edward Smith. Nele, a técnica consistia em fotografar minuciosamente brinquedos de madeira, como palhaços, cavalos e acrobatas, movimentando-os em pequenos intervalos fotograma a fotograma, criando a ilusão de um circo animado em miniatura. Embora o filme seja uma mídia perdida, sendo conhecido apenas por descrições da época, é frequentemente citado como o ponto de origem da animação quadro a quadro com bonecos articulados.

Essa transição do uso de cortes e substituições em filmes de truque para a animação sistemática de objetos revela uma mudança na intenção estética: da simples criação de efeitos visuais para a construção de mundos e personagens

animados. A partir desse momento, o *stop motion* começa a se consolidar como linguagem cinematográfica autônoma, marcada pelo controle da temporalidade, pela fisicalidade dos materiais e pela expressividade de sua textura visual. Como será desenvolvido nos capítulos seguintes, essa fisicalidade, que faz com que o espectador perceba os personagens como figuras palpáveis, é o que confere ao *stop motion* sua dimensão sensorial e simbólica. Em obras contemporâneas como *My Little Goat* (2018), esse potencial estético é levado ao extremo: a textura dos bonecos de feltro, suas imperfeições e a instabilidade do movimento compõem uma atmosfera de inquietação, afetividade e desconforto, integrando técnica e tema em uma experiência narrativa profundamente humana.

2. O HORROR COMO GÊNERO CINEMATOGRÁFICO

Horror, enquanto gênero narrativo e cinematográfico, caracteriza-se por provocar no espectador uma reação ambivalente de fascínio e repulsa diante de figuras, situações ou atmosferas que transgridem limites naturais, morais ou estéticos. Noël Carroll (1999) argumenta que o horror artístico se distingue de outras formas de medo pelo chamado “paradoxo do horror”: embora as criaturas apresentadas sejam repulsivas ou ameaçadoras, o público espectador busca voluntariamente entrar em contato com elas, se sentir horrorizado com as obras, motivado pela curiosidade em compreender sua natureza e seus limites. Trata-se, portanto, de uma emoção estética que combina o asco e o medo com o prazer intelectual de explorar o desconhecido. Essa experiência é mediada pela figura do “monstro”, que ocupa papel central no horror artístico. O monstro é uma entidade que desafia classificações estáveis, rompendo fronteiras culturais e biológicas. Por exemplo, pode reunir características humanas e animais, ou mesclar elementos da vida e da morte, do natural e do artificial. Essa violação das categorias que organizam nossa percepção do mundo provoca no espectador um sentimento de estranheza e inquietação, característico do horror e distinto do simples terror.

Enquanto o terror pode emergir de ameaças realistas e reconhecíveis, como um assassino ou uma catástrofe natural, o horror exige a presença de algo cuja própria existência parece impossível à luz da lógica cotidiana. É essa ruptura com o que é concebível que confere ao horror sua potência perturbadora (CARROLL, 1999).

Ao contrário do terror, que muitas vezes atua no campo do invisível ou do psicológico, o horror é direto: ele mostra. Está mais interessado em dar forma ao que inquieta do que em sugerir. O monstro é peça-chave na experiência estética do horror, e sua construção visual se torna, por isso, uma das dimensões mais relevantes do gênero. O horror exige não apenas uma ameaça narrativa, mas uma encarnação visual do anômalo, do abjeto e do inclassificável. Essa dimensão simbólica e visual do horror é aprofundada por Luiz Nazário, que em *Da Natureza dos Monstros* (1998), defende que o monstro cinematográfico é um signo mutável e multifacetado, atravessado por desejos, medos e tabus culturais. O horror, portanto, não deve ser lido apenas como entretenimento ou catarse, mas como linguagem simbólica de traumas históricos, dilemas éticos e crises identitárias. Nazário reconhece que, ao longo da história, a figura do monstro foi se transformando, de criaturas mitológicas a experimentos científicos, de espectros sobrenaturais a aberrações da carne, acompanhando o deslocamento das inquietações humanas frente às mudanças tecnológicas, políticas e sociais.

Outra contribuição fundamental para o entendimento do horror está no ensaio *O inquietante* (1919), de Sigmund Freud. Nessa obra, o autor define o *unheimlich* (termo alemão para “inquietante”) como um sentimento de estranheza causado pelo retorno de elementos reprimidos ou pela ambiguidade entre o familiar e o estranho. Ao contrário do medo gerado por ameaças externas ou desconhecidas, o inquietante surge de algo que deveria ser acolhedor, mas se torna ameaçador, como uma casa, um brinquedo ou um corpo que, de repente, se revela estranho. Freud argumenta que o efeito inquietante está ligado a experiências infantis recaladas ou a repetições inexplicáveis (situações em que algo acontece várias vezes de maneira estranha ou improvável, causando a sensação de que não é mera coincidência),

criando sensações de desconforto profundo mesmo na ausência de perigo explícito (FREUD, 1919). Ao combinar as abordagens de Freud e Carroll, é possível afirmar que o horror, enquanto gênero, mobiliza sentimentos que vão além do medo convencional. O horror é construído tanto pela transgressão física quanto pelo desconforto psíquico, seja através de figuras grotescas e sangrentas, ou seja por meio de atmosferas silenciosas e distorcidas. Essa ambiguidade entre o visível e o subentendido, o grotesco e o delicado, é o que diferencia o horror de outros gêneros do medo, como o suspense ou o thriller. O horror, portanto, se configura como um gênero que permite múltiplas experimentações, indo além do simples susto para abordar temas como o trauma, a inquietação simbólica e a recorrência perturbadora de determinados motivos ou eventos.

Nesse contexto, a animação em *stop motion* oferece um terreno particularmente propício para explorar essas possibilidades. À primeira vista, a associação pode parecer contraditória, já que a animação carrega forte vínculo com o imaginário infantil, narrativas fantasiosas e personagens que evocam simpatia ou afeto. No entanto, é justamente essa familiaridade que, quando tensionada pelo horror, potencializa o efeito perturbador. Como observa Freud, o inquietante emerge do familiar que se torna estranho; nesse sentido, a presença de figuras que remetem à inocência ou ao lúdico, como bonecos, marionetes ou criaturas de aparência amigável, quando inseridas em contextos sombrios, violentos ou distorcidos, produz uma ruptura com a expectativa do espectador. A ambivalência resultante, combinando o encantamento visual com a ameaça implícita, reforça o paradoxo do horror descrito por Carroll, no qual o público, mesmo repelido, é atraído pela curiosidade em desvendar a natureza daquilo que o incomoda. No *stop motion*, essa tensão é amplificada pelo próprio caráter material da técnica: a textura artesanal dos modelos, a rigidez dos movimentos e as imperfeições inevitáveis do quadro a quadro contribuem intensificam a estranheza, contribuindo para a criação de uma experiência visual e simbólica marcante.

Essa relação entre o lúdico e o perturbador atinge um ponto de tensão particular quando o *stop motion* é empregado para representar situações de horror. Diferente de técnicas digitais, que tendem a suavizar ou estilizar as imagens, o quadro a quadro preserva uma fisicalidade que torna cada gesto, olhar ou movimento mais denso de significado. No horror, essa fisicalidade não se limita a ilustrar ameaças: ela as encarna. O espectador não está apenas diante de uma figura fictícia, mas de um objeto real, presente no espaço em que foi filmado, cuja existência material reforça a veracidade da cena. Essa característica amplia a imersão e, ao mesmo tempo, intensifica o desconforto, pois o que se vê não é apenas representação, mas registro direto de algo que “esteve lá”, mesmo que seja uma construção ficcional. É nesse sentido que *My Little Goat* apresenta figuras de aparência infantil que, em um primeiro momento, poderiam ser associadas ao universo dos contos de fadas, mas cuja trajetória narrativa se desdobra em situações de ameaça e vulnerabilidade. A tensão não vem de imagens explícitas de violência, mas da maneira como a encenação e a coreografia dos movimentos insinuam relações de poder, medo e fragilidade. Esse uso da sugestão visual, em vez da exposição direta, dialoga com a noção freudiana de inquietante, na medida em que perturba ao transformar um cenário que poderia ser seguro em um espaço de hostilidade silenciosa.

