

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

INSTITUTO DE ARTES

CAMPUS DE SÃO PAULO

VÍTOR HUGO VILA NOVA GOMES

O Filme Animado

Trajetória Histórica, Storyboard e Design de Personagens

São Paulo

2016

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES
CAMPUS DE SÃO PAULO
VÍTOR HUGO VILA NOVA GOMES

O Filme Animado

Trajetória Histórica, Storyboard e Design de Personagens

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Júlio de Mesquita Filho como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, com a orientação do Professor Dr. Omar Khouri

São Paulo

2016

Vítor Hugo Vila Nova Gomes

O Filme Animado

Trajectoria Histórica, Storyboard e Design de Personagens

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado a Universidade Júlio de Mesquita Filho, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

São Paulo, ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Professor Dr. Omar Khouri
Instituto de Artes - Orientador

Professor Dr. Sérgio Mauro Romagnolo
Instituto de Artes

Dedico este trabalho aos meus pais
e minha irmã, por todo seu apoio e
carinho

RESUMO

Animação é uma arte versátil repleta de possibilidades. Mesmo sendo relativamente nova, sua trajetória histórica é notável, com diversas contribuições e inovações tecnológicas em pouco mais de um século. Um excelente *medium* para contar histórias, a animação faz uso de storyboards e personagens para trazer a narrativa a vida e garantir uma comunicação adequado com o espectador. Por meio de levantamento bibliográfico, esse trabalho apresenta o desenvolvimento da animação em diferentes partes do mundo desde o final do século XIX até os dias atuais, bem como os fundamentos do design de personagens e da técnica de storyboard.

Palavras-Chave: Animação – História – Storyboard – Design - Personagem

ABSTRACT

Animation is a versatile art full of possibilities. Even though it is relatively new, its history is remarkable, with many contributions and technological innovations in little more than a century. An excellent medium for telling stories, animation uses storyboards and characters to bring the narrative to life and guarantee an adequate communication with the viewer. Through a bibliographic survey, this paper presents the development of animation in different parts of the world from the last years of the XIX century until the present days, as well as the fundamentals of character design and storyboard technique.

Keywords: Animation – History – Storyboard – Design - Character

SUMÁRIO

1. Introdução.....	07
2. História da Animação.....	08
2.1 Primeiras Experimentações e os Aparelhos Óptico Mecânicos.....	08
2.2 Animação como Expressão Autônoma.....	13
2.3 Animação na América do Norte.....	16
2.4 Animação na Europa.....	22
2.5 Animação na Rússia.....	26
2.6 Animação na Ásia.....	28
2.7 Animação no Brasil.....	34
3. Fundamentos do Storyboard e Design de Personagem.....	41
3.1 Enredo e Narrativa.....	41
3.2 O Storyboard.....	43
3.3 Design de Personagem.....	46
3.4 Os 12 Princípios da Animação.....	50
4. Produção Prática.....	53
5. Considerações Finais.....	55
6. Glossário.....	56
7. Bibliografia.....	58
8. Filmografia.....	59
8.1 Vídeos.....	68

1. INTRODUÇÃO

Animação é uma arte versátil que abrange conhecimentos de diversas áreas incluindo cinema, desenho, pintura, escultura e fotografia. Apesar de ser relativamente nova, conta com uma trajetória histórica notável, de experimentos isolados a superproduções hollywoodianas. Trata-se de um *medium* excelente para contar histórias por oferecer uma infinidade de possibilidades narrativas, técnicas e expressivas.

Projetos animados, especialmente os não-abstratos, normalmente lidam com dois elementos fundamentais para a elaboração de uma trama: storyboards e personagens. O storyboard é a ilustração gráfica da narrativa. Tudo o que se passa na tela é desenvolvido nele, desde o posicionamento da câmera até a atuação. Os personagens são, juntamente com a história em si, os alicerces que sustentam o interesse do espectador no filme.

Quando concebido, este trabalho visava lidar apenas com os itens acima, todavia a história da animação mostrou-se uma área rica para pesquisa, especialmente quando levamos em conta a escassez bibliográfica sobre o assunto quando comparada as outras artes. Além disso, a animação tem sido por muito tempo ignorada e relegada a um entretenimento frívolo destinado ao público infantil, sem se levar em conta seu potencial artístico.

O projeto se divide em duas partes: trajetória da animação e os fundamentos do storyboard e do design de personagem. A primeira abrange desde os dispositivos óptico-mecânicos até os dias atuais, destacando o desenvolvimento do *medium* em diferentes partes do mundo. A segunda enfoca nas convenções, desenvolvidas por incontáveis animadores e artistas, que embasam o processo de criação de personagens e storyboard. Assim como nas artes, como cada uma delas será tratada varia de indivíduo para indivíduo, cabendo ao artista decidir como deseja aplicá-las, seja subvertendo-as ou simplesmente ignorando-as.

Metodologicamente falando, o trabalho se baseia em levantamento bibliográfico utilizando as pesquisas de profissionais e estudiosos da área como, por exemplo, Stephen Cavalier e Alberto Lucena Júnior, que tratam da história da animação desde de seus precursores, Frank Thomas, Ollie Johnston, e Nancy Beiman, cujas obras lidam com aspectos mais técnicos do *medium*.

2. HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

2.1 - Primeiras Experimentações e os Aparelhos Óptico Mecânicos

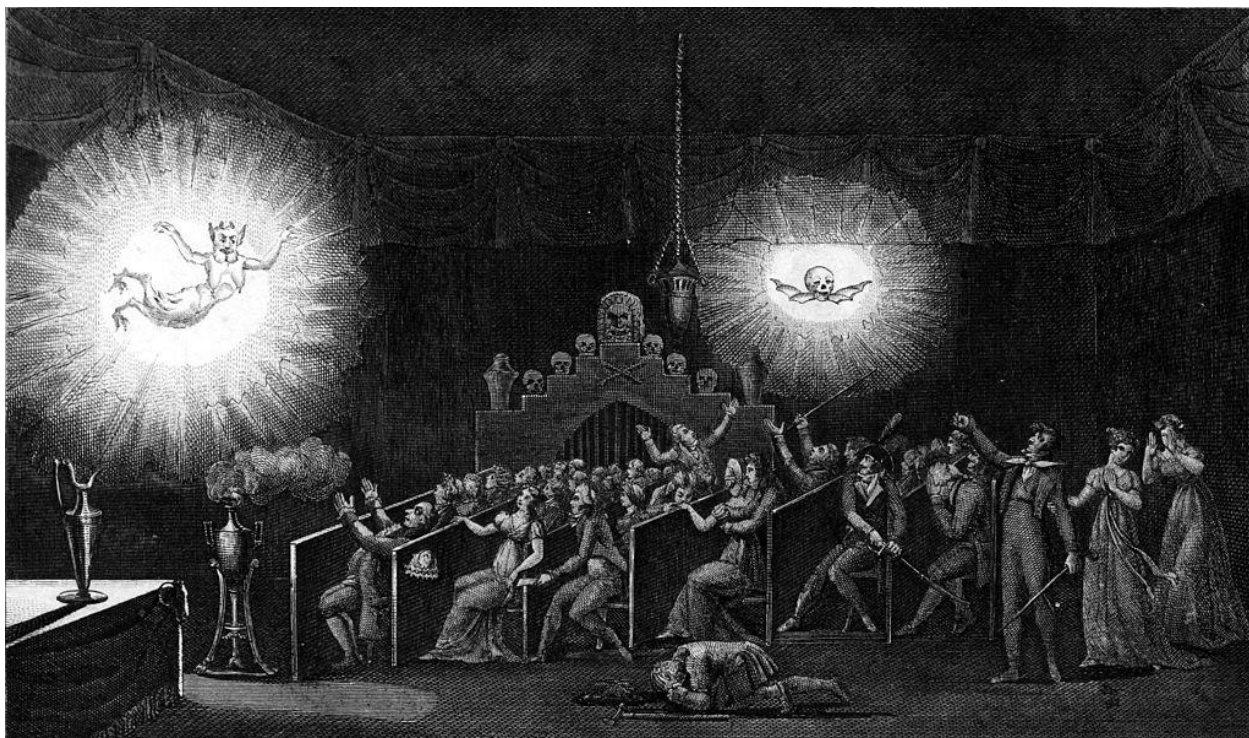
O interesse da humanidade em capturar o movimento data de milênios atrás, como podemos observar nas pinturas rupestres e suas representações de animais em atividade. No entanto, é a animação, junto ao cinema, que permite retratar a ação para além da imagem estática. O autor Stephen Cavalier a define como “quadros com uma única imagem, vistos em sucessão rápida, através de algum mecanismo, para criar a ilusão de movimento” (CAVALIER, 2011: 35, tradução do autor). Seguindo essa linha de pensamento, as primeiras instâncias conhecidas desse processo foram os dispositivos óptico-mecânicos.

Começamos na Roma de 1645, onde o inventor jesuíta Athanasius Kircher cria a lanterna mágica, um dispositivo capaz de projetar imagens utilizando uma caixa contendo um espelho curvo e uma fonte de luz. Kircher descreve o aparelho em “*Ars Magna Lucis et Umbrae*” (A Grande Arte da Luz e Sombra) e pretendia utilizá-lo como uma ferramenta de catequese. Em 1671, numa versão revisada de seu texto original, propõe a possibilidade de contar histórias ao público utilizando discos giratórios com imagens pintadas (LUCENA JÚNIOR, 2005: 30). No século XVIII, o cientista holandês Pieter van Musschenbroek incrementa o equipamento com imagens sincronizadas e múltiplas lanternas, visando criar projeções mais elaboradas. No entanto, sua maior contribuição foi demonstrar como um disco, similar ao de Kircher, era capaz de criar a ilusão de movimento quando pintado com imagens em sequência.

A lanterna mágica era bastante popular como meio de entretenimento em meados do século XVIII. Figurou em diversas exposições itinerantes, era uma novidade, um “brinquedo tecnológico sem maiores aspirações artísticas” (LUCENA JÚNIOR, 2005: 31). Até que em 1794, Etienne Gaspard Robert (nome de palco “Robertson”), proeminente físico e ilusionista belga, eleva o aparelho a um novo patamar com o show macabro “*Fantasmagorie*”. Robertson foi além de simples projeções, suas figuras pareciam flutuar livremente sobre espelhos, vidros e telas de fumaça, resultado que atingiu por meio de diversas técnicas, como mascarar as bordas das imagens com tinta preta, suprimindo o círculo de luz branca que envolvia os *slides* quando projetados (LUCENA JÚNIOR, 2005: 32). Desfrutou de um enorme sucesso,

permanecendo em cartaz por anos e inspirando produções similares na Europa e Estados Unidos.

Figura I – Gravura ilustrando uma apresentação de “*Fantasmagorie*”



Fonte: *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute E.G. Robertson* (1831)

Peter Roget, médico britânico, publica em 1824 “Explanation of an optical deception in the appearance of the spokes of a wheel when seen through vertical apertures” (Explicação de uma ilusão ótica na aparência dos raios de uma roda quando vistos através de aberturas verticais”, tradução do autor), posteriormente citado erroneamente por historiadores de cinema como “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects” (A Persistência da Visão com Relação a Objetos em Movimento, tradução do autor). Propõe que a retina retém uma imagem por um brevíssimo instante depois que esta desapareceu. Dessa forma, se várias imagens forem dispostas rápida e sucessivamente, o cérebro as interpreta como sendo contínuas (CAVALIER, 2011: 35). Atualmente a ideia de “persistência da visão” está desacreditada, mas no decorrer do século XIX foi uma força fundamental por trás de diversas invenções, dentre elas:

Taumatroscópio: Inventado pelo médico inglês John Ayrton Paris em 1825 (CAVALIER, 2011: 35), o taumatroscópio é composto por um disco, com uma imagem na frente e outra no verso, preso a cordões. Girando-o rapidamente através da torção dos barbantes, têm-se a impressão de que as figuras assumem uma única aparência (LUCENA JÚNIOR, 2005: 34).

Fenaquistoscópio: Criado pelo belga Joseph Plateau entre 1828 e 1832, o fenaquistoscópio é um dos primeiros dispositivos efetivamente capazes de apresentar a animação de desenhos (LUCENA JÚNIOR, 2005: 34). Utiliza dois discos, presos entre si por uma haste, um com imagens sequenciais pintadas em torno do eixo, outro com frestas na mesma disposição. As aberturas funcionam como obturadores, dando ao olho a interrupção necessária para combinar as imagens corretamente (LUCENA JÚNIOR, 2005: 34).

Estroboscópio: Desenvolvido entre o 1828 e 1832 pelo matemático e inventor austríaco Simon von Stampfer, o estroboscópio opera da mesma forma que o fenaquistoscópio, porém com um único disco. (LUCENA JÚNIOR, 2005: 35).

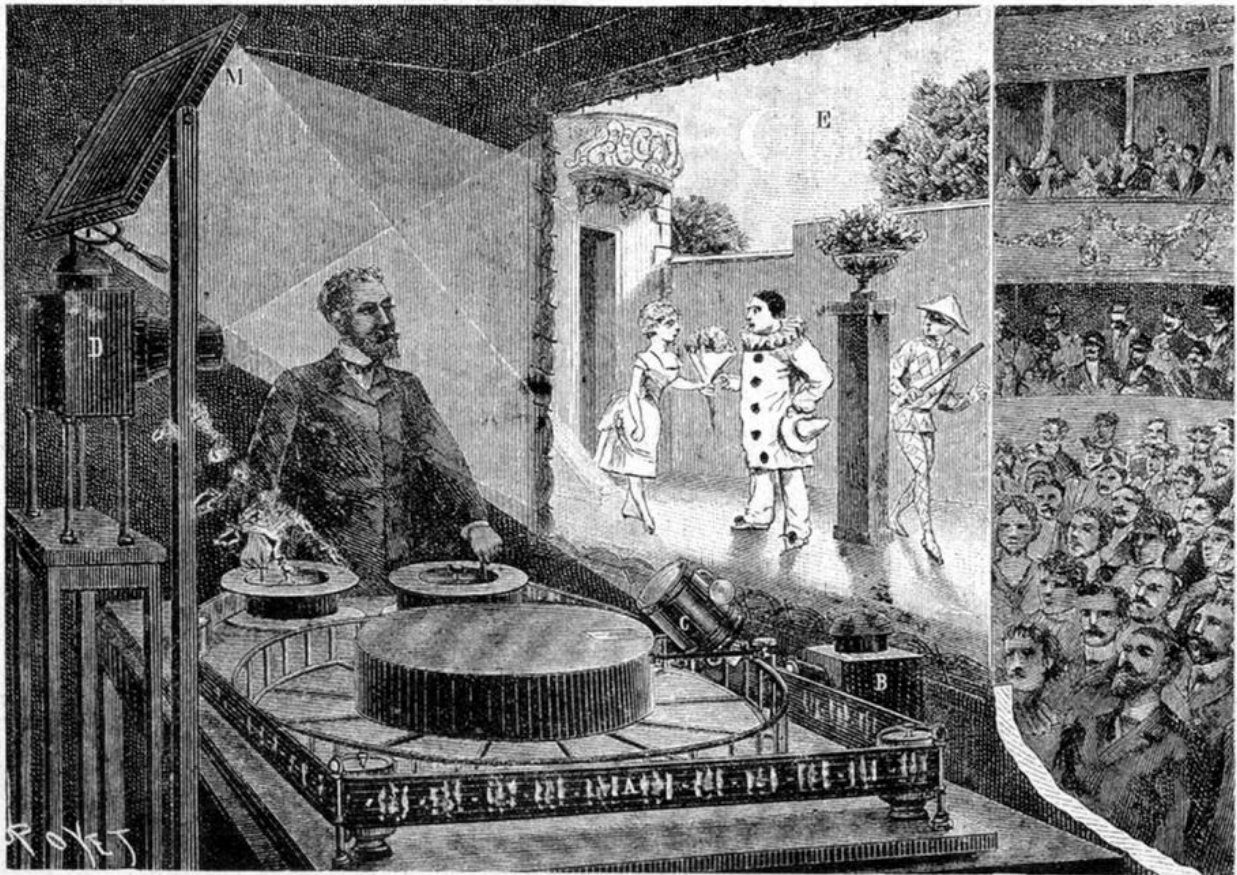
Zootroscópio: Concebido pelo relojoeiro inglês William Horner, o zootroscópio é formado por um tambor giratório contendo tiras de papel com desenhos. Assim como nos exemplos anteriores, o movimento é percebido através de frestas quando o cilindro é rodado (LUCENA JÚNIOR, 2005: 35). Seu nome original era *Daedelum* (“a roda do diabo”), o que explicaria sua falta de popularidade até 1860, quando foi patenteado com o nome mais positivo de zootroscópio (“roda da vida”) pelo americano William F. Lincoln (CAVALIER, 2011: 35).

Flipbook: Patenteado em 1868 pelo litógrafo inglês John Barnes Linnett, o “*kineograph*”, ou “*flipbook*” como seria conhecido mais tarde, é um livreto onde cada página contém um desenho ou fotografia. Virando-as rapidamente, cria-se a ilusão de movimento. Graças a sua praticidade, eficiência, baixo custo e simplicidade, o flipbook permaneceu por mais tempo no interesse do público, sendo considerado por animadores pioneiros como o brinquedo que mais os inspirou (LUCENA JÚNIOR, 2005: 35).

Todavia, é o trabalho do inventor francês Charles-Emile Reynaud que lança a animação a esfera do espetáculo, antes mesmo do advento do cinema propriamente dito (LUCENA JÚNIOR, 2005: 36). Como aprendiz de fotógrafo Reynaud desenvolveu um bom entendimento de ciências visuais e juntamente com a sensibilidade artística recebida de sua mãe, discípula do pintor Pierre Joseph Redoute, adquiriu as

qualidades necessárias a um bom animador (CAVALIER, 2011: 38). Inventa e patenteia o praxinoscópio, uma espécie de zootróscópio aprimorado, em 1877. Ao invés de aberturas, o aparelho usa espelhos com obturadores, tornando a experiência mais agradável para o observador. Reynaud obteve sucesso em manufaturar e vender sua invenção como um brinquedo, mas pretendia explorá-la ainda mais, buscando entreter audiências maiores. Optou por transformar o dispositivo em algo capaz de projetar imagens sobre uma tela. Em 1888, diante de uma pequena plateia, Reynaud faz uma demonstração com o que poderíamos chamar de um “filme primitivo” intitulado “*Un bon bock*” (CAVALIER, 2011, 38).