Além disso, o trabalho de Misato retoma, de forma contundente, o paradoxo do horror descrito por Carroll: a repulsa provocada pelas situações narradas não repele o espectador, mas o mantém engajado, movido pela necessidade de compreender a ameaça e seus desdobramentos. As figuras, simultaneamente frágeis e perturbadoras, rompem a estabilidade de uma leitura imediata e convidam a uma contemplação prolongada, estendendo o efeito de estranhamento. Ao articular imagens que evocam o familiar — já entendido, à luz de Freud, como um terreno fértil para o inquietante — com uma condução narrativa que frustra a expectativa de conforto, o curta reafirma que, no contexto do horror, o *stop motion* atua não apenas como técnica de animação, mas como recurso estético

estruturante, capaz de transformar a materialidade artesanal em vetor de desconforto e fascínio.

3. A MATERIALIDADE DOS BONECOS NA ANIMAÇÃO *STOP MOTION*: DO ARTESANATO À EXPRESSIVIDADE EM *MY LITTLE GOAT*

O desenvolvimento da técnica de *stop motion* está intimamente ligado à vontade humana de dar vida às imagens. Essa busca atravessa séculos de experimentação com brinquedos ópticos e avanços tecnológicos, até se consolidar como linguagem cinematográfica no início do século XX. Ainda nas primeiras décadas do cinema, a técnica se afirmava principalmente por meio da manipulação quadro a quadro de objetos reais inseridos em contextos de *live action* — isto é, interagindo com atores humanos ou com cenários filmados de forma convencional. Entre os pioneiros dessa técnica, destacam-se Edwin S. Porter, que utilizou o *stop motion* para animar camas em *Dream of a Rarebit Fiend* (1906); J. Stuart Blackton, que, em *The Haunted Hotel* (1907), animou objetos para sugerir fenômenos sobrenaturais; e Émile Cohl, que divertiu o público com fósforos dançantes em *Bewitched Matches* (1913). Embora inovadoras, essas obras ainda lidavam com objetos já existentes, aos quais se conferia vida temporária por meio da montagem e da manipulação visual. A criação deliberada de personagens especialmente construídos para a animação viria um pouco mais tarde, representando um salto criativo e técnico fundamental.

A construção de bonecos é um dos pilares da animação em *stop motion*, pois a materialidade dos bonecos é um dos principais elementos que o distinguem das demais técnicas de animação. Mais do que simples suportes para o movimento, os bonecos concentram a expressividade, a carga dramática e a estética da obra. Um marco importante nesse desenvolvimento foi o trabalho do cineasta russo Ladislas Starevich, um dos pioneiros da animação *stop motion*, considerado por muitos o primeiro a criar bonecos especificamente construídos para a produção de curtas. Em 1912, Starevich produziu *The Cameraman 's Revenge*, utilizando insetos mortos articulados com fios de metal para fazer suas animações e criar a ilusão de vida e movimento (Figura 1). A naturalidade dos movimentos foi tão convincente que muitos espectadores imaginaram que os insetos haviam sido adestrados para

“atuar” diante da câmera. Como observa Thiago RIBEIRO: “É através do desenvolvimento das articulações dos bonecos que temos as reais condições de movimentação e possibilidades de articulações exercidas sobre cada personagem.” (2009, p. 29). A partir dessa perspectiva, percebe-se que Starevich inaugurou uma nova etapa no *stop motion*: seus bonecos deixavam de ser objetos improvisados para se tornarem entidades projetadas com intencionalidade estética e dramática, moldadas especialmente para a performance animada.

Figura 1 - Cena de *The Cameraman's Revenge*, 1912.



Fonte: *The Cameraman's Revenge* (1912)

Esse avanço se concretizou a partir dos anos 1920, com a construção de modelos articulados voltados especificamente para a animação quadro a quadro. Nos Estados Unidos, animadores como Willis O'Brien e Ray Harryhausen passaram a desenvolver estruturas internas para bonecos, conhecidas como *armatures* (armaduras), geralmente compostas por metais flexíveis ou por segmentos articulados, que permitiam maior controle sobre os movimentos e uma atuação mais

fluida. O norte-americano Willis O'Brien foi um dos pioneiros no uso dessa tecnologia. Em *The Lost World* (1925), ele criou dinossauros que interagiam com atores reais, inaugurando o uso sistemático do *stop motion* como efeito especial em produções de grande porte. A sofisticação desse trabalho alcançaria seu ápice em *King Kong* (1933), no qual o gorila gigante se tornaria ícone da cultura popular. Segundo o estudo *A Century of Stop Motion Animation: From Méliès to Aardman* (LORD; SIBLEY, 2010), o impacto de *King Kong* foi tão grande que a criatura deixou de ser vista apenas como um efeito técnico, adquirindo estatuto de personagem trágico, capaz de gerar empatia e comoção no público. O'Brien demonstrou, assim, que o *stop motion* não servia apenas para encenar monstros, mas podia construir narrativas emocionais em que os bonecos possuem complexidade dramática.

O legado de O'Brien foi continuado por Ray Harryhausen, talvez o mais influente animador de *stop motion* do século XX. Em produções como *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), *The 7th Voyage of Sinbad* (1958) e *Jason and the Argonauts* (1963), Harryhausen aperfeiçoou a integração entre atores e criaturas animadas por meio da técnica chamada *Dynamation*, um método que permitia inserir, de maneira convincente, personagens tridimensionais no mesmo espaço cênico que os atores (RIBEIRO, 2009). As contribuições de O'Brien e Harryhausen não se limitaram à sofisticação dos efeitos visuais, mas ampliaram as possibilidades narrativas do *stop motion*, tornando-o capaz de criar personagens dotados de expressão, emoção e personalidade própria. Assim, o *stop motion* deixava de ser apenas um recurso para ilustrar o fantástico, tornando-se também uma linguagem que poderia transmitir sensações complexas, do encantamento ao temor. A relevância de Harryhausen é destacada por Maselli, que observa:

“Na análise mais geral, como sugerido por Ray Harryhausen e Tony Dalton, os bonecos usados por Aardman e Burton, e muito antes por George Pal para sua série *Puppetoon*, são caricaturas humanas estilizadas, enquanto os modelos usados por O'Brien e Harryhausen eram interpretações de criaturas míticas que já

existiram, e o objetivo era convencer os espectadores de que estavam assistindo a criaturas reais em um mundo real." (MASELLI, 2018, p. 55, tradução nossa)⁴

Essa observação evidencia a diferença fundamental entre uma estética que aposta na estilização e outra que busca o realismo, revelando dois caminhos expressivos possíveis dentro da técnica. Nesse espectro, Tomoki Misato ocupa uma posição intermediária. Seus bonecos não aspiram ao realismo absoluto das criaturas de Harryhausen, mas também não se limitam à caricaturas exageradas de produções como as da Aardman. A textura artesanal e a aparência de objetos construídos à mão evocam brinquedos infantis, remetendo a um universo lúdico que, no entanto, é radicalmente subvertido pela temática que o diretor escolhe abordar constantemente em suas obras — abuso, violência e trauma. É justamente na contradição entre a fragilidade estética e a dureza do conteúdo narrativo que se estabelece o impacto de sua obra. Enquanto Tim Burton, por exemplo, mantém um equilíbrio em que o lúdico suaviza o sombrio, preservando certa leveza mesmo em atmosferas mórbidas, Misato intensifica a dimensão perturbadora da materialidade. Em *My Little Goat*, a vulnerabilidade física dos bonecos corresponde à vulnerabilidade psicológica de seus personagens: a escolha por materiais como lã e feltro, que apresentam rastros de fisicalidade durante a ação, contribui para evidenciar a fragilidade física das figuras e intensificar a percepção do sofrimento e da violência presentes na narrativa. Esse aspecto visual reforça o vínculo entre a materialidade dos bonecos e o impacto emocional da cena, atuando como elemento expressivo na construção do horror. O impacto da obra de Harryhausen foi tão profundo que muitos autores o reconhecem como responsável por transformar o *stop motion* em linguagem narrativa consolidada. Como é argumentado no livro *Um Século de Ray Harryhausen* (STANCKI, 2006), suas criaturas não apenas habitavam

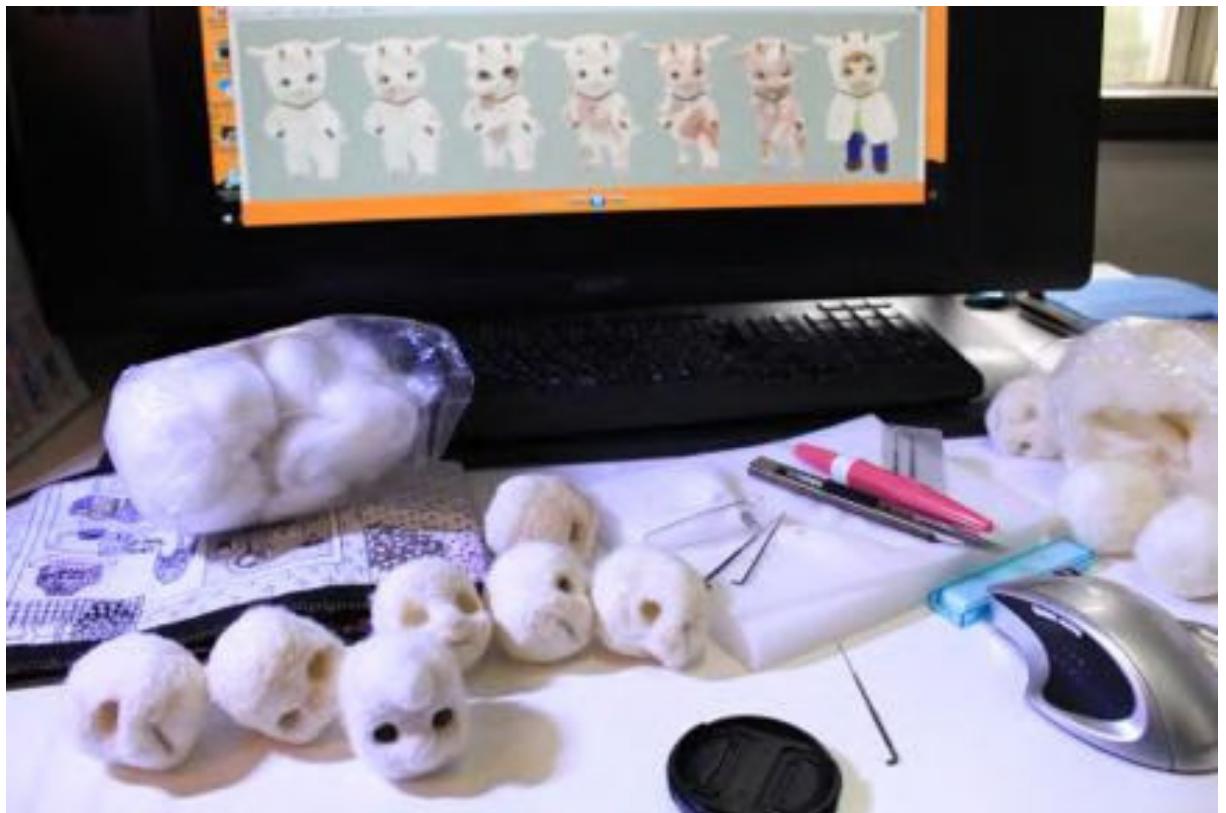
⁴ In the most general analysis, as suggested by Ray Harryhausen and Tony Dalton, the puppets used by Aardman and Burton, and much earlier by George Pal for his Puppetoon series, are stylized human caricatures, whereas the models used by O'Brien and Harryhausen were interpretations of once-living mythical creatures and the aim was to convince viewers that they were watching real creatures in a real world.

mundos fantásticos, mas também refletiam medos e fascínios da cultura de sua época, aproximando o *stop motion* do cinema de horror e ficção científica. A técnica, que nascera como artifício de espetáculo, tornava-se meio expressivo para dar corpo ao estranho e ao monstruoso.

A partir dos anos 1930, com o avanço da indústria cinematográfica, também se popularizou o uso de materiais como espuma de borracha, látex, algodão, madeira e tecidos na composição dos personagens, permitindo uma aparência mais expressiva e detalhada. Essa abordagem permitiu não apenas uma maior verossimilhança no movimento, mas também o surgimento de personagens mais complexos, capazes de transmitir emoções por meio de sutis gestos e expressões faciais. Logo, a construção dos bonecos passou a integrar profundamente o processo de desenvolvimento criativo da obra, unindo habilidades técnicas à elaboração dramática — marcando uma virada simbólica: não se tratava mais apenas de animar o inanimado, mas de construir seres especialmente para o movimento.

Atualmente, os avanços tecnológicos e a variedade de materiais disponíveis ampliaram ainda mais as possibilidades estéticas e funcionais dos bonecos. Espumas de látex, silicone, resinas e estruturas impressas em 3D são alguns dos recursos utilizados para dar vida a personagens que, mesmo artificiais, transmitem profundidade emocional e credibilidade narrativa. Em *My Little Goat*, os bonecos foram construídos com uma combinação de materiais como o algodão, feltro, lã e tecidos felpudos que conferem ao universo da animação um aspecto artesanal, por vezes delicado, que contrasta com a brutalidade do enredo, além de esqueletos de arame e estruturas internas (Figura 2). Em entrevista concedida ao portal alemão *Testkammer* (KALTENECKER, 2019), Misato afirmou que seu objetivo era desenvolver bonecos de feltro capazes de transmitir expressividade e realismo nos gestos, evidenciando como a textura macia e a qualidade tátil do material podiam assumir um papel ativo na construção da expressividade de seus personagens.

Figura 2 - Imagem da produção dos personagens do curta *My Little Goat*, 2018.



Fonte: <https://nlab.itmedia.co.jp/cont/articles/3287145>

Além disso, a complexidade dos bonecos permite uma gama de expressões faciais e corporais refinadas, reforçando a carga dramática da narrativa. Cada gesto ou inclinação do corpo, cada flexão das mãos ou sutil movimento da cabeça, contribui para a densidade dramática da narrativa, evidenciando conflitos internos dos personagens. Essa estratégia é corroborada pelo animador britânico Barry Purves: “Textura é uma das formas pelas quais o *stop motion* se destaca em relação a outras animações.”⁵ (PURVES, 2008, p. 16, tradução nossa). A dimensão tátil dos bonecos desperta no espectador não apenas a percepção visual, mas também uma vontade de interação física como quando, ao assistir *King Kong*, ele se perguntava se os movimentos do pelo eram causados por “pulgas enormes”, tamanha a sensação de vida transmitida pela imagem. A citação revela como a textura não apenas agrega realismo à imagem, mas também provoca no espectador um desejo

⁵ “Texture is one of the ways in that stop motion scores over other animation.”

tátil — uma vontade de interagir fisicamente com aquilo que está sendo visto. É essa sensação de que os personagens ocupam de fato um espaço tridimensional, com peso, volume e textura, que reforça a autenticidade sensorial da técnica. Assim como em *King Kong*, *My Little Goat* explora essa sensação ao utilizar seus bonecos de feltro: a cada *frame*, a movimentação involuntária dos pelos reforça a ilusão de vida e aproxima o espectador da materialidade da cena. Essa instabilidade material, longe de ser um erro técnico, intensifica a verossimilhança da cena, pois faz com que os personagens pareçam pertencer ao mundo físico — ao espaço que pode ser tocado, sentido e até perturbado. A percepção de “toque possível” é uma das singularidades do *stop motion*: o espectador reconhece o boneco como algo que poderia ser manuseado, ampliando a sensação de presença e realismo físico, mesmo dentro de narrativas ficcionais ou fantásticas. A história do *stop motion* é atravessada por uma relação íntima entre gesto físico e imagem animada. Cada movimento é resultado direto da interação corpórea entre o animador e o boneco, conferindo às cenas uma carga sensorial e emocional que técnicas digitais dificilmente replicam.