Figura 2 – Gravura de Louis Poyet retratando apresentação do “*Théâtre Optique*”



Fonte: Wikimedia Commons

Em 1892, firma um contrato com Museu de Cera de Grévin, em Paris. Os termos incluíam produzir filmes regularmente, fazer apresentações diárias e vender os direitos exclusivos sobre a máquina. O show “*Théâtre Optique*” foi um grande sucesso, realizando cerca de 13 mil exhibições. Mas, com as exhibições

cinematográficas dos irmãos Lumière em 1895, também em Paris, interesse no trabalho de Reynaud decaiu. Em 1900, o inventor fechou o “*Théâtre Optique*”. Pouco tempo depois caiu em uma depressão severa, destruiu suas máquinas e atirou os filmes no Rio Sena (CAVALIER, 2011: 38). Morreu na miséria em 1918. Apesar de seu triste fim, Reynaud, com suas tiras animadas cuidadosamente pintadas e engenhosidade técnica, pode ser considerado um dos precursores da animação moderna e, inclusive, do próprio cinema (CAVALIER, 2011: 38).

A fotografia sequencial teve sua parte na história da animação, especialmente os trabalhos de Eadweard Muybridge e Etienne-Jules Marey. Muybridge provou através de um experimento com câmeras estereoscópicas, posicionadas ao longo de uma pista de corrida, que há um ponto no galope de um cavalo onde todas as suas patas se encontram no ar. Depois disso, produziu várias séries de fotografias focadas no movimento, tanto de animais quanto de seres humanos (CAVALIER, 2011: 36). Cria o zoopraxiscópio, uma variante do zootroscópio, em 1879, visando projetar suas sequências fotográficas em exposições públicas. Numa linha similar a Muybridge, Marey também se interessava por registros da locomoção. Estudou e aprimorou o funcionamento da câmera afim de obter melhores resultados, culminando na invenção do “*fuzil fotográfico*” em 1882, um dispositivo capaz de tirar 12 fotos por segundo sobre a mesma placa (LUCENA JÚNIOR, 2005: 39).

Os irmãos Lumière fascinaram o público com suas exposições cinemáticas em 1895. Dentre seus apreciadores estava o ilusionista Georges Méliès, proprietário do Teatro Robert-Houdin em Paris. Méliès promoveu apresentações usando suas próprias versões de equipamentos cinematográficos (CAVALIER, 2011: 42). Quando sua câmera, por obra do acaso, parou e teve de ser religada, o mágico descobriu o truque que colocaria seu trabalho em um patamar distinto de seus contemporâneos: *stop frame*. O stop frame se baseia em parar o filme, mover ou substituir objetos de cena, e depois prosseguir com a filmagem. Méliès explorou a técnica extensivamente em seus “trick films”, o mais famoso e bem-sucedido dos quais é “*Le Voyage dans la lune*”, de 1902, onde um foguete se choca contra o olho do “homem na lua”. O ilusionista foi pioneiro nos gêneros de ficção científica, fantasia e horror (CAVALIER, 2011: 42).

Nos últimos anos do século XIX, o cinema tinha um enorme destaque como nova tecnologia, sendo investigado e explorado por toda a Europa. Enquanto os Lumière abriam sua versão do cinematógrafo, Robert W. Paul e Birt Acres

completavam a câmera de 35mm (o Kinepticon) e os irmãos Skladanowsky exibiam filmes usando o bioscópio (de sua autoria) em Berlin (CAVALIER, 2011, 45). Graças a esse agitado e incontrolável crescimento, apontar com absoluta certeza quem foi o primeiro animador ou a primeira animação é uma tarefa difícil, senão impossível.

Por exemplo, o americano Alfred Clarke descobriu o “stop frame” em 1895 durante as filmagens de *“The Execution of Mary, Queen of Scots”*. Todavia, Georges Méliès chegou a mesma conclusão, na mesma época, e foi o primeiro a rudimentarmente mover objetos na tela. Já em 1899, o britânico Arthur Melbourne-Cooper, assistente de Birt Acres, produz *“Matches: An Appeal”*, que poderia ser chamada de a primeira animação propriamente em filme. Todos, por sua vez, foram antecidos pelo *“Théâtre Optique”* de Reynaud. Portanto, a primeira animação ou o primeiro animador depende de como o pesquisador define esses termos. Por fim, é com a virada do século XIX que a história da animação passa a ser distinguível da história do cinema (CAVALIER, 2011: 45).

2.2 – Animação como Expressão Autônoma

A transição para o século XX foi marcada por uma efervescente busca por inovação e aprimoramento do cinema. A animação, por sua vez, estava relegada aos efeitos especiais e espetáculo público. Arthur Melbourne-Cooper produz *“Matches: An Appeal”* (1899), tida por muitos como a primeira instância de uma animação filmada (CAVALIER, 2011: 46). Na Espanha de 1905, o cinegrafista Segundo de Chomón realiza *“El Hotel Eléctrico”*, um marco no uso de stop frame. Um ano depois, nos Estados Unidos, o britânico James Stuart Blackton exhibe *“Humorous Phases of Funny Faces”*, a primeira animação desenhada a mão registrada em filme.

Blackton, numa linha similar a Chomón, produz *“The Haunted Hotel”* (1907), um *live-action* onde um hotel ganha vida através de vários efeitos animados em stop frame. Alcançou um sucesso tremendo, mantendo popularidade notável pelo mundo. Porém, surgiram vários imitadores e trabalhos semelhantes que, por sua vez, saturaram as audiências. Além disso, os procedimentos com que os efeitos eram realizados tornaram-se de conhecimento público, roubando filmes dessa linha do fator novidade, o mágico revelara seu segredo (LUCENA JÚNIOR, 2005: 44-45).

Figura 3 – Frame de “*Humorous Phases of Funny Faces*”



Fonte: <http://publicdomainreview.org>

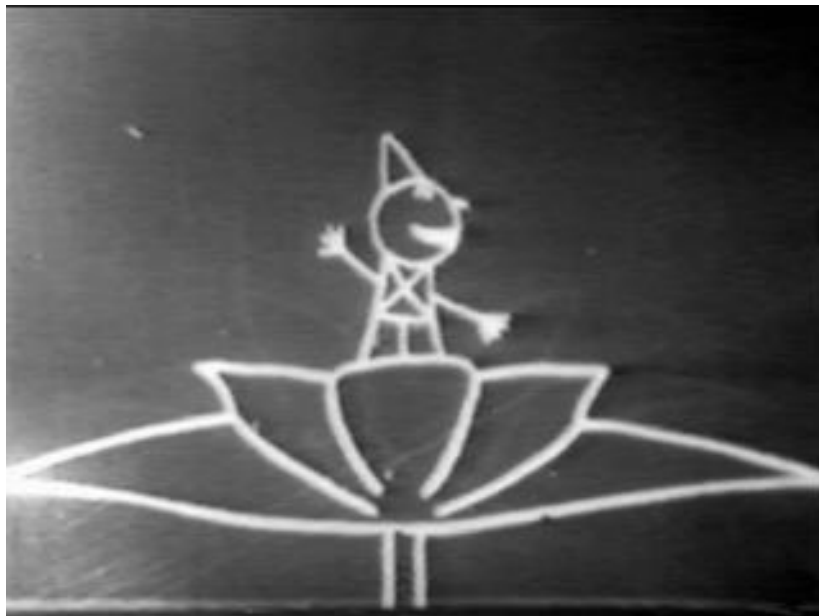
A animação começa a seguir seu próprio caminho como forma de expressão artística de 1908 a 1917, deixando de maravilhar apenas pelo fator técnico. Cabe ao francês Emile Cohl o início desse processo (LUCENA JÚNIOR, 2005: 49). Cohl se interessou por cinema e animação depois de seus 50 anos, quando recebeu uma proposta do estúdio Gaumont para adaptar tirinhas em quadrinhos para o cinema. Conforme produzia material para o estúdio, o artista trabalhava em desenhos para outro projeto: “*Fantasmagorie*” (1908).

Embora Blackton tenha produzido a primeira animação em papel filmada de que se têm notícia, é “*Fantasmagorie*” de Cohl o primeiro desenho animado, com seus dois minutos fotografados quadro-a-quadro e características estilísticas bem definidas (LUCENA JÚNIOR, 2005: 50). Contém cerca de 700 imagens e alcançou sucesso internacional. Sua preocupação com as questões formais e expressividade, indo além do entretenimento, é o que o diferencia de “*Humorous Phases of Funny Faces*”. O artista entendia a base dos *cartoons*: tudo pode acontecer (CAVALIER, 2011: 51).

Enquanto o desenho encontrava novos horizontes na França e Estados Unidos, o stop-motion, até então um truque de ilusionismo, surge como expressão autônoma no trabalho do entomologista russo Ladislav Starewicz. Inicialmente, seus filmes eram

feitos por razões puramente científicas, Starewicz desejava filmar as lutas noturnas de uma espécie de besouro para um vídeo educacional. Mas, qualquer luz colocada sobre os insetos fazia com que parassem suas atividades imediatamente. Depois de assistir ao curta *“Les allumettes animées”*, de Emile Cohl, opta por recriar os rituais de combate dos animais usando o stop-frame. Em 1910, através de besouros mortos e embalsamados, Starewicz realiza *“Lucanus Cervus”*, a primeira instância de *“puppet animation”* de que se tem registro (CAVALIER, 2011: 58). Meses depois, Starewicz faz outro filme, *“Prekrasnaya Lyukanida”*, onde dois besouros disputam a atenção de uma fêmea. Assim como seu predecessor, os insetos foram embalsamados e preparados de forma que o animador pudesse posá-los para animação. No entanto, enquanto *“Lucanus Cervus”* funcionava mais como um experimento científico, *“Prekrasnaya Lyukanida”* tem um enredo, os besouros não são apenas objetos de estudo, mas sim personagens antropomorfizados.

Figura 4 – Frame de *“Fantasmagorie”* de Emile Cohl



Fonte: wikipedia.org

De volta aos Estados Unidos, o quadrinista Winsor McCay, cujas tirinhas dominicais lhe proporcionaram fama e reconhecimento, começa a se aventurar na animação. Suas habilidades como desenhista traziam um diferencial: seus personagens pareciam mais cheios de vida do que os de trabalhos anteriores. Os curtas *“Little Nemo”* (1911) e *“How a Mosquito Operates”* (1912) foram notáveis, mas é em 1914, com *“Gertie the Dinosaur”*, que McCay estabelece um verdadeiro marco

na história da animação, que influenciou toda uma geração de animadores. O filme representou um grande avanço em técnica, precisão e animação “realista”. O artista interagia ao vivo com sua criação, enquanto esta era projetada na tela, o dinossauro reagia a todo comando dado por seu criador. É reconhecido como a primeira instância de um personagem dotado duma personalidade distinta e clara, com uma performance atraente e envolvente.

Depois de anos como uma curiosidade científica, truque de mágica e efeito especial, a animação segue seu rumo como forma de expressão artística autônoma. Ao longo do século XX até os dias atuais, floresce de diversas formas ao redor do globo, com projetos que vão de curtas experimentais a superproduções milionárias.

2.3 – Animação na América do Norte

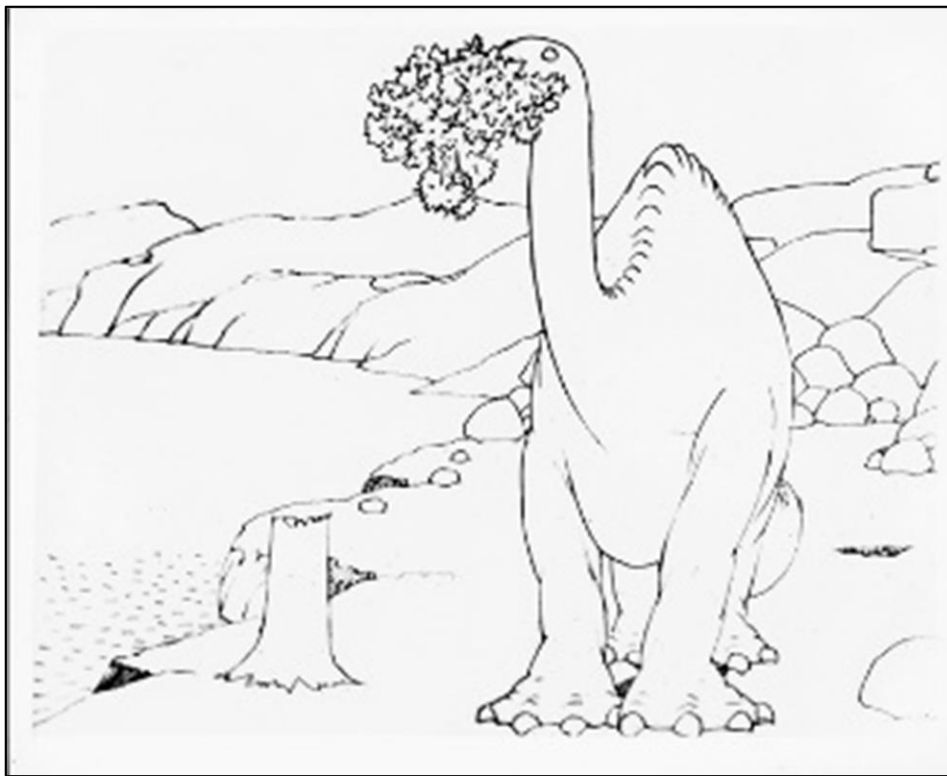
Os pioneiros e precursores do cinema eram, em sua maioria, europeus. No entanto, é na “América do Norte que a indústria cinematográfica, onde animação é uma parte integral, realmente se desenvolveu” (CAVALIER, 2011: 14, tradução do autor). Mesmo com os refinamentos trazidos por Winsor McCay, a animação ainda enfrentava uma concorrência desigual com seus primos *live action* no mercado cinematográfico. A imprensa não dava a devida atenção aos desenhos animados, deixando aos animadores o desafio não só de desenvolver aprimoramentos técnicos, como também criar uma audiência capaz de apreciar personagens desenhados em papel (LUCENA JÚNIOR, 2005: 61). Buscando produzir de forma mais rápida e barata, atendendo prazos e orçamentos curtos, surgem os estúdios de animação.

O canadense Raoul Barré e o americano Bill Nolan fundaram o primeiro estúdio comercial no Bronx, em 1914, desenvolvendo diversas técnicas. No entanto, nos anos precedentes a Primeira Guerra mundial, John Randolph Bray era possivelmente a mais importante e controversa figura no processo de industrialização. Podemos dizer que Bray está para o cinema de animação como “Ford está para a indústria automobilística” (LUCENA JÚNIOR, 2005: 63). Usando as teorias de “administração científica” formuladas por Frederick Winslow Taylor e, as vezes de forma inescrupulosa, coletando, refinando e patenteando ideias, Bray formula um sistema de produção capaz de saciar as necessidades mercadológicas dos filmes animados.

Indivíduos como o produtor Pat Sullivan elaboraram os primeiros modelos para explorar propriedades intelectuais no mercado de massas: através de merchandising

(CAVALIER, 2011: 14). Tomemos o personagem “*Felix the Cat*” como exemplo. Criado por Otto Messmer e produzido por Sullivan (apesar de que, por muito tempo, apenas o segundo foi creditado), seu marcante sucesso nas telas foi seguido pela venda de uma incrível variedade de produtos tematizados. Apesar do espaço conquistado no mercado, não havia unanimidade sobre os benefícios trazidos pela industrialização e alguns artistas, como Winsor McCay, colocaram em dúvida o futuro da animação como expressão artística caso fosse tratada como negócio (LUCENA JÚNIOR, 2005: 62).

Figura 5 – Frame de “*Gertie, the Dinosaur*”



Fonte: moma.org

Ao final dos anos 20, Walt Disney aperfeiçoou a arte de desenhos com som (CAVALIER, 2011: 14). Valendo-se do sucesso de seus curtas, Walt incentiva seu pessoal a estudar profundamente o material disponível sobre animação, arte e design, com o intuito de aprimorar técnicas. Os irmãos Max e Dave Fleischer fundam a Out of the Inkwell Films em 1921, posteriormente renomeado Estúdios Fleischer. Sua colaboração de maior destaque é a invenção da rotoescopia, cuja aparelhagem Max Fleischer patenteou como “rotoscópio”. A técnica e suas variações ainda são utilizados nos dias de hoje. Com o ambiente propício para o crescimento efervescente

da animação, desponta a chamada “Era de Ouro da Animação Americana”, que dura até meados dos anos 60. Em 1930, vários estúdios da Costa Leste se deslocam para Los Angeles visando ter mais proximidade com a indústria de Hollywood. A “*Produções Leon Schlesinger*” faz curtas para a Warner Bros, cujos personagens, sob a direção de Tex Avery a partir de 1935, rivalizam a Metro-Goldwyn-Mayer e a Disney (CAVALIER, 2011: 14).

Enquanto isso, Walt Disney demanda de seus animadores um padrão de qualidade que ia além do que era comumente encontrado. Por meio do estudo de animais, pessoas e paisagens, esperava trazer para seus filmes um “realismo” que os diferenciasse de seus contemporâneos. O estúdio se manteve à frente na área de “*character animation*”, com personagens exímios em expressar emoções e aprimorou, embora não tenha inventado, a chamada “*multiplane camera*” (câmera multiplanos). Com as ferramentas adequadas a seu dispor, Disney mergulha no campo dos longas-metragens, um experimento arriscado que poderia ter levado o estúdio a falência. Porém, em 1937, “*Branca de Neve e os Sete Anões*” chega aos cinemas, desfrutando de um sucesso fenomenal sem precedentes e, nas palavras de Richard Williams, “elevando desenhos animados ao nível de uma arte” (WILLIAMS, 2001: 19). Uma série de outros longas seguiu “*Branca de Neve*”, com variados níveis de sucesso, dentre eles temos “*Pinóquio*” (1940), “*Fantasia*” (1940), “*Dumbo*” (1941) e “*Bambi*” (1942).

A Segunda Guerra Mundial quebra a economia mundial e afeta os Estados Unidos, forçando os Estúdios Fleischer a fechar as portas (CAVALIER, 2011: 15). Mesmo com seu principal concorrente fora de cena, o fracasso de grandes projetos e a greve dos animadores em 1941, trouxeram sérias complicações para a Disney. O estúdio sobreviveu à economia precária por meio de filmes informativos e propagandas governamentais. No rescaldo da greve ex-animadores da Disney, insatisfeitos com o estilo realista que ela promovia, fundam a *United Productions of America* (UPA). Inicialmente realizava filmes informativos e curtas metragens, usando designs modernistas e personagens simplificados. A nova abordagem encontrou aprovação crítica (CAVALIER, 2011: 15). A estética modernista da UPA influenciou diretores da *Warner Bros*, como Chuck Jones, e numa forma mais diluída, a própria Disney. Outra marca da UPA foi o uso da animação limitada, um método que exige menos desenhos, como forma de expressão artística. No entanto, a técnica foi posteriormente adotada pela televisão apenas como um meio de cortar custos.

Produtores de TV de meados dos anos 50 em diante reduziram a qualidade de trabalhos animados pelos próximos 30 anos (CAVALIER, 2011: 15). Nesses tempos de animação televisiva barata, os mais proeminentes nomes no campo eram os diretores William e Hanna Barbera, cuja companhia Hanna-Barbera tornou-se o maior destaque em cartoons para TV.

Figura 5 – Frame de “*Branca de Neve e os Sete Anões*”



Fonte: imdb.com

Enquanto isso, a animação experimental, um fenômeno particularmente europeu até o fim dos anos 50, encontra o favor de cineastas independentes nos Estados Unidos. Surgem grupos alternativos, como os experimentalistas da Costa Oeste, inspirados pelas vanguardas europeias, o Cinema Novo Americano de Maya Deren e a liberdade criativa encorajada pela “geração *beat*” (CAVALIER, 2011: 15). Dos anos 60 aos 70, cineastas vanguardistas criam animações abstratas por meio de computadores. Esse trabalho pioneiro abre espaço para o que, muitas décadas depois, será a técnica dominante no mercado: o CGI.

A partir de 1989, com a recepção positiva de “*A Pequena Sereia*”, a comumente chamada “Renascença Disney” restaura o interesse do público na companhia com

uma série de títulos aclamados como “*A Bela e a Fera*” (1991) e “*O Rei Leão*” (1994). O mundo televisivo se depara com uma onda de séries animadas que voltaram a investir cuidado, inteligência e inovação em seus projetos, revigorando a animação para TV (CAVALIER, 2011: 16). Dentre eles temos “*Batman: The Animated Series*” (1992), “*As Meninas Superpoderosas*” (1995), “*O Laboratório de Dexter*” (1995), e “*Os Simpsons*” (1990). A época convidativa e propícia permitiu que estúdios grandes aprovassem projetos inusitados, tais como “*O Estranho Mundo de Jack*” (1993) e “*James e o Pêssego Gigante*” (1996), que estabelecem o stop motion puro como uma opção comercial válida. Todavia, um dos pontos mais importantes dos anos 90, que afetará consideravelmente indústria do século XXI, é o trabalho da Pixar com o CGI.

Figura 6 – “*Toy Story*” da Pixar



Fonte: imdb.com

Em meados da década de 90, John Lasseter e seus animadores atingem reconhecimento com o aclamado “*Toy Story*” (1995), seguido de uma série de produções bem-sucedidas crítica e comercialmente, dentre elas “*Procurando Nemo*”

(2003) e “Os Incríveis” (2004). Com advento do novo milênio, os maiores nomes em animação de computador são a Pixar, DreamWorks Animation e Blue Sky Studios. A crescente sofisticação tecnológica e os resultados das bilheterias solidificam a viabilidade comercial do CGI. Atualmente, é um dos métodos mais utilizados na criação de efeitos especiais para filmes *live action*. O interesse na animação tradicional declina consideravelmente e a produção de desenhos animados feitos a mão é efetivamente fechada em Hollywood, inclusive na Disney (no caso da Disney, só até 2006, quando John Lasseter assume como chefe de criação do estúdio).

Voltemos nossa atenção para o Canadá. Apesar do pioneirismo de Raoul Barré no sistema de estúdios, fora o seu trabalho e o de alguns artistas isolados como Walt Swafeld, Harold Peberdy e Bryant Fryent, a animação canadense só irá atingir um nível de maior proeminência com a chegada de John Grierson e Norman McLaren (CAVALIER, 2011: 17). Grierson foi o primeiro diretor do “National Film Board of Canada” (NFB), em 1931. No ano de 1941, ele aponta McLaren como chefe da diretoria de animação. O foco original do NFB era propaganda para guerra. Depois de algumas colaborações com a Disney nessa área, suas diretrizes se afastaram da “*cel animation*” e se voltaram para técnicas experimentais, intencionando estabelecer uma identidade para a animação canadense diferente das convenções comerciais americanas. Com o passar dos anos, alcançou reconhecimento e sucesso, recebendo cerca de 5000 prêmios e construindo a reputação do Canadá como um centro mundial de animação (CAVALIER, 2011: 17).

Dentre os grandes nomes do cinema de animação canadense temos Norman McLaren, cujos trabalhos abrangiam uma imensa variedade de técnicas, dentre elas a chamada “*pixilation*”, o experimental George Dunning, diretor de “*Yellow Submarine*” (1968), Richard Williams, diretor de “*Uma Cilada para Roger Rabbit*” (1988), uma referência na combinação de *live action* e animação tradicional, e os irmãos Marcel e Réal Racicot, diretores do primeiro longa animado do Canadá, “*Le village enchanté*” (1955). No âmbito da televisão a Nelvana, fundada em 1971 em Toronto, consegue destaque na produção de animações para o público infantil. Nos dias de hoje, o Canadá se consolidou como um líder em animação digital e inovação tecnológica, produzindo alguns dos *softwares* mais usados no mundo como o “*Maya*” e “*Softimage XSI*” (CAVALIER, 2011: 17).

Figura 6 – Frame de “*Neighbours*”, de Norman McLaren



Fonte: imdb.com

2.4 – Animação na Europa

A Europa foi o berço dos primeiros avanços em animação, mas esta não viria a se industrializar até os anos 50, e mesmo então apenas Londres mantinha uma indústria comparável a Los Angeles e Nova York (CAVALIER, 2011: 18). Em compensação, disponibilizava um ambiente mais fértil para a experimentação e vanguarda. O manifesto futurista de Marinetti em 1909 e os avanços da Bauhaus nas décadas seguintes moldaram uma geração de artistas dispostos a ir aos limites da animação abstrata. Porém, a Segunda Guerra Mundial lançou a Europa em outro caos econômico. Com a maior parte dos recursos direcionada para os conflitos e as reconstruções de áreas devastadas, os investimentos em animação comercial declinaram. Entretanto, economias maiores viram no *medium* uma via oportuna para disseminar propagandas governamentais (CAVALIER, 2011: 18).

Com a guerra e a ascensão do fascismo no continente, muitos artistas migram o Reino Unido e os EUA. Londres era um dos destinos, pois equilibrava o pragmatismo comercial americano e o experimentalismo europeu (CAVALIER, 2011, 18). Mas, mesmo com as tentativas de industrializar a animação o mercado londrino permaneceu pequeno até a explosão da publicidade nas décadas de 50 e 60. Com animadores hábeis em comunicar mensagens de maneira rápida e eficiente, graças a sua experiência com propaganda nos anos 40, e o advento da televisão independente, Londres desenvolve uma próspera indústria publicitária. Nos anos 60, a cidade é palco duma erupção de cultura pop, especialmente na música com a banda “*The Beatles*”. Nas décadas de 80 e 90, o Channel 4 está entre os principais patrocinadores de animações. O Reino Unido se coloca na linha de frente da revolução digital como um dos líderes em animação para vídeo games e internet (CAVALIER, 2011: 19) e o estúdio Aardman Animations se firma como um dos principais expoentes do stop-motion na segunda metade dos anos 90.

Figura 7 – Os personagens Wallace e Gromit da Aardman Animations



Fonte: imdb.com

A Itália fez alguns filmes isolados, além de diversas produções no pós-guerra. Porém, é a Italian Broadcasting Corporation e suas séries publicitárias que sustentam, quase que por si só, a pequena indústria animada do país (CAVALIER, 2011: 20). Na

década de 60, a Gamma Film em Milão se coloca entre os principais estúdios de animação da Europa, especializada em anúncios comerciais, e ocasionalmente realizando curta metragens. Nos anos 60 e 70, o diretor e animador Bruno Bozzetto conquista renome internacional. Dentre suas obras temos “*West and Soda*” (1965), uma paródia do faroeste americano, e “*Allegro Non Troppo*” (1976), um longa com diferentes segmentos inspirados na música clássica, similar a “*Fantasia*” de Disney, porém mais gráfico, modernista e psicodélico (CAVALIER, 2011: 230).

Já a França, lar do *Festival International du Film d’Animation d’Annecy* (Festival Internacional de Filmes Animação de Annecy) fundado em 1960, mantém seu entusiasmo pelo cinema, quadrinhos e animação. Apesar disso, por várias décadas, essa paixão não resultou em uma indústria particularmente bem-sucedida (CAVALIER, 2011: 19). Ao final do século XX, a situação muda. O lançamento de uma série de animações independentes por Michel Ocelot e Sylvain Chomet, donas de uma originalidade, estilo e senso de criatividade “unicamente francês” (CAVALIER, 2011: 20, tradução do autor), destacam o país como um produtor relevante de longas animados.

Figura 7 – Longa animado “*Les triplettes de Belleville*”



Fonte: imdb.com

Próximo ao fim da Guerra Civil Espanhola, diversas companhias em Barcelona, como a Hispano Graphic Films dos irmãos Baguna, e a Dibonso Films de Alejandro Fernandez de la Reguera, produziam curtas baseados em quadrinhos populares (CAVALIER, 2011: 20). Anos depois, os dois estúdios se juntam, criando a Dibujos Animados Chamartín. Em 1955, surge os Estúdios Moro, um dos maiores produtores europeus de comerciais animados. Na Bélgica, o Belvision Studios, fundada em 1955, em parceria com a TVA Dupois, se especializa em criar séries animadas baseadas em quadrinhos, tais como “*Tintin*”, “*Os Smurfs*” e “*Asterix*”.

Nas primeiras décadas do século XX, a Alemanha foi o lar de vários artistas vanguardistas e animadores experimentais. Dentre eles temos Walther Ruttmann, Hans Richter, Oskar Fischinger e Lotte Reiniger. O filme “*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*” (1926), de Lotte Reiniger, permanece como o mais antigo longa de animação sobrevivente e o primeiro a utilizar a câmera multiplanos, precedendo Walt Disney e Ub Iwerks por uma década (CAVALIER, 2011: 88). Entretanto, as sequelas da Primeira Guerra Mundial, unidas a ascensão do nazismo e a eclosão da Segunda Guerra Mundial, repercutiram negativamente nas artes alemãs. Os nazistas baniram toda forma de música, cinema e arte dita “degenerada”, forçando muitos dos animadores citados acima a abandonar o país.

A rede de estúdios cinematográficos Universum Film Aktien Gesellschaft (UFA) foi a principal corporação midiática do regime, realizando animações para suas propagandas. Um dos nomes mais notáveis desse período foi Hans Fischerkösen, apelidado de “Walt Disney Alemão”, cujos filmes, apesar de receberem investimentos nazistas, não eram propriamente as típicas produções propagandísticas da UFA (KLATT, 2013). Com o fim da Segunda Guerra Mundial, a Alemanha se vê em outra crise econômica que, por sua vez, prejudica consideravelmente a indústria de animação. Em 1962, numa tentativa de colocar o passado para trás e propiciar um novo horizonte para o cinema alemão, 26 cineastas assinam o Manifesto de Oberhausen visando criar uma nova onda de produções modernistas, incluindo animações.

A chamada Economia Global tomou uma forma mais completa nas últimas décadas do século XX “homogeneizando mercados e dissolvendo barreiras comerciais” (CAVALIER, 2011: 20, tradução do autor). Consequentemente, a maior parte dos projetos animados se voltam para o mercado internacional, especialmente o norte americano. O advento da era digital reduz dramaticamente os custos e facilita

a produção, dando margem para o surgimento de estúdios menores que virão a competir com, ou trabalhar em conjunto, com os mais bem estabelecidos.

Figura 8 – Longa animado *“Die Abentuer des Prinzen Achmed”*



Fonte: animationresources.org

2.5 – Animação na Rússia

Nos Estados Unidos, o desenvolvimento de animação em larga escala se deu por questões econômicas, uma tentativa de torna-la comercialmente viável como indústria. Na Rússia, por outro lado, é a política, além de uma área diferentemente povoada com relação a Europa Ocidental e os EUA, o fator de maior influência (CAVALIER, 2011: 22). Os níveis de alfabetização, meios de transporte, e a inicial falta de eletricidade em várias regiões do país, tiveram tanto impacto nas animações russas quanto as mensagens comunistas que eram forçadas a conter (CAVALIER, 2011: 22).

Embora os filmes de Ladislav Starewicz sejam comumente considerados o marco do início da animação russa, estes foram precedidos pelo trabalho de

Aleksandr Shirayayev. Dançarino e coreógrafo no Balé Imperial Russo, criou entre 1906 e 1909, um balé animado utilizando desenhos e, posteriormente, bonecos (CAVALIER, 2011: 22). Entretanto, sua obra foi esquecida até 1995, quando os filmes de Shirayayev foram redescobertos. Suas realizações, em conjunto com as de Starewicz, são notáveis, especialmente quando levamos em conta o contexto tecnológico do país na época.

Depois da Revolução de 1917, Lenin iniciou seu projeto de eletrificação da Rússia. As ferrovias destruídas ou inoperantes em decorrência da Primeira Guerra Mundial e da revolução são reparadas. Com esses avanços, produções animadas poderiam ser distribuídas para uma audiência ampla, porém de maioria analfabeta. Através de “trens biblioteca” e “vagões cinema”, a cultura soviética, incluindo animação, foi disseminada por todo o país afim de “permear toda faceta da vida” (CAVALIER, 2011: 23, tradução do autor).

Figura 9 – Frame de “*Mest kinematograficheskogo operatora*”



Fonte: awn.com

Diferentemente de seus contemporâneos na América, animadores russos trabalhavam de forma semelhante aos coletivos artísticos, ao invés de unidades de

produção. Juntamente com o apoio financeiro do Estado, os artistas tinham mais oportunidades para experimentação. Por essa razão, sua estética estava mais próxima de movimentos de vanguarda como o futurismo.

Com a chegada da era Stalinista, a Rússia passou por sua própria revolução cultural, artistas e animadores foram obrigados a trabalhar de acordo com a tradição realista socialista (CAVALIER, 2011: 24). Esse “realismo” primava mais por espalhar propagandas partidárias do que retratar a vida no país de fato (CAVALIER, 2011: 24). O primeiro longa animado russo foi “*Novvy Gulliver*” (1936) de Aleksandr Ptushko, uma reformulação de “*As Viagens de Gulliver*” de Jonathan Swift combinando *live action* e animação. Seu sucesso colocou Ptushko na posição adequada para liderar o Soyuzmultfilm, em 1936, que viria a ser o estúdio de maior destaque no país. Durante a Segunda Guerra Mundial, os animadores da Soyuzmultfilm foram evacuados em massa para Samarkand, Uzbequistão, onde continuaram a produzir filmes inspirativos para a nação em batalha (CAVALIER, 2011: 24). Com o fim da guerra, os filmes se voltaram para a promoção da imagem e personalidade de Joseph Stalin, ao mesmo tempo que vilificava os Estados Unidos e a OTAN (CAVALIER, 2011: 24).

A partir de 1953, na era de Krushev, a animação russa volta a apresentar a diversidade evidente em suas raízes artísticas. Apesar da Guerra Fria, e de as propagandas ainda manterem uma força considerável como entretenimento, animadores continuam a experimentar técnicas como “*puppet animation*”, “*paint-on-glass*”, “*cel animation*” e “*cutouts*”. Dentre as produções desses novos tempos temos “*Istoriya odnogo prestupleniya*” (1962), de Fyodor Khitruk, e “*Yozhik v tumane*” (1975) de Yuri Norstein. Com a Glasnost na década 80, e a gradual queda da União Soviética, a animação se volta para uma nova atmosfera. Projetos como “*Seryy Volk end Krasnaya Shapochka*” (1990), inclusive, já insinuam o colapso do regime soviético (CAVALIER, 2011: 24). Mesmo com o fim da URSS em 1991 e as transformações econômicas subsequentes, a Rússia manteve criatividade, visão e diversidade estética em suas animações, reconhecidas e valorizadas por seu estilo eclético.

2.6 – Animação na Ásia

Quando falamos de animação na Ásia, um dos primeiros países que vêm à mente é o Japão, cuja produção animada experimentou uma explosão em popularidade internacional, influenciando diversos artistas ao redor do globo. A

primeira geração de animação japonesa consistia de experimentos isolados, influenciados em grande parte pelos curtas ocidentais (CAVALIER, 2011: 27). A maior parte delas se perdeu durante um terremoto em Tóquio no ano de 1923. Felizmente, algumas foram redescobertas e remasterizadas muitos anos depois.

O título de “primeiro filme animado japonês” é objeto de debate, sendo normalmente atribuído ao curta “*Saru Kani Kassen*” (1917), de Seitaro Kitayama. O estúdio de Kitayama permitiu a muitos animadores desenvolver suas habilidades. Entretanto, o estabelecimento teve de se deslocar para Kyoto em 1923 devido a catástrofe em Tóquio. Tempos depois, ex-funcionários do lugar fundaram seus próprios estúdios nas ruínas da cidade. Emergia uma nova indústria, focada principalmente no uso de “*cutouts*” e tentativas de emular a “*cel animation*”. No entanto, suas técnicas eram, no geral, caras de produzir. Além disso, os diretores tinham de competir com filmes americanos pelo interesse do público.