O avanço tecnológico, aliado à expansão criativa da técnica, permite que diferentes materiais sejam explorados de acordo com as necessidades narrativas e estéticas de cada produção. A escolha da substância construtiva influencia diretamente a percepção do espectador sobre o personagem: a rigidez de um esqueleto metálico pode comunicar força, frieza ou domínio; a maleabilidade de espuma, silicone ou tecidos felpudos pode evocar vulnerabilidade, delicadeza ou grotesco. Na obra de Misato, os bonecos de aparência frágil são protagonistas de uma narrativa marcada por dor, silêncio e violência implícita. A susceptibilidade dos materiais a deformações, desfiamento ou movimentos imprecisos funciona em consonância com a vulnerabilidade das personagens, intensificando a sensação de desconforto tátil e emocional no espectador. Os corpos animados tornam-se, assim, veículos da narrativa dramática: movimentos sutis, expressões delicadas e pequenas imperfeições comunicam traumas, fragilidade e tensão de maneira direta

e sensorial. A estética do stop motion, portanto, não se limita à técnica fotográfica ou à captura de movimentos, mas está profundamente ligada à dimensão dramática e emocional da materialidade. A escolha do material deixa de ser apenas funcional e passa a integrar a concepção narrativa, tornando-se ferramenta de significação, capaz de reforçar temas centrais, tensão psicológica e a ambivalência entre o lúdico e o perturbador.

4. TOMOKI MISATO: TRAJETÓRIA E OBRAS

Tomoki Misato, nascido em 1992, em Tóquio, é um diretor e animador cuja formação acadêmica reflete o encontro entre sensibilidade artística e rigor técnico. Graduado em Design de Comunicação Visual pela Musashino Art University (2016) e posteriormente mestre em Animação pela Tokyo University of the Arts (2018), Misato consolidou uma identidade estética baseada na manualidade e na materialidade da imagem animada. Desde seus primeiros trabalhos, o diretor revela uma predileção pela técnica do *stop motion*, explorada não apenas como meio narrativo, mas como forma expressiva que valoriza a presença física e a textura dos materiais. Ao construir personagens manualmente, Misato confere a eles um caráter sensorial e uma expressividade que dificilmente seriam atingidos em outras linguagens de animação, como o 2D ou o CGI (*Computer-Generated Imagery*)⁶. Em entrevistas, o diretor deixa claro que sua aproximação com o *stop motion* não é casual, mas resultado de afinidade estética e pessoal. Ao portal Testkammer (KALTENECKER, 2019), afirmou: “Acho que o aspecto positivo do *stop motion* é que ele pode transmitir instantaneamente a textura dos objetos ao público. Também gosto de desenhar e costumava fazer animações 2D, mas a animação *stop motion* combina comigo porque posso mover o boneco de forma tátil com minhas próprias mãos. E, além disso, eu gostava de fantoches quando era criança.”⁷ (tradução nossa). Essa declaração evidencia o caráter tangível de sua obra: os bonecos não são meros suportes da narrativa, mas condensam em sua materialidade: lã, feltro, tecidos ásperos ou maleáveis, um tipo de emoção que atinge o espectador de forma direta, quase física.

Um exemplo de sua abordagem estética é o curta *Look at Me Only* (2016) (Figura 3), desenvolvido ainda durante a graduação. A obra apresenta uma narrativa

⁶ Imagens geradas por computador, usadas para criar ou complementar efeitos visuais no cinema.

⁷ “Ich denke, der gute Aspekt von Stop-Motion ist, dass es dem Publikum sofort die Textur von Objekten vermitteln kann. Ich zeichne auch gerne, und ich habe früher 2D-Animationen gemacht, aber Stop-Motion-Animationen passen zu mir, da ich die Puppe sinnlich mit meinen eigenen Händen bewegen kann. Und weil ich als Kind Puppen mochte.”

alegórica sobre relações afetivas marcadas pela possessividade e pela obsessão, traduzidas visualmente pela transformação gradativa de uma mulher em uma serpente monstruosa. A metamorfose funciona como metáfora da dependência emocional e dos efeitos destrutivos do ciúme, evocando sentimentos ambíguos de fascínio e repulsa. A utilização de feltro e tecidos delicados na confecção dos bonecos contrasta com a violência simbólica do enredo, instaurando uma tensão entre forma e conteúdo que se tornaria uma marca recorrente no estilo de Misato (Figura 4). Assim, a obra já indicava o interesse do diretor em explorar o desconforto psicológico por meio da fisicalidade expressiva do *stop motion*. Essa relação entre a delicadeza dos materiais e a densidade emocional das narrativas aproxima Misato de tradições estéticas que dialogam com o grotesco e o fantástico, ainda que o diretor não cite diretamente influências como Tim Burton ou Jan Švankmajer. Tal como esses artistas, porém, Misato explora o potencial inquietante de personagens artesanais, cuja imperfeição tátil reforça a vulnerabilidade de seus corpos e, consequentemente, a dimensão emocional das histórias que protagonizam.

Figura 3 - Cena de *Look at Me Only*, 2016.



Fonte: *Look at Me Only* (2016)

Figura 4 - Cena de *Look at Me Only*, 2016.



Fonte: *Look at Me Only* (2016)

Seu projeto mais notável até então, *My Little Goat* (Figura 5), foi desenvolvido durante o mestrado e levou cerca de um ano para ser produzido. O curta-metragem sintetiza e amplia os procedimentos narrativos e técnicos já presentes em seus trabalhos anteriores, apresentando-se como uma obra que alia delicadeza estética e brutalidade temática. Misato assumiu múltiplas funções no processo criativo: além de dirigir, também animou, roteirizou, editou e construiu os bonecos e cenários. Essa dedicação artesanal é visível em cada detalhe da obra, que utiliza materiais como algodão, feltro e espuma para criar personagens dotados de expressividade corporal e facial incomuns. Em *My Little Goat*, o contraste entre a aparência suave dos bonecos e a violência da narrativa — que envolve violências e medos — intensifica o impacto emocional sobre o espectador. A imperfeição inevitável dos materiais utilizados no *stop motion* (como os pelos que se movem involuntariamente a cada frame) não é tratada como erro, mas como recurso expressivo. Essa “imperfeição tática” acentua a sensação de realismo físico e transmite ao público a impressão de

que aqueles corpos animados poderiam ser tocados. Essa dimensão sensorial aproxima o espectador da cena e amplia o desconforto provocado pela história.

Figura 5 - Cena de *My Little Goat*, 2018.