De 1930 a 1940, o governo japonês passou a apoiar e sustentar a indústria de animação doméstica que, tal como observamos em países europeus nesse mesmo período, foi utilizada como ferramenta propagandística em tempos de guerra, produzindo filmes informativos, educacionais e militares (CAVALIER, 2011: 28). Um destaque dessa época foi “*Momotaro no umiwashi*” (1943), de Mitsuyi Seo. Com seus 37 minutos de duração é, atualmente, considerado o primeiro longa-metragem animado do Japão. Na década de 50, os *mangás* despontam como um imenso fenômeno cultural e social, atraindo leitores de todas as idades. Sua popularidade influencia a animação e, posteriormente, permite que essa se desvencilhasse das tendências ocidentais, criando uma gama própria de estilos e temas. O processo culmina no que hoje conhecemos por “*anime*”.

Em 1956, o empreendedor Hiroshi Okawa adquire o estúdio Nihon Doga Eiga-sha, um dos que permaneceram ativos após a Guerra do Pacífico, e cria a Toei Animation, intencionando realizar filmes comparáveis em qualidade aos de Walt Disney. Começando em 1958, a Toei lança “*Hakuja den*”, dirigido por Taiji Yabushita, o primeiro longa-metragem colorido do país. Com o uso da animação limitada na maioria das cenas, guardando recursos para sequências espetaculares, e desenvolvimento de um processo criativo, estético e narrativo autenticamente japonês, a Toei Animation origina o visual distinto do *anime* (CAVALIER, 2011: 28).

Nos anos 50, o renomado quadrinista Osamu Tezuka se aventura no campo da animação como diretor de arte em vários longas da Toei, antes de formar seu próprio

estúdio, a “*Mushi Productions*”. Conhecido como o “Padrinho do Anime” (CAVALIER, 2011: 190), Tezuka é creditado com a invenção de algumas das características mais distintivas do estilo, como personagens com olhos grandes. A Mushi produziu longas e séries televisivas baseadas nos *mangás* de Tezuka. Destas a mais famosa é *Tetsuwan Atomu* (1963), conhecida internacionalmente como *Astro Boy*, a primeira animação japonesa a atingir um significativo sucesso internacional. No fim da década de 60 e decorrer dos anos 70, gêneros populares como Mecha foram lançados como séries de TV. A notoriedade desse material levou a “ascensão da cultura ‘otaku’ – como observada e denominada no fim dos anos 80 – assim como uma nova onda de produções em *anime*” (CAVALIER, 2011: 28). A demanda chegou a um ponto que filmes eram produzidos para tribos crescentes de fãs e lançados diretamente para vídeos domésticos na forma de O.V.As (Original Video Animation).

Figura 10 – Longa-metragem animado “*Hakuja den*”



Fonte: imdb.com

Dois estúdios alcançam proeminência na década de 80: Gainax e Ghibli. Produzindo pequenos curtas sob o nome de Daicon Films no começo, a Gainax viria a se destacar particularmente com séries televisivas bem-sucedidas financeira e criticamente. Exemplos incluem *“Fushigi no umi no Nadia”* (1990-1991) e *“Shin Seiki Evangerion”* (1995-1996). O Studio Ghibli, fundado em 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata após o êxito de *“Kaze no tani no Naushika”* (1984), se distingue na produção de longas. O trabalho de Miyazaki conquista maior prestígio internacional com o lançamento de *“Mononoke-hime”* em 1997. Para Cavalier, muitas “figuras contemporâneas, como John Lasseter e Pete Docter da Pixar, reconheceram Miyazaki como uma influência em seu trabalho” (CAVALIER, 2011: 241, tradução do autor). Os anos 80 também viram produções de temáticas futurísticas, sci-fi e cyberpunk como, por exemplo, *“Akira”* (1988) de Katsuhiro Otomo.

Figura 11 – Frame de “A viagem de Chihiro”



Fonte: imdb.com

Da década de 90 em diante, o *anime* ganhou ainda mais visibilidade no Ocidente com séries populares que incluem *“Pokémon”*, *“Dragon Ball Z”* e *“Sailor Moon”*. Depois da virada do milênio, diversos projetos demonstraram, por meio de excelentes visuais, diversidade de personagens e enredos, o “calibre de visualização artística pelo qual o Japão contemporâneo é renomado” (CAVALIER, 2011: 30).

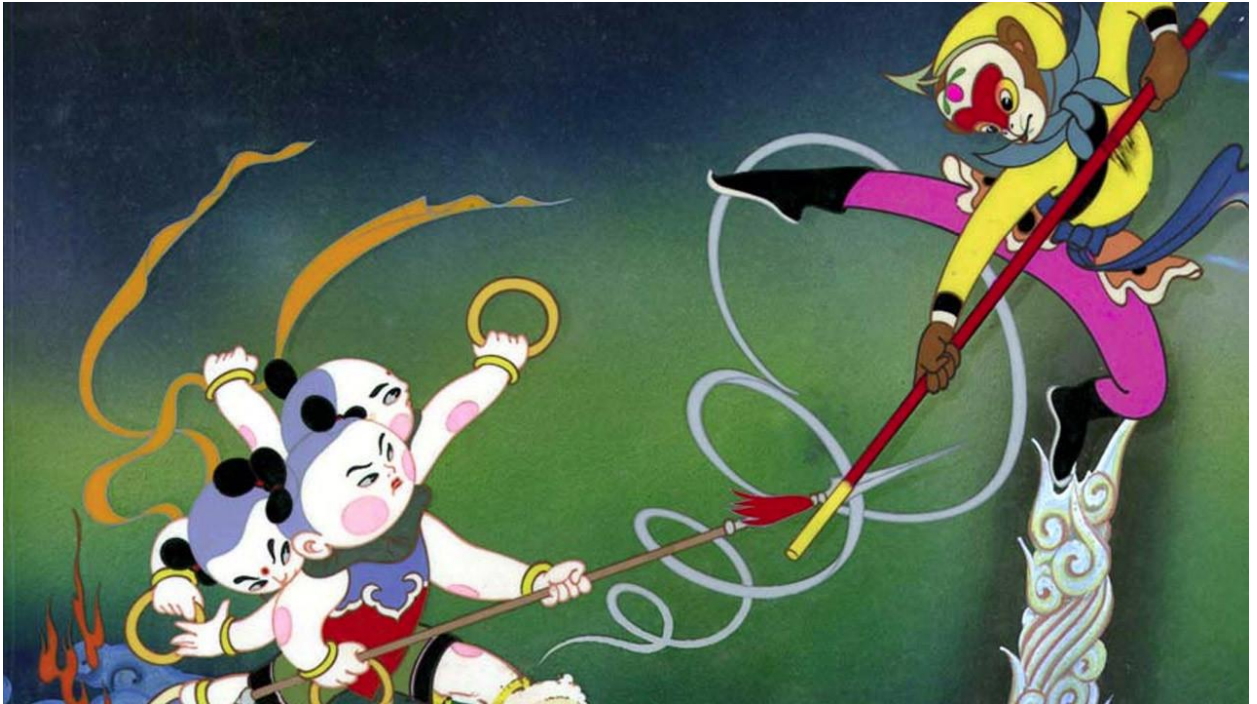
Alguns exemplos são “*Sen to Chihiro no Kamikakushi*” (2001), de Hayao Miyazaki, “*Senen joyu*” (2001) e “*Paprika*” (2006), ambos dirigidos por Satoshi Kon, “*Tekkon kinkurito*” (2006), de Michael Arias e “*Steamboy*” (2004), de Katsuhiro Otomo. Atualmente, o interesse pelo *anime* é crescente. Eventos e convenções direcionadas para sua apreciação figuram ao redor do mundo. Por exemplo, o “*Anime Friends*” no Brasil.

Na China, Wan Laiming, Wan Guchan, Wan Chaochen e Wan Dihuan, coletivamente conhecidos por “irmãos Wan”, são os pioneiros da animação no país (CAVALIER, 2011: 137). Enquanto trabalhavam como designers de set para a Great Wall Film Company, Laiming e Guchan realizaram o primeiro filme animado chinês, o curta “*Uproar in the Studio*” (1924), inspirado pelo “*Out of the Inkwell*” dos Fleischers nos Estados Unidos. Continuam a produzir curta metragens no decorrer dos anos 20 e 30. Se baseavam em histórias tradicionais, mas adquiriram uma natureza mais patriótica com o ataque a Shanghai pelos japoneses em 1932.

Cinco anos depois, o exército japonês invade Shanghai e os Wan fogem para a desocupada Wuhan, de onde fazem vários filmes politicamente motivados em protesto a invasão. Quando Wuhan cai sob o domínio do Japão, os irmãos retornam a Shanghai. Trabalhando para a Companhia Shinhwa, abrem um estúdio na Concessão Francesa. Em 1939, “*Branca de Neve e os Sete Anões*” chega a China os inspira a realizar o primeiro longa-metragem de animação chinês, curiosamente também o primeiro longa animado produzido por um estúdio asiático, o “*Tie shan gong zhu*” (1941).

Baseado na história “Jornada para o Oeste”, atribuído a Wu Cheng'en, o enredo gira em torno de um monge, um sacerdote, um porco e um rei macaco que devem desbravar uma montanha flamejante para encontrar textos sagrados. O filme é largamente rotoscopiado, seus personagens antropomorfos apresentam uma estrutura corporal mais humana do que animal, presumidamente para facilitar o processo (CAVALIER, 2011: 137). Foi uma façanha notável, especialmente quando levamos em conta que estes eram tempo de guerra, além de os 70 artistas envolvidos terem de trabalhar num espaço pequeno e limitado (CAVALIER, 2011: 137). “*Tie shan gong zhu*” exerceu uma enorme influência sobre seu público, com múltiplas interpretações animadas do longa aparecendo nas décadas seguintes.

Figura 12 – Frame de “*Da nao tian gong*”



Fonte: imdb.com

Em 1950, os irmãos Wan estão entre os membros fundadores do governamentalmente financiado Shanghai Animation Studio. Lançam “*Da nao tian gong*” em 1965, também baseado nos escritos de “*Jornada para o Oeste*”, onde o rei macaco Su Wukong é chamado aos céus depois de remover uma coluna mágica do palácio do Rei Dragão. Foi marcante para o cinema asiático e o último grande filme animado chinês de sua era, já que um ano depois a indústria cinematográfica foi efetivamente suspensa com a Revolução Cultural (CAVALIER, 2011: 194). Mao Zedong se apropriou do estúdio e viu na animação nada mais do que uma possível ferramenta propagandística. Em 1978, no entanto, a Shanghai Animation volta produzir curtas em seu estilo tradicional e distintivo.

Em anos recentes, uma “tendência esmagadora [...] para muitas nações asiáticas têm sido expandir a área de serviços de produção para animação, já que companhias no Japão e no Ocidente terceirizam seus produtos animados” (CAVALIER, 2011: 27, tradução do autor). Uma dessas nações é a Coreia, cuja indústria experimentou um surto nos anos 90, produzindo animação para séries televisivas americanas como “*Os Simpsons*”. Esse processo, por sua vez, resultou em uma nova geração de animadores talentosos e altamente competentes.

Depois dos primeiros experimentos de Dhundiraj Govind Phalke, a indústria de animação indiana começa, de fato, com o estabelecimento da Cartoon Film Unit of the Ministry of Information, em 1956 (CAVALIER, 2011: 31). A unidade era liderada pelo pioneiro G.K. Gokhale e por Clair Weeks, animador da Disney que crescera na Índia, filho de missionários. Foi lá que Ram Mohan começou sua carreira, treinado por Weeks, antes de formar sua própria companhia em 1972. Mohan fez *“Baap Re Baap”* (1968) e, a longo dos 50 anos de sua carreira, contribuiu substancialmente para o desenvolvimento da animação na Índia, inspirando toda uma futura geração de artistas. Nos anos 90, a Índia emerge como um centro para terceirização de séries animadas ocidentais e, como subproduto disso, alguns longas foram produzidos. Dentre eles temos *“Ramayana: The Legend of Prince Rama”* (1992), uma coprodução de Ram Mohan e do diretor japonês Yugo Sako, e *“Sinbad: Beyond the Veil of Mists”* (2000), coprodução com os EUA e o primeiro longa animado executado exclusivamente com o sistema de *“motion capture”*.

2.7 - Animação no Brasil

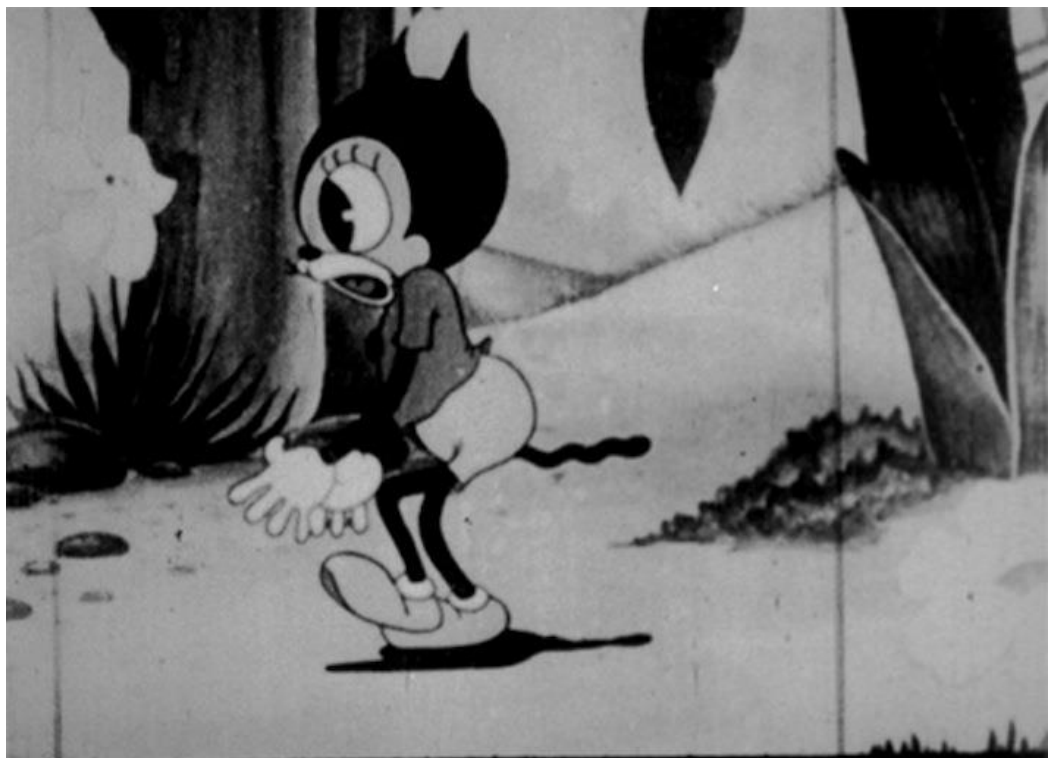
No passado, os recursos financeiros necessários para produzir animações era um entrave para os países sem uma indústria suficientemente desenvolvida (CAVALIER, 2011: 32). Tal como em outras regiões da América Latina, o cinema de animação no Brasil começou de forma experimental e esporádica. A primeira experiência brasileira com a técnica veio por meio do cartunista Raul Pederneiras, com sua série de charges animadas para o encerramento do Pathé-Jornal, cinejornal silencioso feito pela companhia Marc Ferrez & Filhos, a partir de 1907 (GOMES, 2008: 6).

Em 1917, outro cartunista, Álvaro Marins, lança a primeira animação brasileira exibida em cinemas, financiada por Sampaio Corrêa. Intitulado *“O Kaiser”*, o curta é uma charge em movimento retratando o líder alemão Guilherme II sendo engolido por um globo terrestre. Infelizmente, não restou um único fotograma e o filme e original se perdeu. No mesmo ano, *“Chiquinho e Jagunço”*, produzido pela Kirs filmes, é exibido no cinema Haddock Lobo. O curta usou material da revista Tico Tico, seguindo a tendência americana de transportar personagens de revistas populares para as telas. Aderindo a essa corrente, Eugênio Fonseca Filho realiza *“As aventuras de Bille e*

Bolle” no ano de 1918, inspirado no quadrinho americano “*Mutt e Jeff*” (GOMES, 2008: 6-7).

Na década de 30, o cearense Luiz Sá, radicado no Rio de Janeiro, criador dos personagens Reco-Reco, Bolão e Azeitona, tenta trazer para as telas “*As Aventuras de Virgulino*” (1938). Sá encontrou problemas com a distribuição e foi impedido pelo governo Getúlio Vargas de exibir sua criação para Walt Disney (HELÍ DE ALMEIDA, 2013). Acaba por vender toda sua produção para uma loja de projetores (GOMES, 2008: 7). Esta, por sua vez, cortou os rolos de filme em vários pedaços e os ofereceu como brinde para clientes. Por décadas, “*As Aventuras de Virgulino*” foi dado como perdido até que em 1970 o animador e colecionador José Luiz Parrot encontrou um de seus trechos, porém já deteriorado. Felizmente, com pesquisas para o documentário “*Luz, Anima, Ação*” em 2013, o segmento pode ser completamente restaurado (HELÍ DE ALMEIDA, 2013). Nos anos 40, Humberto Mauro produz “*O dragãozinho manso*” (1942), introduzindo a técnica de stop-motion no Brasil, enquanto os irmãos Anélio e Mário Latini realizam “*Os Azares de Lulu*” (1942).

Figura 13 – Trecho restaurado de “*As Aventuras de Virgulino*”



Fonte: animamundi.com.br

Anélio Latini viria, em 1953, a criar o primeiro longa animado do Brasil, o “*Sinfonia Amazônica*”. O animador tinha poucos recursos e nenhuma equipe, tendo de improvisar um estúdio em sua residência e trabalhar sozinho na concepção de personagens, cenários, sincronização de músicas e movimentos, além do processo de animar em si (GOMES, 2008: 8-9). O filme contou com mais de 500 mil desenhos, conseguiu reconhecimento e ganhou a Estatueta Saci de Cinema, o prêmio da Comissão de Folclore da UNESCO, prêmio do IBECC, dentre outros (GOMES, 2008: 9). Apesar de não ter gerado muito retorno financeiro após suas exposições, “*Sinfonia Amazônica*” permanece como uma notável façanha, especialmente quando levamos em conta as limitações tecnológicas do Brasil na época.

Os anos 50 viram diversas produções educativas, como os do Serviço Especial de Saúde que, através de personagens como Sujismundo e Dr. Prevenildo, tratavam de questões de higiene e saúde pública. Os trabalhos experimentais de Roberto Miller, influenciado pela obra de Norman McLaren, adquirem notoriedade internacional. Dentre eles, “*Rumba*” (1957), vencedor da medalha de prata no Festival de Lisboa (GOMES, 2008: 10). Na década de 60, a animação continua a ser usada na área didático/educacional, além de peças publicitárias e comerciais televisivos. Entretanto, aumenta o interesse pelo *medium* e grupos dedicados a explorar suas possibilidades surgem no país.

Entre 1959 e 1962, Rubens Francisco Luchetti e Bassano Vaccari, com colaboração inicial de Roberto Miller, criam o Centro Experimental de Ribeirão Preto, produzindo dúzias de animações abstratas, feitas diretamente em película e com sonorização magnética (GOMES, 2008: 11). Exemplos incluem “*Arabescos*” (1962) e “*Cattedrale*” (1962). O I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil, em 1965, conta com várias contribuições do Centro Experimental de Ribeirão Preto como “*Ensaio da Cor Animada*” de Ana Sacerdote, “*Tourbillon*” de Luchetti, e “*O homem e sua liberdade*” de Ayrton Gomes (GOMES, 2008, 11). Apesar de sua forte produção, o centro se dilui. Miller passa a criar títulos para as apresentações de filmes brasileiros e dirige o programa “*Lanterna Mágica*” da TV Cultura de São Paulo. Todavia, continua a produzir seus curtas com experimentação rítmica, sonora e formal (GOMES, 2008: 11). O Centro de Estudos de Cinema de Animação no Rio de Janeiro (CECA) se estabelece no ano de 1967, composto por alunos da Escola de Belas Artes. No entanto, ele se dissolve um ano depois. Em 1968, surge o Grupo Fotograma, criado por animadores dentre os quais temos Rui e Jô Oliveira, Carlos Alberto Pacheco,

Antonio Moreno e Pedro Ernesto Stilpen, conhecido por Still. Promoveu várias mostras de animação internacional, enchendo sessões no Museu de Arte Moderna, e mantinha um programa no Canal 9 do Rio de Janeiro.

Figura 14 – Frame de “*Sinfonia Amazônica*”



Fonte: acervo.estadao.com.br

Na década de 70, com a Lei do Curta-Metragem, sucede uma explosão na produção. O quadrinista amazonense Álvaro Henrique Gonçalves termina, em São Paulo, o primeiro longa animado em cores do Brasil: “*Presente de Natal*” (1970). Contando com 140.000 fotogramas, sua elaboração começou em 1965 e, tal como Anélio Latini em 1953, não contou com assistentes ou incentivos financeiros. Numa linha similar à “*As Aventuras de Virgulino*”, o filme encontrou problemas de distribuição.

Uma figura de importância para a história da animação brasileira é Ypê Nakashima. Nascido no Japão em 1926, estudou na Escola de Belas Artes de Tokyo e trabalhou como freelancer na Toei Animation. Vêm para o Brasil em 1956. Dez anos depois, dedica-se ao longa “*Piconzé*”, concluído em 1972. O filme venceu dois prêmios do Instituto Nacional do Cinema. A trilha sonora contou com canções

compostas por Damiano Cozella e letras de Décio Pignatari (GOMES, 2008: 14). Foi uma das primeiras animações nacionais feitas com uma equipe de animadores grande, todos treinados por Nakashima.

Em 1975, Wilson Lazaretti inicia um projeto que, posteriormente, seria o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. Junto a Maurício Squarisi, Lazaretti se dedica a produção educativa e o ensino da animação para crianças. O Núcleo é responsável, desde 1989, pelo Cinema Criança, evento bienal realizado no Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro. Lula Gonzaga lança o curta *“A Saga da Asa Branca”* em 1979, com Ronaldo Cãnfora na direção fotográfica. Cãnfora, juntamente com sua esposa Maria Helena, monta a Pan Estúdio, produtora de vários filmes comerciais (GOMES, 2008: 15). Na Bahia, Francisco Liberato, cineasta, artista plástico e pioneiro do desenho animado no estado, trabalha animações de forma praticamente isolada, com uma estética remanescente da xilogravura de cordel. Ainda nos anos 70, Marcos Magalhães, um dos futuros fundadores do Anima Mundi, começa sua carreira realizando projetos como *“A Semente”* (1975) e *“Meow!”* (1976), este último uma crítica bem-humorada aos efeitos da globalização (GOMES, 2008: 16).

A EMBRAFILME promove o acordo Brasil-Canadá em 1985, estabelecendo o intercâmbio cultural e tecnológico entre o Brasil e o National Film Board of Canada (NFB). Com o ambiente favorável a uma nova geração de animadores, surgem núcleos regionais em Minas Gerais, São Paulo e Rio Grande do Sul (GOMES, 2008: 16). Em São Paulo especificamente, a produtividade expande e se concentra nos estúdios Briquet Produções, Daniel Messias, Walbercy Ribas e Maurício de Souza Produções. Mesmo com o fim da EMBRAFILME em 1990, a animação continua diversificada em técnica e estilo. Vários filmes nacionais são premiados em festivais como, por exemplo, *“El macho”* (1993) de Ennio Torresan Júnior, vencedor do Festival de Havana.

Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães colocam em prática, no ano de 1993, o projeto do Anima Mundi. Atualmente, é o maior festival de animação de toda a América Latina, exibindo uma infinidade de curtas e longas nacionais e estrangeiros. A década de 90 viu muitas outras produções, dentre elas temos *Cassiopéia* (1996) que, entre os estudiosos, disputa o título de primeira animação feita integralmente em computador com *“Toy Story”* da Pixar. A fonte dessa divergência é de ordem técnica, *Toy Story* empregou modelos de argila, além do

computador. Já “*Cassiopeia*” não se utilizou dados externos, lidando exclusivamente com o digital (GOMES, 2008: 17).

Figura 15 – Longa animado “*O Menino e o Mundo*”



Fonte: imdb.com

Com a virada do milênio e o desenvolvimento tecnológico promovido pela era digital, a animação brasileira se viu em uma rápida mudança de cenário, especialmente em relação a visibilidade. César Coelho, em entrevista ao EBC em 2016, destaca a quantidade de séries brasileiras em produção, as contribuições do Fundo Setorial do Audiovisual na captação de recursos para longas animados e a importância da ANCINE, secretarias de Cultura e do BNDES para o desenvolvimento da indústria brasileira (ELISA SANTANA, 2016). Em 2013 e 2014, o Brasil conquistou dois prêmios do Festival de Annecy com “*Uma História de Amor e Fúria*” (2013) e “*O Menino e o Mundo*” (2014), este último sendo o primeiro longa animado brasileiro indicado ao Oscar. Nos dias atuais, o país conta com vários estúdios de animação. Exemplos incluem o Copa Studio, coprodutor da série “*Irmão do Jorel*” do Cartoon Network, primeira produção do canal na América Latina, a Birdo Studio, criadores de Vinicius e Tom, mascotes para os Jogos Olímpicos e Paraolímpicos de 2016 do Rio, e o Combo Estúdio, realizadores da youtuber inteiramente animada Any Malu e seu canal “*O (sur)real mundo de Any Malu*”.

Figura 16 – Any Malu, youtuber animada criada pelo Combo Estúdio



Fonte: animamundi.com.br

3. FUNDAMENTOS DO STORYBOARD E DESIGN DE PERSONAGEM

A animação permite contar histórias de inúmeras maneiras dada sua imensa versatilidade. O projeto prático enfoca na construção de narrativa por meio de storyboards e na criação de personagens para um curta animado não-abstrato. Os itens apresentados a seguir embasaram toda a produção prática.

3.1 - Enredo e Narrativa

Ideias variam de pessoa para pessoa, uma breve espiada no universo do cinema e encontramos uma infinidade de tramas dos mais variados gêneros e estéticas. Embora não existam dogmas ou fórmulas altamente precisas para criar uma história, algumas convenções alcançam notoriedade e acabam sendo utilizadas e perpetuadas. Podemos apontar algumas delas através das pesquisas de profissionais da área e da análise de animações. Como toda ferramenta criativa, também estão sujeitas a subversão.

Para Nancy Beiman, autora de *“Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts”*, personagem e história são criados simultaneamente e mantém uma forte relação entre si, ao ponto que desenvolver um na ausência do outro é, nas palavras da autora, como “fazer uma omelete sem os ovos” (BEIMAN, 2007: XI, tradução do autor). Por essa linha de pensamento, ao discutirmos um, também discutiremos o outro. No entanto, para fins organizacionais, o desenvolvimento visual de personagens será tratado em separado, na medida do possível.

Tanto para a animadora e diretora Nancy Beiman (BEIMAN, 2007: IX) quanto para o autor Charles Solomon (SOLOMON, 2013: 15), uma boa história pode suportar uma animação de baixa qualidade, o oposto raramente funciona. Frank Thomas e Ollie Johnston adicionam que a narrativa deve ser clara, apresentar algo merecedor de ser comunicado e, num contraste curioso com as afirmações anteriores, que até um enredo satisfatório pode ser arruinado por um desenvolvimento mal feito (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 367).

Há dois tipos de narrativa: linear e não-linear. A primeira transcorre em um espaço de tempo sequencial. Uma situação é estabelecida no começo, uma complicação surge na metade e no final chegamos a uma resolução. A maior parte

dos longas animados se encaixa nesse formato. A segunda lida com o oposto, a animação se move entre diferentes pontos da linha do tempo. É mais comum em curtas experimentais como T.R.A.N.S.I.T, de Piet Kroon. Na abertura, um homem imigra para a Argentina após um assassinato, em seguida a cronologia é revertida e transporta a narrativa gradativamente para o passado, mostrando como a relação entre os personagens tornou o presente inevitável.

Filmes de animação também lidam com roteiros escritos. Porém, sua finalização pode tardar até os estágios finais da pré-produção, permitindo que novos materiais sejam incorporados. Uma diferença chave é que roteiros para animação tendem a ser mais visuais que seus equivalentes no *live action*, pois buscam comunicar a ação da melhor forma possível ao animador (SCOTT, 2011).

“Longas animados normalmente não começam com um roteiro escrito. A semente da história pode ser comunicada em um breve resumo ou esboço. Os personagens e reviravoltas são então desenvolvidos visualmente. Histórias podem mudar dramaticamente quando passam para o *storyboard*. Roteiros não são finalizados até os estágios finais da pré-produção, permitindo que novos materiais criados em *storyboard* sejam incorporados a ele” (BEIMAN, 2007: 4, tradução do autor).

Contar uma história de forma breve é uma técnica largamente utilizada, não se limitando a animação. Alfred Hitchcock constata: “eu sempre me sinto confortável sobre um projeto quando posso contar a história de um jeito bem simples...” (apud THOMAS; JOHNSTON, 1995: 368). Ken Anderson, em entrevista, (apud BEIMAN, 2007: 5) refere-se a essa abordagem como “frase-resumo” (uma descrição breve da história e conflito) e a considera fundamental na construção do enredo. Tal como no desenho gestual, procura-se a essência do que se quer comunicar, independente de detalhes. Por exemplo, “*Branca de Neve e os Sete Anões*” pode ser condensado em algumas linhas: princesa perseguida por rainha invejosa foge para floresta onde conhece sete anões. Enganada pela rainha, morde uma maçã envenenada, caindo em sono profundo. Desperta depois de receber o beijo de amor verdadeiro”. Simples, porém, eficiente.

Mas, quem deve contar a história? Beiman reserva essa honra para os personagens mais intrigantes (BEIMAN, 2007: 10). Animações são produzidas por diversas razões, gerando uma infinidade de combinações e gêneros, porém há algo que as permeia como um todo: a necessidade de provocar algo no espectador. Isso

não necessariamente implica em lidar constantemente com o bizarro, o inesperado ou a novidade. Até mesmo personagens ditos “normais” podem se “tornar mais interessantes quando colocados em um ambiente desconhecido” (BEIMAN, 2007: 9, tradução do autor).

Tomemos “*A Viagem de Chihiro*”, de Hayao Miyazaki, como exemplo. A trama segue Chihiro Ogino, uma garotinha de 10 anos, que depois de entrar no que parece ser um parque temático acaba presa em um mundo mágico povoado por seres sobrenaturais. Para sobreviver, e salvar seus pais da gananciosa bruxa Yubaba, ela recebe o apoio do jovem Haku e dos amigos que faz ao longo de sua jornada. Mesmo com a quantidade de personagens disponíveis, de deuses do rio a espíritos sem rosto, a protagonista é uma criança humana, algo comum com que a audiência está familiarizada. No entanto, as circunstâncias permitem que nos conectemos melhor com ela, pois assim como nós, Chihiro desconhece tudo sobre esse universo. Se assistíssemos pela perspectiva de um dos habitantes do local, perderíamos o senso de descoberta. Do ponto de vista narrativo, a menina comum é o personagem mais interessante.

3.2 - O Storyboard

Storyboard é uma forma de organizar e planejar graficamente, plano-a-plano, as ações sugeridas em um roteiro. É visualmente similar a uma história em quadrinhos. No âmbito dos estúdios, seu principal objetivo é demonstrar visualizações gráficas para a equipe, especialmente diretores, produtores, diretores de fotografia e efeitos especiais (HART, 2008: 25). Eric Sherman, em “*Directing the Film*”, afirma que o “storyboard consiste em fazer uma série de esboços onde toda cena básica e posicionamento de câmera na cena é ilustrado – é um registro visual da aparência do filme antes que a filmagem comece” (apud HART, 2008: 3). É uma técnica amplamente difundida, senão universalmente utilizada, por sua praticidade e versatilidade.

Para John Hart (HART, 2008: 1), podemos rastrear a origem do storyboard até o século XX, com as tirinhas dominicais (*Sunday comics* ou, como popularmente conhecidos na época, “*the funnies*”) dos jornais americanos. Isso não apenas por ambos trabalharem com narrativas sequenciadas em quadros, mas também pela influência do cartunista Winsor McCay. Pioneiro na área de desenhos animados, seus

curtas “*Gertie, the Dinosaur*” e “*How a Mosquito Operates*” viriam a influenciar toda uma geração de animadores como Otto Messmer, Paul Terry, os irmãos Fleischer e Walt Disney.

O uso de técnicas visuais para visualizar pontos-chaves no desenvolvimento de um filme já ocorria em produções cinematográficas anteriores aos anos 30. Sergei Eisenstein, diretor soviético e teórico do cinema, fazia esboços preparatórios para cenários, movimentos de atores e figurino. Hart afirma que “é seguro dizer que Eisenstein foi um dos primeiros diretores ou *auteurs* a empregar técnicas visuais que, tempos depois, seriam incorporadas na construção de storyboards” (HART, 2008: 15). Todavia, o storyboard como é hoje conhecido surgiu nos estúdios Disney no início década de 30. Walt Disney teria creditado a ideia ao animador Webb Smith que, com o objetivo de melhor ilustrar a narrativa sequencialmente, dispôs vários desenhos, cada um retratando uma cena, num quadro de notícias (FINCH, 2004: 63). Além das contribuições da Disney, a técnica deve muito de sua existência aos esforços de Winsor McCay, Max Fleischer e Ub Iwerks (HART, 2008: 15).

Assim como trovadores e menestrelis medievais, o artista de storyboard é um contador de histórias. Naturalmente, o domínio de desenho e pintura é desejável, porém a capacidade de ilustrar a narrativa de uma forma que prenda a atenção do espectador é de maior importância. Robert Boyle, designer de produção no filme “Os Pássaros” (1963), demonstra esse raciocínio com uma observação de Alfred Hitchcock: “artista de storyboard precisa ser um bom contador de histórias. Não é o bastante fazer apenas um belo desenho. O desenho tem de ter o significado e os sentimentos do que você está tentando dizer” (The Purpose of Storyboarding, 2012). Da mesma forma que uma fundação ruim pode ruir um edifício, negligenciar um storyboard pode prejudicar o andamento do filme como um todo, resultando em desperdício de tempo e recursos.

Storyboards são empregados de formas diferentes entre *live action* e animação. No primeiro caso, funciona como um guia preliminar para os diretores, cinematógrafos e diretores de arte, seu objetivo é ilustrar o roteiro. É comum encontrar notas sobre ângulos de câmeras, descrições detalhadas da ação embaixo de cada painel e uma representação básica do personagem visto que a performance cabe primariamente ao ator. Já no segundo, o storyboard é muito mais visual, pois abrange tudo o que será exibido na tela. É nele que está *design* de todos os planos, movimento de câmeras e a atuação, podendo, inclusive, suplantando o roteiro escrito. Numa obra

animada, podemos ver o storyboard como o filme em si, já que tudo que se passa na tela foi desenvolvido nele em algum nível. Essas qualidades permitem usá-lo como ferramenta de edição durante a pré-produção. Sequências e cenas que não funcionam podem ser descartadas antes de serem animadas, poupando tempo e energia. Todavia, essas distinções se aplicam a curtas e longas metragens, já em comerciais e séries de televisão, o cenário é outro.

Figura 17 – Cena de “O Rei Leão” em storyboard



Fonte: Pinterest.com

Em curtas e longas, todas as partes da pré-produção se desenvolvem simultaneamente, logo não há muita preocupação em adequar o storyboard a modelos pré-estabelecidos. Já em séries televisivas, além do tempo de produção ser comparativamente menor, todos *designs* e roteiros do projeto estão concluídos na forma da “bíblia de animação” (BEIMAN, 2007: 26). Como resultado, o storyboard é mais rígido e, semelhante ao *live action*, está sobre maior influência do roteiro escrito.

Talvez a forma em que o storyboard mais se aproxima do que será o filme concluído é o *animatic* ou *story reel*. Consiste em sincronizar os quadros com uma trilha sonora e diálogos, quando existentes, adicionando uma nova dimensão à pré-produção. Propicia uma visão mais ampla do andamento da animação e facilita selecionar quais partes funcionam ou não. Geralmente, os diálogos são gravados em

partes menores para que os atores não precisem ler o roteiro inteiro de uma vez, as sessões de gravação podem ser individuais ou em grupo (BEIMAN, 2007: 244-246).