Fonte: *My Little Goat* (2018)

A consolidação de Misato como um nome emergente da animação japonesa foi confirmada em 2018, quando foi reconhecido pelo *Tokyo Anime Award Festival* como um dos jovens talentos da área. Dois anos depois, em 2020, recebeu o prêmio *Young Guns*, uma das competições mais prestigiadas para artistas criativos com menos de 30 anos. Em entrevista concedida após a premiação, Misato destacou a centralidade da expressividade dos personagens em sua obra: “Criar as expressões dos personagens é o que torna meu trabalho mais distintamente ‘meu’. Há muitas maneiras de criar expressões, e elas direcionam emoções e histórias. Vou continuar fazendo animação de personagens em *stop motion*, porque meu estilo dá vida aos

bonecos.”⁸ (YOUNG GUNS, 2020, tradução nossa). A declaração reforça que, para Misato, a identidade de seu trabalho não está apenas na técnica, mas na forma como ela é utilizada para revelar sensações, emoções e, ainda, humanidade nos bonecos animados. Sua obra se caracteriza, portanto, por um diálogo entre o artesanal e o simbólico, entre a materialidade dos corpos animados e a profundidade dos temas abordados — frequentemente voltados a traumas, relações de poder e vulnerabilidade humana. Assim, ao chegar a *My Little Goat*, Misato não apenas demonstra maturidade técnica, mas também um posicionamento estético e conceitual claro: utilizar o *stop motion* como ferramenta para tensionar delicadeza e violência, sensibilidade e horror, aproximando o público da experiência psicológica dos personagens.

4.1 A ESTÉTICA DE *MY LITTLE GOAT*

O curta-metragem *My Little Goat*, dirigido por Tomoki Misato durante o mestrado na Tokyo University of the Arts, constitui a síntese mais elaborada da estética e das intenções narrativas do diretor. Diferentemente dos trabalhos anteriores, nos quais o experimentalismo ainda se apresentava de forma fragmentada, esta obra reúne, de modo coerente, elementos técnicos, visuais e narrativos que revelam a maturidade de um estilo próprio. A escolha pelo conto dos Irmãos Grimm, *O Lobo e os Sete Cabritinhos*, não é casual: Misato retoma uma narrativa arquetípica, reconhecível pelo público, para subvertê-la e inserir elementos de horror. No curta, a cabra-mãe consegue resgatar cinco de seus filhos devorados pelo lobo, mas um dos filhotes não sobrevive, permanecendo dentro do corpo da criatura, marcando a cabra-mãe por uma experiência de violência e aprisionamento que altera irremediavelmente sua relação com a família. Essa alteração da lógica tradicional do conto de fadas — que originalmente resolve o conflito de forma

⁸ “Making character’s expressions makes my work most distinctively ‘me.’ There are many ways to create expressions and they direct emotions and stories. I will keep doing character animation on stop motion, because my style brings the puppets to life.”

restauradora — traz à tona a permanência do trauma e a impossibilidade de retorno à inocência perdida.

A obra evidencia como o *stop motion* pode ir além da simples animação de objetos, funcionando como meio expressivo para construir tensão, emoção e densidade narrativa. Cada frame de *My Little Goat* é cuidadosamente composto, não apenas em termos de movimento, mas também considerando a iluminação, o enquadramento e o ritmo, criando uma atmosfera de desconforto e ambiguidade que envolve o espectador de maneira contínua. Por exemplo, há uma cena em que a criança surge isolada (Figura 6), e cada decisão de direção, desde a posição da câmera até o enquadramento final e a distribuição da luz, reforça sua vulnerabilidade, sugerindo fragilidade de forma intensa e direta, sem depender apenas da aparência dos materiais (ainda que tais auxiliam na sensação provocada ao espectador).

A movimentação sutil dos bonecos é combinada à direção de cena de maneira precisa, transmitindo sensação de presença física e de imediata interação emocional com os personagens. A proximidade extrema da câmera, o foco nos detalhes e a composição do espaço no frame intensificam a percepção de volume e tridimensionalidade, criando um vínculo quase tangível entre o público e a criança animada. Pequenos gestos — o arqueamento do corpo, a rotação da cabeça, a leve inclinação dos braços — são capturados quadro a quadro, produzindo nuances de comportamento e reação que enriquecem a interpretação do público. Ao mesmo tempo, a iluminação estratégica evidencia sombras e contrastes, revelando delicadamente o contorno do corpo e sugerindo tensão e inquietação, enquanto o ritmo da sequência, pausado e calculado, contribui para a construção da expectativa, mantendo o espectador atento a cada mínima alteração no movimento.

Além disso, a oscilação natural dos elementos do boneco, que se deslocam levemente a cada *frame*, cria uma sensação de instabilidade e imprevisibilidade, reforçando a impressão de que a criança habita um espaço físico vivo e sujeito a

forças externas. Essa dinâmica entre presença corporal, iluminação, enquadramento e ritmo permite que a obra transmita emoções complexas sem precisar recorrer à explicitação do conflito, tornando a tensão psicológica perceptível de forma quase física. Cada detalhe do *frame*, da posição do corpo ao modo como a luz define os volumes, atua em conjunto para criar uma experiência sensorial completa, em que o espectador não apenas observa, mas se envolve profundamente com o estado emocional da personagem.

Figura 6 - Cena de *My Little Goat*, 2018, de Tomoki Misato, destacando os detalhes do algodão e do feltro utilizados no personagem.



Fonte: *My Little Goat* (2018)

Do ponto de vista narrativo, a obra constrói-se a partir de estratégias comuns ao horror contemporâneo, no qual a violência não se manifesta apenas por meio do impacto visual explícito, mas sobretudo pela maneira como reverbera na experiência psicológica dos personagens e, por consequência, do espectador. A imagem do

cabrito morto, aprisionado no interior do corpo do lobo, ultrapassa a função de simples efeito de choque e transforma-se em símbolo persistente do abuso sofrido. O acontecimento continua a habitar e corroer a memória tanto da cabra-mãe, quanto de seus filhotes, impossibilitando a plena recuperação. Os demais cabritos — com exceção de um — apresentam corpos marcados pela brutalidade: pelos arrancados, feridas abertas que expõem a carne viva, hematomas e olhares que transmitem tanto dor quanto desorientação, compondo um quadro que comunica sofrimento de forma silenciosa, mas incisiva. A princípio, o choque vem da deformidade de suas aparências; no entanto, à medida que o olhar se detém, torna-se evidente que não são monstros, mas vítimas, também horrorizadas pelo mal que passaram (Figura 7).

Como observa o artigo de Harryhausen e Dalton (2008), o *stop motion* historicamente se vinculou ao cinema fantástico e ao horror justamente por sua capacidade de dar forma visível ao que é estranho, monstruoso ou perturbador. *My Little Goat* se insere nessa tradição e distingue-se por uma especificidade: a monstruosidade não reside apenas na figura do lobo, mas sim na tensão entre a fragilidade aparente dos bonecos e a brutalidade da situação narrada. O horror emerge, portanto, do contraste entre forma e conteúdo, estética e tema. O caráter artesanal da produção também merece destaque. Misato foi responsável não apenas pela direção, mas pela criação e animação dos bonecos, além da concepção dos cenários. Essa concentração de funções evidencia um vínculo direto entre o gesto manual do animador e a expressividade alcançada pelos personagens. Como observa o estudo de Donald CRAFTON (1993), a história do *stop motion* é atravessada pela relação íntima entre técnica e corporeidade, já que cada movimento é resultado de uma interação física com o objeto animado. Em *My Little Goat*, essa interação se traduz em gestos que, mesmo quando artificiais, carregam uma densidade emocional palpável. O trabalho com materiais macios e maleáveis, como espuma de látex e feltro, reforça a vulnerabilidade dos personagens e contribui para a construção de uma atmosfera onde ternura e brutalidade coexistem.

Figura 7 - Cena de *My Little Goat*, 2018, em um dos cabritos se assusta ao se ver no espelho pela primeira vez após o ataque do lobo.