3.3 - Design de Personagem

Para animações não-abstratas personagens, juntamente com a história, são os fatores de maior importância. Suas experiências, personalidade e função na narrativa despertam o interesse do espectador, levando-o a se envolver profundamente com o filme. Assim como seus primos de carne e osso, o fantasma do tédio assombra os atores animados. Um personagem desinteressante é capaz de provocar uma das piores reações no interlocutor: indiferença. Unido a um enredo precário ou mal desenvolvido, temos uma receita para o desastre.

“Um bom personagem pode ser desenvolvido a partir de uma história. Um bom personagem pode *inspirar* a história. História é a coisa mais importante em animação, mas criar personagens interessantes para conta-la – personagens *animados* – é a *outra* coisa mais importante” (BEIMAN, 2007: X, tradução do autor).

Em animação é imprescindível que a imagem possa ser lida adequadamente pelo espectador, pois ao contrário de pinturas e ilustrações, o quadro ficará na tela por pouquíssimo tempo. Portanto, personagens dotados de uma visualidade bem elaborada têm maiores chances de prender o interesse. Uma das maneiras de testar se o design funciona é através duma silhueta legível (BEIMAN, 2007: 60). Retirando os detalhes e focando na essência, a mesma lógica das “frases-resumo” de Ken Anderson, o artista dispõe de uma melhor representação do todo. O longa-metragem “*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*” de Lotte Reiniger é feito inteiramente com silhuetas e demonstra claramente sua eficiência.

Entre desenhistas e ilustradores são conhecidas no mínimo três formas básicas: círculos, retângulos e cilindros. Variações incluem triângulos e elipses, Beiman denomina o conjunto de “formas alicerce” (BEIMAN, 2007: 65). Através de sua combinação e deformação, é possível criar uma infinidade estruturas de complexidade variada. Proporção é outro fator crucial. Preston Blair, animador notável por suas contribuições para os estúdios Disney e Metro-Goldwyn-Mayer, afirma em “*Cartoon Animation*” que “proporção é um dos fatores mais importantes a se considerar ao se construir um personagem cartoon. O animador deve ter em mente

[...] que proporções específicas são usadas para criar tipos de personagens” (PRESTON, 1995: 10, tradução do autor). Apesar Blair se referir ao estilo predominante nos desenhos americanos das primeiras décadas do século XX, a manipulação e distorção de proporções está presente em praticamente todos os gêneros de animação.

Com o passar do tempo, certas combinações passam a ter significados específicos dependendo do contexto em que estão inseridas. Por exemplo, formas arredondadas transmitem uma impressão amigável, triângulos são proativos e agressivos e os retângulos projetam estabilidade e confiabilidade (BEIMAN, 2007: 68). Exagerar características marcantes do design, junto a combinações cromáticas, ajuda a enfatizar a personalidade e função do personagem na narrativa. Naturalmente, o artista é inteiramente livre para subverter as expectativas de sua audiência. Analisemos alguns exemplos.

Em “*A Bela Adormecida*”, de 1959, conflito que impulsiona a história está entre as três fadas boas, que tentam salvar a princesa de uma maldição, e a maligna Malévola, que lançou a praga e fará de tudo para que ela se cumpra. A estética do filme é altamente gráfica, inspirada na arte medieval. As fadas Flora, Fauna e Primavera têm estatura baixa, são predominantemente arredondadas e usam vestes de cores vivas. A vilã, por sua vez, é alta, angular, trajando vestes escuras, gerando um excelente contraste.

Figura 18 – As três fadas boas em “*A Bela Adormecida*” de 1959



Fonte: pinterest.com

Figura 19 – Malévola em “*A Bela Adormecida*” de 1959



Fonte: Pinterest.com

Já o personagem Lotso de “*Toy Story 3*” é um exemplo de subversão. O urso de pelúcia rosa cheirando a morango é o candidato perfeito para uma personalidade amigável e carinhosa. Entretanto, Lotso é tudo menos o que seu exterior diz. O brinquedo receptivo é, na verdade, um tirano amargo, egocêntrico e brutal que não hesita em abusar de sua posição para forçar os outros a fazer o que ele quer.

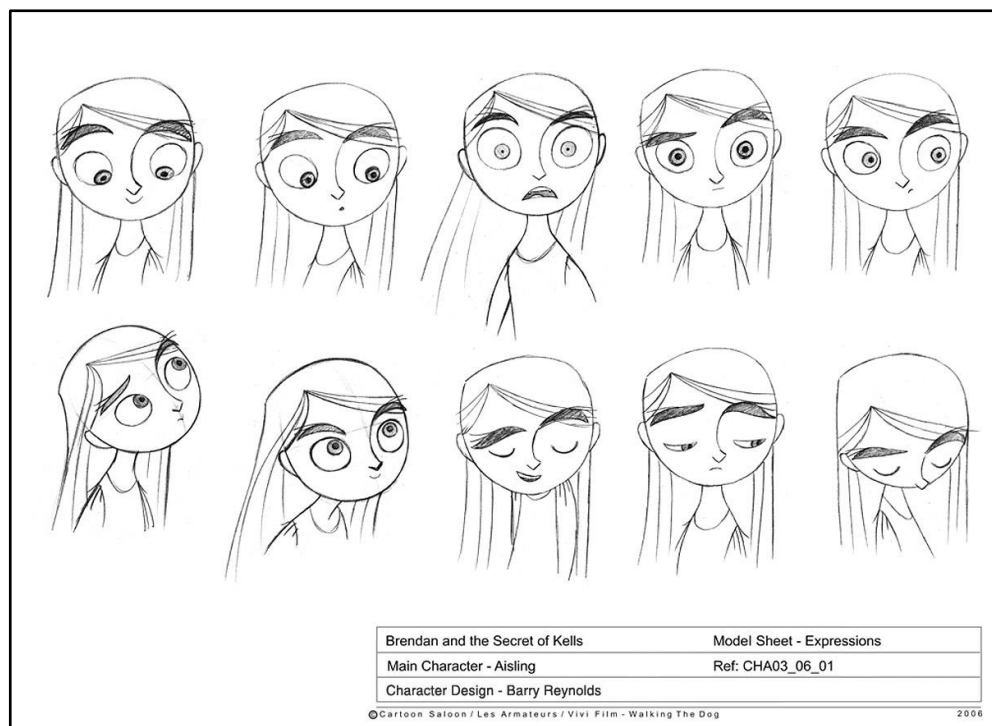
Figura 19 - Lotso



Fonte: cinemablend.com

Nos filmes de animação, especialmente longas metragem, é comum ter mais de um animador trabalhando no mesmo personagem. Para manter a estética consistente durante o processo existem as “*model sheets*” (folhas modelo), importantes materiais de referência cuja principal função é “padronizar a aparência de um personagem e sugerir poses típicas” (BEIMAN, 2007: 196, tradução do autor). Projetos que não lidam primariamente com desenho a mão para animar também se beneficiam dessa técnica. Existem variações da folha modelo direcionadas para fins específicos. As “*construction model sheets*” lidam com as formas básicas que compõe o personagem, “*action model sheets*” incluem seus movimentos e ações típicas, enquanto as “*turnaround*” mostram uma mesma pose de diferentes ângulos. Para manter a relação de tamanhos entre os personagens adequada durante a produção, é usual desenhar todo o elenco, lado a lado, em uma única folha de referência.

Figura 20 – “*Expression Sheet*” da personagem Aisling de “*The Secret of Kells*”



Fonte: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

3.4 - Os 12 Princípios da Animação

Desenvolvidos a partir dos anos 30 pelos animadores da Disney, com o objetivo de criar personagens que aderissem as leis básicas da física, os 12 princípios da animação são uma referência importantíssima para os estudiosos do *medium*. Nascidos de um longo processo de tentativa e erro, foram compilados no livro “*The Illusion of Life*”, primeira edição publicada em 1981, por Frank Thomas e Ollie Johnston, animadores que integravam o grupo conhecido como *Disney’s Nine Old Men*.

Squash and Stretch – Comprimir e Esticar: Considerado “de longe a mais importante descoberta” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 47, tradução do autor), confere flexibilidade aos desenhos através da compressão e distensão de formas. Atinge efeitos cômicos quando levado extremos. Em animações realistas, o volume deve ser mantido constante, independentemente do grau de deformação.

Anticipation – Antecipação: Thomas e Johnston apontam que “pessoas na audiência assistindo a uma cena animada não serão capazes de entender os eventos na tela a não ser que haja uma sequência de ações que leve, claramente, de uma atividade até a outra” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 51, tradução do autor). Originário do teatro, o princípio da antecipação visa preparar o espectador para ação. Por exemplo, antes da tacada o golfista se coloca em posição, o observador lê a pose e se prepara para o movimento que vem a seguir.

Staging – Encenação: Para Johnston e Thomas, *staging* é “o mais geral dos princípios por cobrir tantas áreas [...], seu significado, porém é bem preciso, é a apresentação de uma ideia, de forma que essa seja completamente e inegavelmente clara” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 53, tradução do autor). Tal como no teatro e no cinema, a direção de cena procura evitar disputas na tela pela atenção do espectador. Abrange diversos pontos como performance de personagens, enquadramento e movimento de câmera. Em essência, o artista está dizendo “olhe para isso - agora para isso - e agora isso” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 56, tradução do autor).

Straight Ahead Action and Pose to Pose – Ação Direta ou Pose-a-Pose: Ação direta e pose-a-pose são duas abordagens para o processo de animar, ambas com suas vantagens e desvantagens. Na primeira, o animador vai diretamente de um desenho para o outro, até chegar no final da sequência. Ele “sabe a questão narrativa

da cena e o que deve ser incluído, porém não tem muito planejamento de como tudo será feito até que a cena comece” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 56, tradução do autor). Animações produzidas por essa abordagem costumam ser criativas e espontâneas, em contrapartida, os personagens correm maiores riscos de não se adequarem a perspectivas fortes e cenários estabelecidos. Ação Direta é considerada ideal para cenas de ação, onde movimentos rápidos e inesperados são comuns.

Já em pose-a-pose, lidamos com oposto. A ação é planejada, o animador compreende quais imagens serão necessárias para descrevê-la. Após efetuar os desenhos de maior importância, ele os entrega a uma assistente cuja função é fazer as *inbetweens*. Adequada é para retratar emoções e manter a cena consistente. Entretanto, há algumas desvantagens, fluxo da animação pode se perder, tornando-a instável ou muito mecânica (WILLIAMS, 2001: 62). Todavia, é possível mesclar os dois métodos, tirando proveito do planejamento de um e da espontaneidade do outro (WILLIAMS, 2001: 63).

Follow Through and Overlapping Action – Continuidade de Ação e Sobreposição de Ação: Durante uma ação, as partes de um objeto ou ser vivo se movem em velocidades diferentes. Por exemplo, quando um corredor para bruscamente, suas roupas não se estagnam de imediato. O princípio do “*Follow Through*” e “*Overlapping Action*” busca replicar esse efeito, Thomas e Johnston afirmam o dividiram em cinco categorias (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 59).

1 – Apêndices de personagens, como caudas e vestes longas, quando houver, continuaram se movendo quando o resto para.

2 – As partes da figura humana não estagnam ao mesmo tempo, ao invés disso temos uma série de contrastes entre formas que se contraem, esticam ou torcem.

3 – A “carne solta no corpo, como bochechas ou o corpo do Pato Donald ou tudo no Pateta, se movem mais devagar que a parte esquelética” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 60, tradução do autor). Confere ao personagem uma soltura e solidez vitais para transmitir a ilusão de vida.

4 – A forma com que uma ação é completada muitas vezes nos diz mais sobre o personagem do que a ação em si.

5 – Quando um personagem chega ao fim de sua atividade, a audiência precisa de um tempo para absorver o que aconteceu. Entra o conceito de “Moving Hold” onde se mantém dois desenhos com os mesmos elementos, um mais extremo do que outro, na tela. Dessa forma, evita-se paradas bruscas que quebram a fluidez da animação.

Slow in and Slow Out – Aceleração de Desaceleração: O movimento de seres vivos, e de alguns objetos, precisa de tempo para acelerar ou desacelerar. Quando um corredor dispara, há um intervalo de tempo, mesmo que muito curto, para o corpo iniciar a atividade e ganhar velocidade. Para retratar essa mecânica em animação, desenhos são colocados com espaçamentos mais próximos no começo e no fim da ação.

Arcs – Arcos: A maior parte dos organismos vivos é capaz de movimentos que seguem uma trajetória levemente circular. Por exemplo, um atleta lançando um disco ou um lutador desferindo um chute. O uso de arcos adiciona naturalidade e realismo a animação, evitando ações maquinais.

Secondary Action – Ação Secundária: Embora possa ser associada ao quinto princípio, a “Ação Secundária” é algo a parte. Enquanto a “Continuidade e Sobreposição” são complementos de um gesto, esta é um gesto em si que fortifica outro. É importante mantê-la sempre subordinada a ação principal, afim de não confundir o espectador.

Timing – Temporização: O princípio da temporização lida com a velocidade da sequência. Quanto mais desenhos, mais lenta será a ação, quanto menos, mais rápida. Um mesmo movimento pode ter diferentes significados, dependendo de quantas imagens o compõe. Por exemplo, uma cabeça virando da direita para esquerda pode comunicar um ar pensativo ou alguém sendo atingido com uma força tremenda (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 65).

Exaggeration – Exagero: À primeira vista, a palavra “exagero” transmite a ideia de uma distorção, ou como os animadores da Disney pensaram na época, uma ação “tão violenta que chega a ser perturbadora” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 65, tradução do autor). Na verdade, trata-se de tornar o personagem mais convincente usando a essência da expressão ou pose. É uma caricatura do realismo. Beiman reverbera essa linha de pensamento: “animação é hiper-realidade. Ela tem de ir um pouco além do live action para criar a ilusão da vida” (BEIMAN, 2007: 15, tradução do autor).

Solid Drawing – Desenho Sólido: Desenho sólido prima por assegurar que o personagem tenha volume, peso e equilíbrio, criando a ilusão que ele se move em um espaço tridimensional. Além disso, outros fatores devem ser levados em conta. Evitar poses simétricas, pois tendem a parecer estranhas e rígidas, e *twinning*, quando pares

de elementos similares, como braços e pernas, estão fazendo a mesma coisa (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 67).

Appeal – Apelo: O equivalente do carisma do ator. Para Thomas e Johnston, significa “qualquer coisa que a pessoa gosta de ver, uma qualidade de charme, design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo” (JOHNSTON; THOMAS, 1995: 68, tradução do autor). Em linhas gerais, apelo não necessariamente significa “belo”, mas sim “interessante”, o objetivo é cativar o interesse do espectador.

4. PRODUÇÃO PRÁTICA

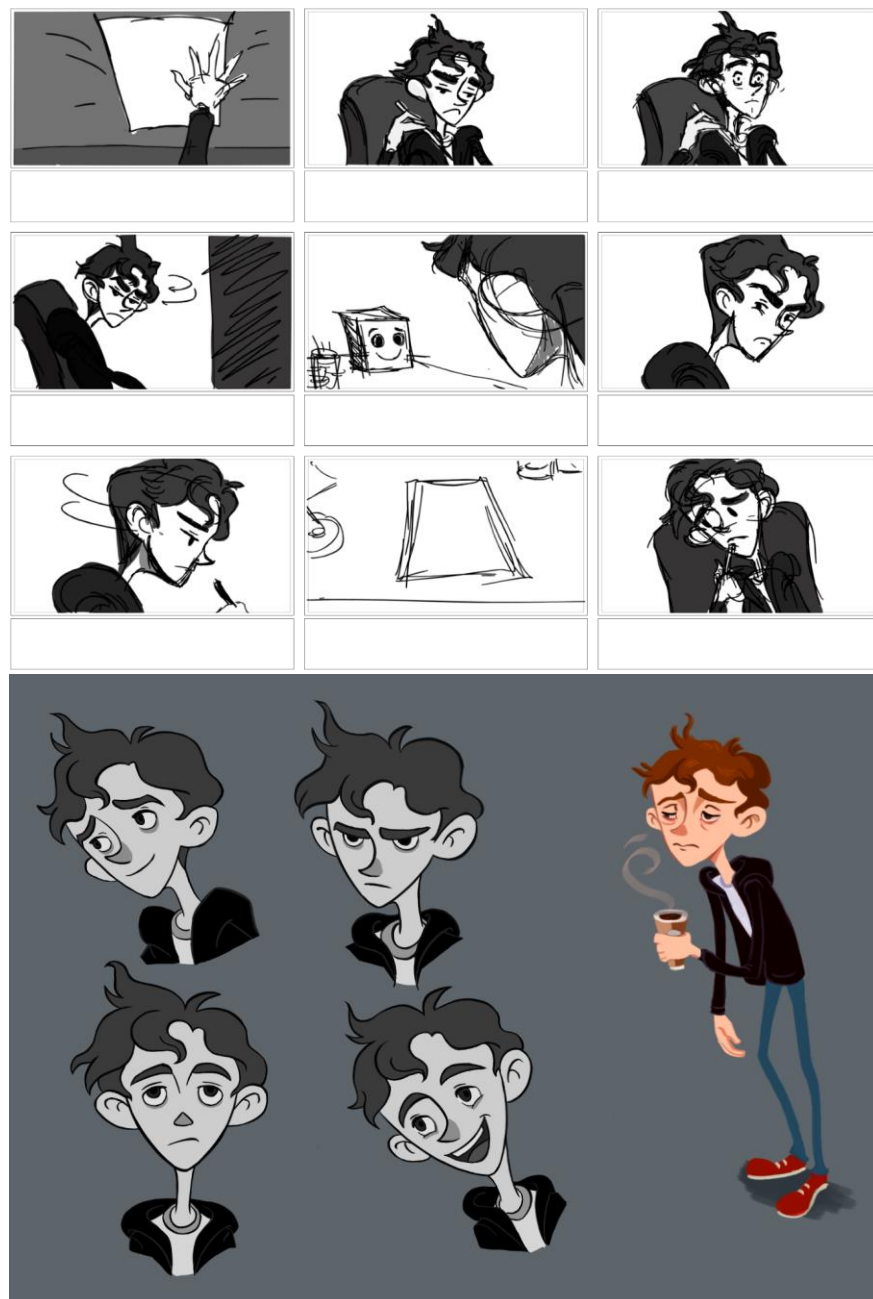
O projeto prático consiste em produzir storyboard e personagens para um hipotético curta-metragem de animação. Intitulado “Attack of the Art-Block”, a narrativa gira em torno de um artista tentando, desesperada e comicamente, superar um bloqueio criativo representado por um bloquinho irritante. No final, o personagem percebe que bloqueios não são intransponíveis e que, às vezes, deve-se dar tempo a criatividade ou apenas buscar outras fontes de inspiração. Criar a história foi o processo mais difícil. Ela passou por diversas revisões e modificações no decorrer deste trabalho, tendo de ser completamente reelaborada em algumas ocasiões. Nesse ponto, a bibliografia estudada, especialmente os livros de Nancy Beiman, Francis Glebas e Syd Field, foi de inestimável ajuda. O uso de esboços preliminares permitiu visualizar os principais pontos da narrativa e analisar possíveis estilos de design para os personagens.