Fonte: *My Little Goat* (2018)

Outro elemento relevante é o diálogo estabelecido com a tradição dos contos de fadas, em especial a versão sombria popularizada pelos Irmãos Grimm. Segundo Jack ZIPES (2015), essas narrativas têm, historicamente, a função de advertir, transmitindo lições morais e metáforas sociais por meio de signos facilmente reconhecíveis. Misato não apenas retoma essa estrutura, mas a reinterpreta e atualiza para questões contemporâneas, deslocando o centro da narrativa para o trauma infantil e para a fragilidade das figuras protetoras diante da violência. A cabra-mãe, apesar de sua coragem e determinação, não consegue impedir que os filhotes carreguem, no corpo e na memória, as marcas irreversíveis da experiência traumática. De modo paralelo, a presença quase inexistente da mãe da criança humana — sugerida por uma fotografia no celular do pai abusador (Figura 8), onde aparece ao lado do filho, e quando a criança chama por ela no momento do abuso — evidencia uma ausência carregada de significado: ela existe, mas foi incapaz de

intervir, seja por impotência, distanciamento ou circunstâncias não reveladas. Assim, o curta insere-se em uma tradição do horror que, como observa Carroll (1990), utiliza o imaginário monstruoso para expor os limites da proteção parental e para materializar medos coletivos relacionados à vulnerabilidade das crianças em um mundo permeado pela ameaça e pela crueldade.

Figura 8 - Cena de *My Little Goat*, 2018, na qual é possível ver a imagem da mãe com o filho no celular do pai.



Fonte: *My Little Goat* (2018)

Dessa forma, *My Little Goat* pode ser compreendido não apenas como o trabalho de conclusão de mestrado de seu autor, mas como a consolidação de uma linguagem própria, na qual materialidade, simbolismo e narrativa se articulam para criar uma experiência estética de profundo impacto sensorial e emocional. Ao ressignificar um conto infantil e convertê-lo em uma alegoria sobre trauma e violência, Misato não só atualiza uma tradição cultural milenar, mas também propõe um deslocamento do olhar: da moralidade simples dos contos de advertência para

uma abordagem que confronta o espectador com as marcas irreversíveis deixadas pela experiência do horror. Assim, o filme não apenas se insere na história do stop motion, mas demonstra a vitalidade dessa técnica no presente, evidenciando que sua força não reside em um apelo meramente nostálgico, e sim na capacidade singular de transmitir a imperfeição, a fisicalidade e a dimensão tátil das imagens. Ao unir delicadeza estética e horror narrativo de forma equilibrada, a obra de Misato se apresenta como um ponto de convergência entre passado e futuro do *stop motion*, reafirmando seu potencial como meio expressivo apto a lidar com temas que ultrapassam o território do lúdico e penetram no campo do perturbador e do inesquecível.

4.2 ESTILO DE TOMOKI MISATO

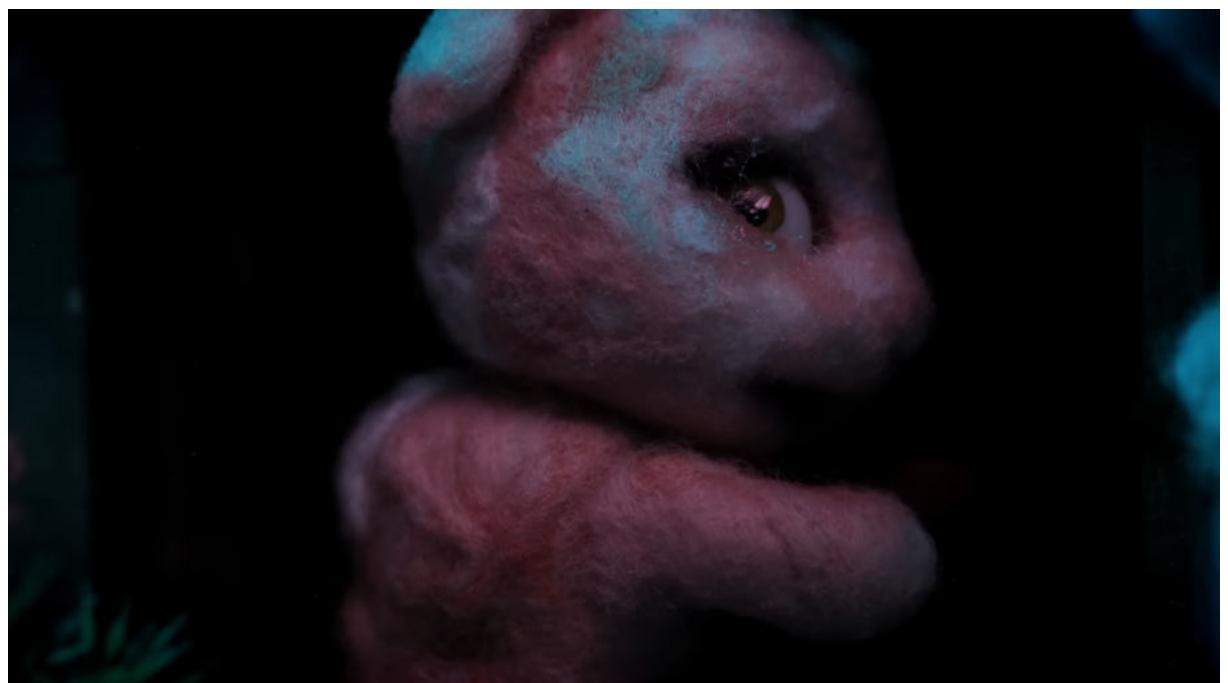
O estilo de Tomoki Misato em *My Little Goat* manifesta-se em uma articulação complexa entre forma, conteúdo e técnica, resultando em uma poética singular, profundamente emocional e perturbadora. A escolha pela animação *stop motion*, combinada ao uso de bonecos feitos com tecidos delicados como feltro, algodão e lã, revela uma busca consciente por expressividade tátil, fragilidade corpórea e ambiguidade estética. Essa decisão não se dá apenas por uma preferência técnica, mas compõe uma estratégia narrativa que tensiona o espectador entre o afeto e o desconforto. Misato constrói um universo onde o trauma é medido em cada ponto costurado, em cada fio movido, em cada olhar esculpido à mão — e o espectador é convidado a sentir não apenas com os olhos, mas com o corpo. A manualidade ocupa lugar central em sua estética, não como fetiche artesanal, mas como linguagem do sofrimento. Tim Burton, autor de filmes como *The Nightmare Before Christmas* (1993) e *Corpse Bride* (2005), declarou: “Uma das razões pelas quais insisti em fazer *Nightmare* e *Corpse Bride* neste meio [stop-motion] é que parecia adequado para essas histórias em particular. Há algo muito emocionante no

processo quando é feito à mão. Você pode ver esses bonecos e a arte e a beleza com que foram feitos, os cenários e tudo mais, você tenta combinar o meio e o projeto.”⁹ (BURTON, 2005). Ao afirmar que o *stop motion* “parecia certo” para aquelas histórias, Burton revela que essa técnica possui uma dimensão afetiva que ultrapassa justificativas racionais ou apenas estéticas. Há algo de visceral no processo artesanal, um tipo de energia primária que se transmite ao espectador de forma imediata, difícil de ser descrita mas inconfundível em sua presença. Essa percepção ajuda a compreender também a experiência estética de *My Little Goat*. Misato, assim como Burton, explora o caráter sensorial do *stop motion* como parte indissociável de sua narrativa. Enquanto em Burton esse “sentir certo” se traduz em atmosferas de lirismo sombrio, com um tom gótico permeado por humor peculiar, em Misato a mesma qualidade se converte em inquietação e desconforto. O espectador não apenas assiste à dor dos personagens, mas a sente em cada micro movimento, em cada pausa carregada de silêncio. O efeito não nasce apenas da história contada, mas da própria maneira como o *stop motion* aproxima o público da fisicalidade dos corpos animados, tornando palpável aquilo que em outras mídias permaneceria abstrato. Cada gesto animado, cada imperfeição nos movimentos, carrega a assinatura física de quem cria e a dor simbólica de quem é criado. O tempo prolongado de produção típico do *stop motion*, que exige paciência milimétrica do animador, reverbera na densidade emocional das cenas. Essa temporalidade não é apenas técnica, mas afetiva: há uma intimidade entre criador e criatura que transcende o plano da imagem e se comunica diretamente com o público. O estilo de Misato, nesse sentido, emerge da sobreposição entre processos manuais e estados emocionais extremos. Além disso, o uso consciente de uma estética “infantil” — bonecos com aparência de pelúcia, formas arredondadas, personagens crianças — colide violentamente com o conteúdo narrativo marcado por abuso, dor e desesperança. Essa justaposição entre forma delicada e conteúdo

⁹ “One of the reasons why I held out on both *Nightmare* and *Corpse Bride* to do it in this medium [stop-motion] is that it felt right for these particular stories. There's something very emotional about the process when it's hand made. You can see these puppets and the artistry and the beauty for which they're made, the sets and all, you try to marry the medium and the project.”

brutal gera uma sensação de estranhamento, que faz parte do estilo próprio do diretor. Misato utiliza o contraste como ferramenta de denúncia, subvertendo a expectativa de que o universo visual acolhedor se traduziria em uma história igualmente leve. O horror é acentuado justamente porque ocorre em um cenário que deveria proteger, e essa inversão simbólica é intensificada pela materialidade dos bonecos que, embora frágeis, suportam dores insuportáveis. A expressividade emocional dos personagens em *My Little Goat* não depende de grandes gestos ou falas explícitas, mas sim da sutileza dos movimentos, do olhar semicerrado, da textura do tecido que parece carregar memórias e dor (Figura 9). Essa abordagem minuciosa revela um domínio técnico apurado de Misato, que comprehende o potencial simbólico de cada micro gesto. A imperfeição transmite humanidade e valoriza o inesperado, o não planejado, como espaço legítimo para que a obra respire e se conecte com o público.

Figura 9 - Close da cabrita ferida, destacando a textura do feltro e a expressão de dor.



Fonte: *My Little Goat* (2018)

Além do aspecto técnico e emocional, o estilo de Misato dialoga com questões sociais e psicológicas profundas. Ao escolher representar o abuso infantil por meio de personagens feitos à mão, o diretor propõe uma reflexão sobre vulnerabilidade e resistência. O corpo de feltro, marcado por retalhos e tecidos frágeis, torna-se uma alegoria do corpo ferido, mas ainda capaz de existir, de se mover, de buscar proteção. Essa metáfora visual ganha potência por escapar da representação direta e realista, o que seria insuportável para muitos espectadores. Em vez disso, Misato opta por uma estética poética do trauma, oferecendo imagens que sugerem mais do que mostram, permitindo espaço para reflexão e afeto. O silêncio também ocupa papel crucial no estilo de Misato. Muitos momentos em *My Little Goat* são marcados por pausas, respirações, olhares fixos — elementos que produzem tensão e ampliam o impacto emocional. O diretor utiliza esses espaços vazios como linguagem, transformando o não dito em signo narrativo. A ausência de diálogos em certos trechos reforça o caráter contemplativo da obra, em que o sofrimento não precisa ser verbalizado para ser compreendido. É nesse silêncio que o espectador encontra o grito contido dos personagens, e é nele que o estilo do diretor se consolida como um gesto ético e artístico.

Portanto, a estética de Tomoki Misato é um sistema sensível de decisões manuais, técnicas e simbólicas que se entrelaçam para construir uma obra potente e singular. Sua linguagem visual não apenas emociona, mas também denuncia, abrindo caminhos para que a animação *stop motion* ultrapasse o mero entretenimento e se insira no campo da crítica social e da arte engajada.

4.3 O HORROR E A MONSTRUOSIDADE EM *MY LITTLE GOAT*

My Little Goat constrói sua narrativa em um registro no qual o horror não é um acontecimento súbito, mas uma condição latente que permeia toda a experiência dos personagens. Desde o primeiro quadro (Figura 8), vemos que algo grave

ocorreu (o ataque do lobo contra os cabritos) e o espectador é inserido diretamente no espaço das consequências — um espaço onde a violência já se inscreveu nos corpos, nos gestos e nos silêncios. Diferente de narrativas que conduzem o público pela expectativa até o momento do impacto, aqui não há “antes” e “depois” nítidos: o horror já está instaurado e não oferece alívio ou resolução.

Figura 10 - Cena inicial de *My Little Goat*, 2018



Fonte: *My Little Goat* (2018)

Noël Carroll (1999) propõe que o horror, enquanto categoria estética, se distingue do terror porque este último trabalha na esfera da antecipação e da ansiedade frente ao que está por vir, enquanto o horror se define pelo contato direto com aquilo que é considerado impuro, abjeto ou perturbador. No curta de Misato, essa lógica se manifesta de forma radical: inicialmente não somos guiados até um momento de clímax ameaçador, mas expostos a um cotidiano que já foi atravessado pela violência. O lobo, agente inicial do ataque, desaparece fisicamente após a primeira cena, mas sua presença simbólica se espalha por toda a narrativa,

manifestando-se nos olhares desconfiados, na rigidez corporal e na ausência de diálogo sobre o ocorrido.

Essa ausência física e persistência simbólica encontram eco na concepção de Luiz Nazário (1998), para quem o monstro não precisa ter forma concreta para operar no imaginário do espectador. O monstro pode estar incorporado em gestos, em atmosferas e, sobretudo, nas distorções de relações humanas. No curta, o monstro não se materializa como ameaça tangível; ele existe como uma sombra que contamina o lar e os vínculos familiares, tornando o espaço doméstico, o lugar arquetípico de proteção e cuidado, um território ambíguo, onde o abrigo se confunde com a opressão e medo.

Essa ambiguidade é reforçada pela recusa dos personagens em verbalizar a dor. Os cabritinhos, marcados por feridas e cicatrizes, mantêm-se em silêncio. A mãe, igualmente, evita nomear o trauma. Esse silêncio narrativo impede que o espectador encontre explicações rápidas ou um sentido de justiça restauradora. O resultado é uma experiência de horror contínuo, sem catarse, sustentada pelo peso do não dito.

O menino humano, personagem central, é o elo mais enigmático dessa dinâmica. Durante a maior parte da narrativa, ele é retratado como tímido e retraído, com gestos curtos e um deslocamento corporal quase hesitante, cuja fragilidade pode ser lida tanto como característica pessoal quanto como efeito residual de violência. Apenas na cena final, quando se estabelece a associação simbólica entre o pai e o “lobo mau”, são reveladas as marcas físicas de violência em seu corpo (Figura 9). Essa revelação tardia reconfigura toda a percepção que o espectador tinha sobre o personagem: aquilo que parecia apenas introversão ou desconforto se revela como consequência concreta de abuso. Misato utiliza essa estratégia para deslocar o impacto do horror: não se trata de um choque momentâneo, mas de uma confirmação amarga que retroage sobre todas as cenas anteriores, fazendo com que o espectador reconstrua mentalmente a narrativa à luz da nova informação.