Vamos ao storyboard. A história não utiliza diálogos, dependendo inteiramente da linguagem corporal e expressões dos intérpretes. Os segmentos de “*Fantasia*” (1940) e “*Fantasia 2000*” (2000) foram excelentes referências nesse quesito. O storyboard em si utiliza versões mais simplificadas dos personagens, pois seu foco não é a produção de imagens ultra refinadas, mas sim fornecer uma descrição gráfica do que se passará na tela. Os desenhos são soltos e mais gestuais, empregando diferentes tons de cinza para melhor separar os elementos da cena.

Com isso, chegamos ao design dos personagens. São eles Archie, o artista, e Blocky, o Art-Block. Um de meus principais intuits foi manipular formas. Blocky é basicamente um cubo com olhos arredondados e de aparência inocente, refletindo o quão ele está alheio ao transtorno que causa ao seu companheiro de cena. Uma de

suas qualidades é ser dotado de uma certa maleabilidade, permitindo que sua forma reta e compacta se deforme adequadamente durante o movimento. Archie, por sua vez, tem mais espaço para elementos contrastantes. O corpo alto e esguio se contrapõe aos formatos da cabeça, pés e mãos. A estética dos filmes “*Coraline*” (2009) e “*Paranorman*” (2012) foram grandes influências por apresentarem uma enorme gama de combinações formais em seus personagens. Por fim, foram feitos alguns desenhos de expressão para testar a viabilidade do design.

Figuras 21 e 22 – Página de Storyboard e Desenhos de Archie



Fonte: Elaborada pelo autor

Durante todo o processo, levei em consideração que o hipotético curtagem teria a animação tradicional como técnica principal. Em decorrência disso, busquei equilibrar a quantidade de detalhes no visual dos personagens visto que, em teoria, estes teriam de ser desenhados repetidas vezes pelos animadores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, este trabalho se voltava apenas para o design de personagens e storyboard. No entanto, a história da animação mostrou-se um tema interessante para melhor entender o *medium* e como este foi aplicado em diferentes partes do mundo no decorrer de seu pouco mais de um século de existência. Outro motivo para tal foi a escassez bibliográfica sobre o assunto, especialmente com relação a animação brasileira. A maior parte dos livros encontrados se voltavam para questões mais técnicas da animação o que, por sua vez, foi de grande auxílio para embasar o trabalho prático.

Após analisar a trajetória histórica do filme animado notei um descaso para com este no ambiente acadêmico, talvez em decorrência da associação entre animação e indústria do entretenimento, ou a ainda difundida ideia de que desenhos animados são voltados inteiramente para o público infantil. Como resultado, pouco se fala sobre o tema, ignorando diversos trabalhos tão merecedores de estudo quanto os filmes *live action*. Analisar o processo de construção visual da narrativa e dos personagens foi interessante, pois possibilitou compreender melhor as escolhas que diferentes artistas tomaram em seus projetos com relação a estética. As maiores dificuldades estavam no projeto prático. Vários desenhos e ideias foram descartados ou reelaborados até chegar a um ponto adequado. Apesar disso, de maneira geral, os resultados foram satisfatórios.

Por fim, a animação mostrou-se uma forma de expressão artística repleta de possibilidades, desde narrativas convencionais até produções experimentais e, portanto, merece ser estudada de maneira aprofundada.

6. GLOSSÁRIO

Animação Limitada: Uma vertente da animação tradicional que utiliza menos desenhos por segundo. Partes da imagem são mantidas estáticas enquanto outras se movem.

Animação Tradicional: Ver “*Cel Animation*”.

Cel Animation: Também conhecida por animação tradicional, “2D”, de papel, ou desenhada a mão, é uma das técnicas mais conhecidas. Utiliza primariamente desenhos, que podem ser transferidos para uma folha de acetato para aplicação de cores. São colocados sobre um fundo e filmados. Diversos *softwares*, como “*Toonboom Animation*” e “*TVPaint*”, emulam o processo no meio digital, permitindo criar animação tradicional inteiramente no computador. Apesar de ser digital, não é considerada CGI.

CGI Animation: Animação realizada através de modelos, cenários e universos gráficos gerados em um espaço virtual tridimensional. São visualizados por uma câmera, também virtual, que pode ser movida em qualquer direção. A técnica tem um enorme potencial para realismo, dada sua capacidade de gerar inúmeros detalhes precisos. Carrega aspectos do *live action* e da animação tradicional.

CGI: Abreviação de “*computer-generated imagery*” (imagem gerada por computador).

Live Action: Filmes que não são feitos em animação. Os quadros são filmados, ao invés de criados individualmente.

Rotoscopia: Técnica que permite aos animadores traçar fotos tiradas diretamente de material *live-action*, intencionando criar movimentos mais realistas.

Stop-Motion: Consiste em mover e fotografar, quadro-a-quadro, objetos ou modelos articulados para criar animação. Notavelmente versátil, especialmente no uso de materiais.

Pixilation: Técnica de stop-motion onde atores reais são fotografados quadro-a-quadro. As fotos serão posteriormente usadas para animação.

Puppet Animation: Forma de stop-motion que utiliza bonecos como personagens. Estes geralmente possuem uma armação que os mantém firmes, facilitando posá-los de acordo com o que se deseja na cena.

Cutout: Vertente do stop-motion, usa personagens, cenários e objetos recortados de materiais como papel, tecido ou papel cartão. Assim como na “*cel animation*”, é possível replicar o processo no meio digital.

Paint-on-Glass: O artista manipula tintas de secagem lenta sobre placas de vidro para criar os quadros da animação. Diferentemente da animação tradicional, onde os desenhos podem ser preservados, “*paint-on-glass*” requer que cada imagem seja desfeita para que se possa criar outra. É como ter uma única tela que será pintada e repetidas vezes.

7. BIBLIOGRAFIA

BEIMAN, N. (2007) *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Focal Press, Burlington

CAVALIER, S. (2011) *The World History of Animation*, California II, Berkeley e Los Angeles

CLEMMENTS, J.; MCARTHY, H. (2006) *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Stone Bridge PR, Berkeley

DISNEY BOOK GROUP. (2014) *Marc Davis, Walt Disney's Renaissance Man*, Disney Editions, Glendale

EISNER, W. (1999) *Quadrinhos e Arte Sequencial*, WMF Martins Fontes, São Paulo, 1999

ELISA SANTANA, A. (2016) "O Brasil exportava talentos, hoje exporta animação": leia entrevista com César Coelho. Disponível em: <http://www.ebc.com.br/cultura/2016/02/o-brasil-exportava-talentos-hoje-exporta-animacao-leia-entrevista-com-cesar-coelho>. Acessado em: 15/10/2016

FIELD, S. (2014) *Roteiro: Os fundamentos do roteirismo*, Arte & Letra, Curitiba

FINCH, C. (2011) *The Art of Walt Disney*, Harry N. Abrams, New York

GLEBAS, F. (2009) *Directing the Story – Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*, Focal Press, Burlington

GOMES PRIETO, A. (2008) *História da Animação Brasileira*, CENA Universitária, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>. Acesso em: 31/07/2016

GRAÇA, MARIA E. (2006) *Entre o olhar e o gesto – Elementos para uma Poética da Imagem Animada*, Senac, São Paulo

HART, J. (2008) *The Art of the Storyboard – Second Edition*, Focal Press, Burlington

HELÍ DE ALMEIDA, C. (2013) *Anima Mundi: Filme relembra história da animação no Brasil*. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/anima-mundi-filme-relembra-historia-da-animacao-no-brasil-9349605>. Acessado em: 15/10/2016

KLATT, O. (2013) *The Life of Germany's Own Walt Disney*, Disponível em: <http://www.spiegel.de/international/germany/how-hans-fischerkoesen-transformed-german-animation-a-898814.html>. Acessado em: 15/10/2016

- LUCENA JUNIOR, A. (2005) *Arte da Animação – Técnica e Estética através da História*, SENAC SP, São Paulo
- MAESTRI, G. (1996) *Animação (digital) de personagens*, Quark, São Paulo
- PRESTON, B. (1994) *Cartoon Animation*, Walter Foster Publishing, Lake Forest
- SHERMAN, E. (2015) *Directing the Film: Film Directors on their Art*, Acrobat Books, Los Angeles
- SIBLEY, B.; LORD, P. (1998) *Cracking Animation: The Aardman book of 3-D animation*, Thames & Hudson, Londres
- SOLOMON, C. (1989) *Enchanted Drawings: A history of animation*, Alfred A. Knopf, New York
- SOLOMON, C. (2013) *The Art of Frozen*, Chronicle Books, San Francisco
- DISNEY BOOK GROUP. (2010) *Walt Disney Animation Studios – The Archive Series – Design*, Disney Editions, New York
- THOMAS, F.; JOHNSTON, O. (1995) *The Illusion of Life*, Disney Editions, New York
- WILLIAMS, R. (2001) *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, Londres
- ZARNEKE-MILLER, T. (2010) *The Art of How to Train your Dragon*, Newmarket Press, New York

8. FILMOGRAFIA

A BELA e a Fera. Direção: Gary Trousdale; Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Intérpretes: Paige O'Hara; Robbie Benson; Richard White; Jerry Orbach; David Ogden Stiers; Angela Lansbury; e outros. Roteiro: Linda Woolverton. Música: Alan Menken. Estados Unidos, 1991. 1 DVD (84 min), NTSC, color. Título original: Beauty and the Beast.

A BELA Adormecida, Direção: Clyde Geronimi; Les Clark; Eric Larson; Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Mary Costa; Eleanor Audley; Verna Felton; Barbara Luddy; e outros. Roteiro: Erdman Penner. Música: George Bruns; Jack Lawrence; Tom Adair. Estados Unidos, 1959. 1 DVD (75 min), NTSC, color. Título original: Sleeping Beauty.

AKIRA, Direção: Katsuhiro Otomo. Produção: Ryōhei Suzuki; Shunzō Katō. Intérpretes: Mitsuo Iwata; Nozomu Sasaki; Mami Koyama; Taro Ishida; Mizuho Suzuki

e outros. Roteiro: Katsuhiro Otomo; Izo Hashimoto. Música: Tsutomu Ōhashi. Japão, 1988. 1 DVD (160 min), NTSC, color.

ALLEGRO non Troppo, Direção: Bruno Bozzetto. Produção: Bruno Bozzetto. Intérpretes: Maurizio Micheli; Maurizio Nichetti; Nestor Garay; Maurialuisa Giovannini. Roteiro: Bruno Bozzetto; Guido Manuli. Itália, 1976. 1 DVD (85 min), NTSC, color.

AS MENINAS Superpoderosas, Criado por: Craig McCracken. Direção: Craig McCracken; John McIntyre; Randy Myers; Lauren Faust; Genndy Tartakovsky; Robert Alvarez; Rob Renzetti; Chris Savino; Brian Larsen; David P. Smith. Intérpretes: Cathy Cavadini; Tara Strong; E.G. Daily; Tom Kenny e outros. Música: Thomas Chase; Steve Rucker; James L. Venabçe; Jennifer Kes Remington. Série de animação. Transmissão original: 1998-2005, Estados Unidos. Título original: The Powerpuff Girls.

A PEQUENA Sereia, Direção: Ron Clements; John Musker. Produção: John Musker; Howard Ashman. Intérpretes: René Auberjonois; Christopher Daniel Barnes; Jodi Benson; Pat Carroll; Paddy Edwards; Buddy Hackett e outros. Roteiro: Ron Clements; John Musker. Música: Alan Menken. Estados Unidos, 1989. 1 DVD (82 MIN), NTSC, color.

A RAINHA da Neve, Direção: Lev Atamanov; Nikolay Petrovich Fyodorov. Produção: Lev Atamanov. Intérpretes: Vladimir Gribkov; Tatiana Linnik; Anna Komolova; Mariya Babanova; Sergei Martinson; Yelena Ponsova; Vera Bendina; Yanina Zheymo e outros. Roteiro: Nikolai Erdman; Lev Atamanov; Nikolay Zabolotskiy; Georgiy Grebner. Música: Artemi Ayvazyan. União Soviética, 1957. Título original: Снежная королева (Snezhnaya koroleva)

A VIAGEM de Chihiro, Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Intérpretes: Rumi Hiiragi; Miyu Irino; Mari Natsuki; Takeshi Naito; Yasuko Sawaguchi e outros. Roteiro: Hayao Miyazaki. Música: Joe Hisaishi. Japão, 2001. 1 DVD (124 min), NTSC, color. Título original: Sen to Chihiro no Kamikakushi.

BAMBI, Direção: David Hand; James Algar; Samuel Armstrong; Graham Heid; Bill Roberts; Paul Satterfield; Norman Wright. Produção: Walt Disney. Roteiro: Perce Pearce; Larry Morey; Vernon Stallings; Melvin Shaw; Carl Fallberg; Chuck Couch; Ralph Wright. Música: Frank Churchill; Edward H. Plumb. Estados Unidos, 1942. 1 DVD (70 min), NTSC, color.

BATMAN: The Animated Series, Criado por: Bob Kane; Bill Finger (não-creditado); Bruce Timm; Eric Randomski. Intérpretes: Kevin Conroy; Efrem Zimbalist, Jr; Bob Hastings; Roberto Costanzo; Loren Lester; Mark Hamill; Arleen Sorkin e

outros. Roteiro: Paul Dini; Michael Reaves; Randy Rogel; Steve Perry; Brynne Stephens; Sean Catherine Derek; Alan Burnett; Laren Bright. Música: Danny Elfman; Shirley Walker; Harvey Cohen; Lolita Ritmanis; Michael McCuistion; Stuart Balcomb; Richard Bronskill; Carl Johnson; Kristopher Carter; Carlos Rodriguez; Wayne Coster. Série de animação. Transmissão original: 1992-1995, Estados Unidos.

BRANCA de Neve e os Sete Anões, Direção: David Hand; William Cottrell; Wilfred Jackson; Larry Morey; Perce Pearce; Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Adriana Caselotti; Lucille La Verne; Harry Stockwell; Roy Atwell e outros. Roteiro: Ted Sears; Richard Creedon; Otto Englander; Dick Rickard; Earl Hurd; Merrill de Maris; Dorothy Ann Blank; Webb Smith. Música: Frank Churchill; Paul Smith; Leigh Harline. Estados Unidos, 1937. 1 DVD (83 min), NTSC, color. Título original: Snow White and the Seven Dwarves.

CASSIOPÉIA, Direção: Clóvis Vieira. Produção: Nello de' Rossi. Intérpretes: Osmar Prado; Jonas Mello; Aldo César; Marcelo Campos e outros. Roteiro: Aloisio Castro; José Feliciano; Robin Geld; Clóvis Vieira. Música: Vicent Sálvia. Brasil, 1996. Tempo de Duração: 80 min.

CORALINE, Direção: Henry Selick. Produção: Henry Selick; Claire Jennings. Intérpretes: Dakota Fanning; Teri Hatcher; Jennifer Saunders; Dawn French e outros. Roteiro: Henry Selick. Música: Bruno Coulais. Estados Unidos, 2009. 1 DVD (102 min), NTSC, color.

DA NAO tian gong, Direção: Wan Laiming. Produção: Irmãos Wan. Roteiro: Li Keruo; Wan Laiming. Música: Wu Yingju. Duração: 106 min. China, 1964. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hu0XosgxCyU>. Acessado em: outubro de 2016.

DIE Abentuer des Prinzen Achmed, Direção: Lotte Reiniger; Carl Koch (não-creditado). Cinematografia: Carl Koch. Roteiro: Lotte Reiniger. Edição: Nina Goslar. Música: Wolfgang Zeller. Alemanha, 1926. 1 DVD (65 min). Distribuidora: Milestone Films.

DRAGON Ball Z, Direção: Daisuke Nishio. Produção: Kozo Morishita; Kenji Shimizu; Koji Kaneda. Roteiro: Takao Koyama. Música: Shunsuke Kikuchi. Série de animação. Transmissão original: 1989-1996, Japão. Título original: Doragon Boru Zetto.

DUMBO, Direção: Ben Sharpsteen; Norman Ferguson; Wilfred Jackson; Bill Roberts; Jack Kinney; Samuel Armstrong. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Edward

Brophy; Herman Bing; Margaret Wright; Sterling Holloway e outros. Roteiro: Otto Englander; Joe Grant; Dick Huemer. Música: Franl Churchill; Olive Wallace. Estados Unidos, 1941. 1 DVD (64 min), NTSC, color.

EL HOTEL eléctrico, Direção: Segundo de Chomón. Intérpretes: Segundo de Chomón; Julienne Mathieu. Duração: 8 min. Curta-metragem. Espanha, 1908. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aZFdaqQky2o>. Acessado em: outubro de 2016.

FANTASIA, Direção: Samuel Armstrong; James Algar; Bill Roberts; Paul Satterfield; Ben Sharpsteen; David D. Hand; Hamilton Luske; Jim Handley; Ford Beebe; T. Hee; Norman Ferguson; Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney; Ben Sharpsteen. Música: Philadelphia Orchestra. Maestro Regente: Leopold Stokowski. Estados Unidos, 1940. 1 DVD (198 min), NTSC, color.

FANTASIA 2000, Direção: Don Hahn; Pixote Hunt; Hendel Butoy; Eric Goldberg; James Algar; Francis Glebas; Paul Brizzi; Gaëtan Brizzi. Produção: Roy E. Disney; Donald W. Ernst. Música: Philharmonia Orchestra; Chicago Symphony Orchestra. Maestro Regente: James Levine; Bruce Broughton. Estados Unidos, 2000. 1 DVD (198 min), NTSC, color.