Figura 11 - Cena de *My Little Goat*, 2018



Fonte: *My Little Goat* (2018)

Essa escolha dramatúrgica, de ocultar as marcas até o último momento, intensifica o que Freud (1919) identifica como o poder do não revelado por completo, como um mecanismo de tensão narrativa que alimenta a imaginação do espectador antes de confrontá-lo com a imagem material da violência. Ao adiar a visualização explícita, o curta mantém o público numa zona de suspeita, em que a violência é sentida mais do que vista, até que o impacto final legitime retroativamente todas as pistas anteriores. Além disso, *My Little Goat* dialoga com uma tradição do horror em que o monstro é reposicionado no campo das relações humanas, como ocorre em filmes que exploram abusos, manipulações e violências invisíveis. Aqui, o horror não depende de uma criatura fantástica para se materializar; ele é realista na medida em que denuncia que a monstruosidade pode habitar a figura paterna, a casa, o cotidiano. Nesse ponto, a obra não só evoca as reflexões de Nazário sobre a mutabilidade do monstro, mas também insere-se num panorama mais amplo do

horror simbólico, em que a ameaça se perpetua justamente por estar disfarçada sob a aparência do familiar.

Por fim, a técnica do *stop motion* contribui para que essa experiência seja ainda mais desconfortável. Não apenas porque os personagens carregam texturas e imperfeições visíveis, mas porque o próprio movimento quadro a quadro introduz pequenas instabilidades no corpo das figuras. No caso do menino, essa leve oscilação reforça sua fragilidade, tornando-o quase vacilante diante do ambiente. Esse recurso não é apenas técnico, mas simbólico: o corpo não se mantém firme porque está marcado pelo trauma. Assim, o curta utiliza a materialidade da animação não como ornamento estético, mas como prolongamento físico e emocional da violência representada.

CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender como a técnica do *stop motion* pode ser mobilizada como linguagem expressiva para o horror, tomando como objeto central o curta-metragem *My Little Goat* (2018), de Tomoki Misato.

Partiu-se da análise da evolução histórica do *stop motion* e de sua relação com narrativas sombrias, passando pela trajetória e intenções artísticas do diretor, até chegar à investigação das escolhas estéticas que caracterizam a obra. Ficou evidente que o curta se destaca por articular delicadeza e brutalidade em uma mesma chave expressiva, utilizando a materialidade dos bonecos como metáfora do trauma e da vulnerabilidade. Diferentemente de abordagens que recorrem à espetacularização da violência, Misato adota um olhar ético e poético, no qual o horror se manifesta através do silêncio, da pausa e da fragilidade dos corpos animados. Essa escolha insere *My Little Goat* em uma tradição de obras que desafiam as expectativas do público em relação à animação, mostrando que o gênero pode lidar com temáticas profundas e socialmente relevantes. A análise demonstrou ainda que o estilo artesanal da obra não se limita a uma dimensão técnica, mas constitui gesto político. Ao concentrar em si múltiplas funções criativas, Misato reforça a marca autoral e utiliza o próprio processo artesanal como metáfora crítica. As texturas visíveis e os movimentos hesitantes dos bonecos revelam que o trauma não é apagado pela narrativa, mas permanece inscrito na própria forma de existir das personagens.

Desse modo, pode-se afirmar que os objetivos propostos neste trabalho foram alcançados. A análise histórica evidenciou que o *stop motion*, desde seus primeiros usos, já apresentava potencial para explorar o insólito e o inquietante, consolidando-se como um recurso expressivo privilegiado para o horror. O estudo da trajetória de Tomoki Misato permitiu situar *My Little Goat* dentro de um contexto autoral em que o artesanal e o político se entrelaçam, revelando uma abordagem

estética marcada pela delicadeza brutal. Por fim, a análise formal do curta demonstrou como elementos como a materialidade dos bonecos, o silêncio narrativo e a vulnerabilidade dos corpos animados operam em conjunto para articular uma experiência de horror simbólico e social.

Do ponto de vista acadêmico, esta pesquisa contribui para ampliar o campo de estudos sobre animação ao destacar que o *stop motion* não deve ser reduzido a um recurso técnico ou a uma linguagem voltada exclusivamente ao público infantil. Pelo contrário, trata-se de um meio expressivo capaz de lidar com experiências traumáticas e de provocar reflexão crítica. A análise de *My Little Goat* demonstra que a animação pode ser também um espaço de enunciação política, revelando a potência de imagens que, pela sua delicadeza artesanal, comunicam de maneira intensa a violência e o sofrimento.

Como possibilidade de desdobramento, sugere-se que pesquisas futuras ampliem o debate comparando *My Little Goat* com outras obras contemporâneas de animação que exploram o horror e o trauma, seja no Japão ou em outros contextos culturais. Também seria relevante aprofundar a investigação sobre a recepção crítica de curtas como o de Misato, a fim de compreender como o público reage a narrativas que confrontam diretamente temas socialmente silenciados.

Conclui-se, portanto, que a estética do *stop motion*, em sua fisicalidade e em sua imperfeição artesanal, encontra em *My Little Goat* um exemplo relevante de como o horror pode ser construído de forma ética, simbólica e socialmente engajada. Misato transforma a vulnerabilidade da matéria em metáfora do trauma e em crítica social, mostrando que a animação, longe de ser mero entretenimento, pode constituir um espaço privilegiado para refletir sobre o humano e suas fragilidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Papirus, 1999.
- CLARK, Alfred. **The Execution of Mary, Queen of Scots**. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1895. Disponível em: https://youtu.be/XgDG_wc19aU. Acesso em: 11 ago. 2025.
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey: The Animated Film 1898-1928**. Chicago; London: University of Chicago Press, 1993.
- DK. **O livro do cinema**. Tradução de Claudio Carina. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2017.
- FREUD, Sigmund. **Obras completas, volume 14: História de uma neurose infantil ("O homem dos lobos"), Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- GUNNING, Tom. **The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde**. Wide Angle, v. 8, n. 3-4, p. 63-70, 1986.
- KALTENECKER, Doreen. **Fünf Fragen an Tomoki Misato**. Testkammer, 2019. Disponível em:
<https://testkammer.com/2019/10/06/fuenf-fragen-an-tomoki-misato/?fbclid=IwAR1k6CxmLgbijoMnFkCw7xAQYyOE0SYZhRWj4YF1eFNV0Tufv-RIBDHcX24>. Acesso em: 01 ago. 2025.
- LORD, Peter; SIBLEY, Brian. **A Century of Stop Motion Animation: From Méliès to Aardman**. New York: Watson-Guptill, 2010.
- MASSELLI, Vincenzo. **The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations**. *International Journal of Literature and Arts*, v. 6, n. 3, p. 54–62, 2018. DOI: 10.11648/j.ijla.20180603.12. Disponível em: <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20180603.12>. Acesso em: 1 ago. 2025.

MISATO, Tomoki. **My Little Goat - Animation Short Film**. YouTube, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/c8DLI05iM4w>. Acesso em: 11 ago. 2025.

MISATO, Tomoki. **あたしだけをみて / Look at Me Only - Animation Short Film**. YouTube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/JhsRjAPZ6eQ>. Acesso em: 11 ago. 2025.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

PURVES, Barry J. C. **Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-Making with Puppets and Models**. 2. ed. Londres: Bloomsbury Publishing Plc, 2014. ISBN 978-1472521903.

PURVES, Barry. **Stop Motion: Passion, Process and Performance**. Oxford: Elsevier/Focal Press, 2007.

RIBEIRO, Thiago Franco. **Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história**. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/EBAC-A4NM87>. Acesso em: 1 ago. 2025.

STANCKI, Rodolfo. **Um século de Ray Harryhausen**. Escotilha, 19 ago. 2020.

STAREVICH, Ladislas. **The Cameraman's Revenge (1912) (engsub)**. YouTube, 2020. Disponível em: https://youtu.be/_5B3PGoBol. Acesso em: 11 ago. 2025.

YOUNG GUNS. **Winners 18: Tomoki Misato**. Young Guns, 2020. Disponível em: <https://youngguns.org/winners/yg18/tomoki-misato>. Acesso em: 1 ago. 2025.

ZIPES, Jack. **The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre**. Princeton: Princeton University Press, 2015.