FANTASMAGORIE, Direção: Émile Cohl. Produção: Émile Cohl. Duração: Aproximadamente 1 min 20 s. Curta-metragem de animação. França, 1908. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>. Acessado em: outubro de 2016.

FUSHIGI no Umi no Nadia, Direção: Hideaki Anno; Shinji Higuchi. Roteiro: Hayao Miyazaki. Música: Shiro Sagisu; Yukihiro Takahashi. Série de animação. Transmissão original: 1990-1991, Japão.

GERTIE the Dinosaur, Direção: Winsor McCay. Duração: 12 min. Curta-metragem de animação. Filme mudo. Estados Unidos, 1914. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>. Acessado em: abril de 2016.

HAKUJA Den, Direção: Taiji Yabushita; Kazuhiko Okabe. Produção: Hiroshi Ôkawa. Intérpretes: Hisaya Morishige; Mariko Miyagi; Virginia Blackman; Lisa Lu; George Matsui e outros. Roteiro: Taiji Yabushita; Shin Uehara. Música: Chuji Kinoshita. Japão, 1958. 1 DVD (78 min), NTSC, color.

HUMOROUS Phases of Funny Faces, Direção: J. Stuart Blackton. Produção: J. Stuart Blackton. Intérpretes: J. Stuart Blackton. Curta-metragem de animação.

Estados Unidos, 1906. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8dRe85cNXwg>. Acessado em: outubro de 2016.

IN BETWEEN, Criado por: Alice Bissonet; Aloyse Desoubries-Binet; Sandrine Han Jin Kuang; Juliette Laurent; Sophie Markatos. Intérpretes: Aude Pepin; Frederic Nagorny; Pierre Zenzius; Gaspard Sumeire. Música: Laurent Courbier. Curta-metragem. Duração: 3 min 2 s. França, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>. Acessado em: outubro de 2016.

IRMÃO do Jorel, Criado por: Juliano Enrico. Direção: Juliano Enrico; Rodrigo Soldado; Halina Agapejev; Zé Brandão. Intérpretes: Andrei Duarte; Juliano Enrico; Tânia Gaidarji; Melissa Garcia; Cecília Lemes e outros. Música: Chico Cuica; Daniel Furlan; Fabio Mazine; Juliano Enrico. Série de animação. Transmissão original: 2014 – presente, Brasil.

ISTORIYA odnogo prestupleniya, Direção: Fyodor Khitruk. Produção: Soyuzmultfilm. Roteiro: Michael Volpin. Música: Zinovy Gerdt. Curta-metragem. Duração: 19 min 54 s. Rússia, 1962. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_j_n8EeYglE. Acessado em: outubro de 2016.

LE VOYAGE dans Lune, Direção: Georges Méliès. Produção: Georges Méliès. Intérpretes: Georges Méliès; Bleuette Bernon; François Lallement; Henri Delannoy. Roteiro: Georges Méliès. Curta-metragem. Duração: 9 min. França, 1902. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk. Acessado em: outubro de 2016.

LITTLE Nemo, Direção: Winsor McCay. Duração: 11:33 min. Curta-metragem de animação. Filme mudo. Estados Unidos, 1911. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2f8tfSHIU_g. Acessado em: abril de 1916. Também conhecido como: Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics.

LUZ, Anima, Ação, Direção: Eduardo Calvet. Produção: Felipe Haurelhuk. Intérpretes: Alê Abreu; Diego Akel; Guilherme Alvernaz; Alceu Baptista; Zé Brandão; Telmo Carvalho e outros. Roteiro: Claudia Bolshaw; Eduardo Calvet; Claudio Phormiga. Música: Renato Alencar. Brasil, 2013. 1 DVD (99 min), NTSC, color.

MEST kinematograficheskogo operatora, Direção: Ladislav Starewicz. Roteiro: Ladislav Starewicz. Curta-metragem. Duração: 12 min. Rússia, 1912. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vIC0Sb6pLvl>. Acessado em: outubro de 2016.

MOMOTARO no Umiwashi, Direção: Mitsuyo Seo. Direção: Mitsuyo Seo. Duração: 37 min. Japão, 1943. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VdzrgJA_iWA. Acessado em: outubro de 2016.

NAUSICAA do Vale do Vento, Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Isao Takahata. Intérpretes: Sumi Shimamoto; Gorō Naya; Yōji Matsuda; Yoshiko Sakakibara e outros. Roteiro: Hayao Miyazaki. Música: Joe Hisaishi. Japão, 1984. 1 DVD (117 min), NTSC, color. Título original: Kaze no Tani no Naushika.

NEIGHBOURS, Direção: Norman McLaren. Produção: Norman McLaren. Intérpretes: Grant Munro; Jean-Paul Ladouceur. Roteiro: Norman McLaren. Curta-metragem. Duração: 8 min 6 s. Canadá, 1952. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>. Acessado em: outubro de 2016.

O DRAGÃOZINHO Manso, Direção: Humberto Mauro. Duração: 25 min. Brasil, 1942. Disponível em: <https://filmow.com/o-dragaozinho-manso-jonjoca-t106500/ficha-tecnica/>. Acessado em: outubro de 2016.

O ESTRANHO Mundo de Jack, Direção: Henry Selick. Produção: Tim Burton; Denise Di Novi. Intérpretes: Danny Elfman; Chris Sarandon; Catherine O'Hara; William Hickey; Glenn Shadix e outros. Roteiro: Caroline Thompson. Estados Unidos, 1993. 1 DVD (76 min), NTSC, color. Título original: The Nightmare Before Christmas.

O GRILO Feliz, Direção: Walbercy Ribas. Produção: Juliana Ribas. Intérpretes: Vagner Fagundes; Araken Saldanha; Régis Monteiro; Fátima Noya; Letícia Quinto e outros. Roteiro: Walbercy Ribas. Música Ruriá Duprat. Brasil, 2001. 1 DVD (81 min), NTSC, color.

O LABORATÓRIO de Dexter, Criado por: Genndy Tartakovsky. Direção: Genndy Tartakovsky; Chris Savino; John McIntyre; Rob Renzetti; Robert Alvarez; Don Judge; Rumen Petkov; Paul Rudish; Craig McCracken; David Smith; Tim Walker. Intérpretes: Christine Cavanaugh; Candi Milo; Allsion Moore; Kathryn Cressida; Kath Soucie e outros. Roteiro: Genndy Tartakovsky; Jason Butler Rote; Seth MacFarlane; Butch Hartman; Clayton Morrow; Amy Keating Rogers; Michael Ryan. Música: Thomas Chase; Steve Rucker; Gary Lionelli. Série de animação. Transmissão original: 1996-2003, Estados Unidos. Título original: Dexter's Laboratory.

O MENINO e o Mundo, Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler; Fernanda Carvalho. Intérpretes: Alê Abreu; Emicida; Vinícius Garcia; Melissa Garcia; Naná Vasconcelos. Roteiro: Alê Abreu. Músicas: Ruben Feffer; Gustavo Curlat. Brasil, 2013. 1 DVD (80 min), NTSC, color.

OS INCRÍVEIS, Direção: Brad Bird. Produção: John Walker. Intérpretes: Craig T. Nelson; Holly Hunter; Sarah Vowell; Spencer Fox; Jason Lee; Samuel L. Jackson e outros. Roteiro: Brad Bird. Música: Michael Giacchino. Estados Unidos, 2004. 1 DVD (115 min), NTSC, color. Título original: The Incredibles.

OS SIMPSONS, Criado por: Matt Groening. Intérpretes: Dan Castellaneta; Julie Kavner; Nancy Cartwright; Yeardley Smith; Hank Azaria; Harry Shearer e outros. Música: Danny Elfman; Richard Gibbs; Arthur B. Rubinstein; Alf Clausen. Série de animação. Transmissão original: 1989 – presente, Estados Unidos. Título original: The Simpsons.

OUT of the Inkwell, Direção: Max Fleischer; Dave Fleischer. Produção: Max Fleischer. Roteiro: Max Fleischer. Série de animação. Transmissão original: 1918-1929, Estados Unidos.

PAPRIKA, Direção: Satoshi Kon. Produção: Jungo Maruta; Masao Takiyama. Intérpretes: Megumi Hayashibara; Toru Emori; Katsunosuke Hori; Toru Furuya; Akio Otsuka e outros. Roteiro: Seishi Minakami; Satoshi Kon. Música: Susumu Hirasawa. Japão, 2006. 1 DVD (90 min), NTSC, color.

PARANORMAN, Direção: Sam Fell; Chris Butler. Produção: Travis Knight; Arianne Sutner. Intérpretes: Kodi Smit-McPhee; Jodelle Ferland; Tucker Albrizzi; Anna Kendrick; Casey Affleck e outros. Roteiro: Chris Butler. Música: Jon Brion. Estados Unidos; 2012. 1 DVD (92 min), NTSC, color.

PICONZÉ, Direção: Ypê Nakashima. Produção: João Luiz Araújo; Mário Araújo; Sylvio Renoldi; Ypê Nakashima. Roteiro: Ypê Nakashima; Nelson Padrella; João Luiz Araújo. Música: Damiano Cozzella; Décio Pignatari. Brasil, 1973. Trecho disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1oPds2buVFc>. Acessado em: outubro de 2016.

PINÓQUIO, Direção: Ben Sharpsteen; Hamilton Luske; Bill Roberts; Norman Ferguson; Jack Kinney; Wilfred Jackson; T. Hee. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Cliff Edwards; Dickie Jones; Christian Rub; Mel Blanc; Walter Catlett e outros. Roteiro: Ted Sears; Otto Englander; Webb Smith; William Cottrell; Joseph Sabo; Erdman Penner; Aurelius Battaglia. Música: Leigh Harline; Paul J. Smith. Estados Unidos, 1940. 1 DVD (88 min), NTSC, color. Título original: Pinocchio.

POKÉMON, Direção: Kunihiko Yuyama; Masamitsu Hidaka; Norihiko Sudo; Yuji Asada; Tetsuo Yajima; Daiki Tomiyasu. Produção: Satoshi Tajiri; Junichi Masuda; Ken

Sugimori. Roteiro: Takeshi Shudo; Atsuhiko Tomioka. Música: Shinji Miyazaki; Hirozaku Tanaka. Série de animação. Transmissão original: 1997-presente, Japão.

PRINCESA Mononoke, Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Intérpretes: Yōji Matsuda; Yuriko Ishida; Yūko Tanaka; Kaoru Kobayashi; Masahiko Nishimura e outros. Roteiro: Hayao Miyazaki. Música: Joe Hisaishi. Japão, 1997. 1 DVD (133 min), NTSC, color. Título original: Mononoke-hime.

PROCURANDO Nemo, Direção: Andrew Stanton. Produção: Graham Walters. Intérpretes: Albert Brooks; Ellen DeGeneres; Alexander Gould; Willem Dafoe e outros. Roteiro: Andrew Stanton; Bob Peterson; David Reynolds. Música: Thomas Newman. Estados Unidos, 2003. 1 DVD (100 min), NTSC, color. Título original: Finding Nemo.

SAILOR Moon, Direção: Junichi Sato. Produção: Iriya Azuma, Roteiro: Sukehiro Tomita. Música: Takanori Arisawa. Série de animação. Transmissão original: 1992-1993, Japão. Título original: Bishojo Senshi Sera Mun.

SENEN Joyu, Direção: Satoshi Kon. Produção: Taro Maki. Intérpretes: Miyoko Shoji; Mami Koyama; Fumiko Orikasa; Shozo Iizuka; Shoko Tsuda e outros. Roteiro: Sadayuki Murai; Satoshi Kon. Música: Susumu Hirasawa. Japão, 2002. 1 DVD (87 min), NTSC, color.

SHIN Seiki Evangelion, Direção: Hideaki Anno. Produção: Noriko Kobayashi; Yutaka Sugiyama. Música: Shiro Sagisu. Série de animação. Transmissão original: 1995-1996, Japão.

SINFONIA Amazônica, Direção: Anelio Latini Filho. Produção: Anelio Latini Filho. Intérpretes: Almirante; Jaime Barcellos; Sadi Cabral; Estelinha Egg e outros. Roteiro: Anelio Latini Filho; Joaquim Ribeiro; Wilson Rodrigues. Música: Altamiro Carrilho; Homero Dornellas; Hélio Latini; Alfredo Passidomo; Scarambone. Brasil, 1951. Trechos disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=176ueJPE2ao>. Acessado em abril de 2016.

SONG of the Sea, Direção: Tomm Moore. Produção: Tomm Moore; Ross Murray; Paul Young; Stephan Roelants; Serge Ume. Intérpretes: David Rawle; Brendan Gleeson; Fionnula Flanagan; Lisa Hannigan; Pat Shortt. Roteiro: Will Collins. Música: Bruno Coulais; Kila. Irlanda, 2014. 1 DVD (93 min), NTSC, color.

STEAMBOAT Willie, Direção: Walt Disney; Ub Iwerks. Produção: Roy O. Disney; Walt Disney. Intérpretes: Walt Disney. Música: Wilfred Jackson; Bert Lewis. Estados Unidos, 1928. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>. Acessado em: abril de 2016.

STEAMBOY, Direção: Katsuhiro Otomo. Produção: Shinji Komori; Hideyuki Tomioka. Intérpretes: Anne Suzuki; Manami Konishi; Katsuo Nakamura; Masane Tsukayama. Roteiro: Sadayuki Murai; Katsuhiro Otomo. Japão, 2004. Música: Steve Jablonsky. 1 DVD (126 min), color.

TEKKON kinkurito, Direção: Michael Arias. Produção: Eiichi Kamagata; Eiko Tanaka; Masarou Toyoshima; Fumio Ueda. Intérpretes: Kazunari Ninomiya; Yu Aoi; Yusuke Iseya; Kankuru Kudo; Min Tanaka e outros. Roteiro: Anthony Weintraub. Música: Plaid. Japão, 2006. 1 DVD (111 min), NTSC, color.

TIE Shan Gong Zhu, Direção: Wan Guchan; Wan Laiming. Produção: Wan Guchan; Wan Laiming. Direção: 73 min. China, 1941. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tRPbzaV3tuo>. Acessado em: outubro de 2016.

TOY Story, Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim; Bonnie Arnold. Intérpretes: Tom Hanks; Tim Allen; Laurie Metcalf; Annie Potts; John Ratzenberger e outros. Roteiro: Joss Whedon; Andrew Stanton; Joel Cohen; Alec Sokolow. Música: Randy Newman. Estados Unidos, 1996. 1 DVD (81 min), NTSC, color.

TOY Story 3, Direção: Lee Unkrich. Produção: Darla K. Anderson. Intérpretes: Tom Hanks; Tim Allen; Joan Cusack; Don Rickles; Wallace Shawn; John Ratzenberger; e outros. Música: Randy Newman. Estados Unidos, 2010. 1 DVD (103 min), NTSC, color.

T.R.A.N.S.I.T, Direção: Piet Kroon. Produção: Iain Harvey; Cecile Wijne. Roteiro: Piet Kroon. Música: Julian Nott. Disponível em: <https://vimeo.com/66598813>. Acessado em: outubro de 2016.

UMA CILADA para Roger Rabbit, Direção: Robert Zemeckis. Produção: Frank Marshall; Robert Watts. Intérpretes: Bob Hoskins; Christopher Lloyd; Charles Fleischer; Stubby Kave; Joanna Cassidy. Roteiro: Jeffrey Price; Peter S. Seaman. Música: Alan Silvestri. Estados Unidos, 1988. 1 DVD (104 min), NTSC, color. Título original: Who Framed Roger Rabbit?

UMA HISTÓRIA de Amor e Fúria, Direção: Luiz Bolognesi. Produção: Caio Gullane; Fabiano Gullane; Débora Ivanov; Gabriel Lacerda; Marcos Barreto; Laís Bodanzky; Luiz Bolognesi. Intérpretes: Selton Mello; Camila Pitanga; Rodrigo Santoro. Música: Rica Amabis; Tejo Damasceno; Pupilo. Brasil, 2013. 1 DVD (75 min), NTSC, color.

UMA VIAGEM ao Mundo das Fábulas, Direção: Tomm Moore; Nora Twomey. Produção: Paul Young; Didier Brunner; Vivian Van Fleteren. Intérpretes: Evan McGuire; Brendan Gleeson; Christen Mooney; Mick Lally e outros. Roteiro: Fabrice Ziolkowski. Música: Bruno Coulais; Kila. Bélgica, França, Irlanda, 2009. 1 DVD (75 min), NTSC, color. Título original: The Secret of Kells.

VIAGEM na chuva, Direção: Wesley Rodrigues. Produção: Wesley Rodrigues. Intérpretes: Wesley Rodrigues. Roteiro: Wesley Rodrigues. Música: Denio de Paula. Brasil, 2014. Curta-metragem de animação. Trailer disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NznW3HSrX_k. Acessado em: abril de 2016.

WEST and Soda, Direção: Bruno Bozzetto. Produção: Bruno Bozzetto. Intérpretes: Nando Gazzolo; Vittoria Febbi; Carlo Romano. Roteiro: Bruno Bozzetto; Sergio Crivellaro; Attilio Giovannini. Música: Giampiero Boneschi. Itália, 1965. 1 DVD (86 min), NTSC, color.

YELLOW Submarine, Direção: George Dunning. Produção: Al Brodax. Intérpetes: Sgt. Pepper's Lonely Hearts; Club Band; Paul Angelis; John Clive e outros. Roteiro: Lee Minoff; Al Brodax; Jack Mendelsohn; Eric Segal; Roger McGough (não-creditado). Reino Unido, 1968. 1 DVD (87 min), NTSC, color.

YOZHIK v tumane, Direção: Yuriy Norshteyn. Produção: Soyuzmultfilm. Intérpretes: Alexei Batalov; Maria Vinogradova; Vyacheslav Nevinniy. Roteiro: Sergei Kozlov. Música: Mikhail Meyerovich. Curta-metragem. Duração: 10 min 29 s. Rússia, 1975. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A9snuua1uwM>. Acessado em: outubro de 2016.

8.1 - Vídeos

The Purpose of Storyboarding (2012). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BSOJiSUI0z8>. Acessado em: 15/10/2016.