



Mizac Campos de Oliveira

**Experimentação e tradição em narrativas de animação: uma análise das produções brasileiras vencedoras do Anima Mundi (2004-2014)**

Caruaru  
2016

Mizac Campos de Oliveira

**Experimentação e tradição em narrativas de animação: uma análise das produções brasileiras vencedoras do Anima Mundi (2004 – 2014)**

Monografia apresentada ao Núcleo de Design do Centro Acadêmico do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador: Professor Doutor Diego Gouveia  
Moreira

Caruaru  
2016

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Marcela Porfírio CRB/4 – 1878

O48e Oliveira, Mizac Campos de.  
Experimentação e tradição em narrativas de animação: uma análise das produções brasileiras vencedoras do Anima Mundi (2004-2014). / Mizac Campos de Oliveira. – 2016. 63f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Diego Gouveia Moreira.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, Design, 2016.  
Inclui Referências.

1. Animação (Cinematografia). 2. Cinema – Brasil. 3. Festivais de cinema. I. Moreira, Diego Gouveia (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2016-304)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA  
DE DEFESA DE PROJETO DE  
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

MIZAC CAMPOS DE OLIVEIRA

*“Experimentação e tradição em narrativas de animação: uma análise das produções  
brasileiras vencedoras do Anima Mundi (2004-2014)”*

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) MIZAC CAMPOS DE OLIVEIRA.

**APROVADO(A)**

Caruaru, 29 de Novembro de 2016.

---

Prof. Diego Gouveia Moreira

---

Prof. Amanda Mansur Custódio Nogueira

---

Prof. Marcos Buccini Pio Ribeiro

## AGRADECIMENTOS

Agradeço de todo coração ao meu Deus e Pai pela conclusão dessa pesquisa. Ele foi o Amigo das horas difíceis, o socorro bem presente na angústia, meu protetor, meu ajudador, o motivo de eu continuar em frente a cada dia mesmo com todas as dificuldades que surgiram e que ainda virão. Com meu Mestre sou mais que vencedor.

Agradeço também aos meus pais Manoel Campos e Zuleide Santos por me incentivarem desde pequeno a estudar e pela a força nos momentos mais difíceis, me ajudando a superá-los. Também aos meus irmãos que cada um a seu modo contribuíram para que eu conseguisse chegar até aqui, principalmente minha irmã Izabela Campos, que tantas vezes me ajudou a estudar durante as cadeiras da graduação. Eu os amo.

Ao pastor Silvio Lima que me ajudou dando aconselhamento espiritual, e aos irmãos da 1ª Igreja Batista que intercederam por mim. Deus os abençoe.

Ao meu querido e estimado orientador professor Diego Gouveia que assumiu a tarefa de me orientar em meio ao projeto e que, mesmo não sendo o tema da sua área específica, fez um excelente trabalho, sempre acessível, sempre disposto a ajudar, a compreender e a mostrar soluções. Muito obrigado pela sua orientação professor.

À professora Luciana Freire, que me acolheu no laboratório USINA DESIGN, me orientou em PGD1, me ensinou muito em escrita científica e Design de uma forma geral. À todos os docentes do CAA que doaram tempo de suas vidas para me ensinar e me fazer chegar até aqui.

Aos amigos: Moisés Arão, exemplo de fé, caráter e determinação, no qual sempre me espelhei; Érika Cumarú e Edna Ferreira que me ajudaram nessa reta final apesar do pouco tempo que passamos juntos; Andalyane Lemos, querida amiga e parceira nos projetos, sempre pronta a me ouvir e ajudar; Eraldo dos Santos, que me chamou para cursar Design e que com sua namorada Natália Lima vivenciaram comigo muitos momentos de aprendizado durante a graduação; Jefferson Stênio e Bruna Rafaela, que nos últimos dois anos dividiram apartamento comigo e pelos quais tenho estima e gratidão; Wolney Leite e Eduardo Pereira: colegas de entrada, parceiros nas cadeiras. E a todos os outros que conheci durante o curso. Muito obrigado pelos momentos juntos.

## RESUMO

O cinema nasceu a partir de experimentações das tecnologias que surgiam na revolução industrial no fim do século XIX. Com o passar do tempo, a sétima arte incorporou elementos, como roteiro, tipos de plano, movimentos de câmera, montagem, figurino, cenografia, decupagem, som e gênero do filme. Cada vez mais, o cinema de animação tem ganhado espaço. No Brasil, o Anima Mundi aparece como um dos principais festivais da área. Este trabalho problematiza quais animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi, de 2004 a 2014, exploram experimentações em suas narrativas e como conseguem se afastar da narrativa mais tradicional. O objetivo é identificar as animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi que apresentam rupturas na narrativa tradicional e mostrar como essas experimentações acontecem. Para isso, esta monografia realiza, inicialmente, uma ampla discussão sobre a narrativa cinematográfica e o cinema de animação. Na sequência, apresenta os vídeos vencedores do festival e analisa o projeto ético-estético de cada um com a intenção de identificar os que promovem experimentação na linguagem das animações e os que apresentam uma narrativa mais tradicional. Por fim, a pesquisa revela a importância das experimentações no cinema de animação para aprimorar e estimular novas potencialidades dentro desse tipo de filme.

**Palavras-chave:** Experimentação; Tradição, Narrativa; Cinema de animação; Anima Mundi.

## **ABSTRACT**

The film was born from experiments of the technologies that arose in the industrial revolution in the late nineteenth century. Over time, the seventh art has incorporated elements such as script, types of plan, camera movements, montage, costumes, set design, decupage, sound and genre of the film. Increasingly, animation cinema has gained space. In Brazil, Anima Mundi appears as one of the main festivals in the area. This work problematizes which Anima Mundi winning Brazilian animations, from 2004 to 2014, explore experiments in their narratives and how they manage to move away from the more traditional narrative. The objective is to identify Anima Mundi winning Brazilian animations that show ruptures in the traditional narrative and show how these experiments happen. For this, this monograph initially performs a wide discussion about the cinematographic narrative and the animation cinema. In the sequence, it presents the winning videos of the festival and analyzes the ethical-aesthetic project of each one with the intention to identify those that promote experimentation in the language of the animations and those that present a more traditional narrative. Finally, the research reveals the importance of experimentation in animation cinema to enhance and stimulate new potentialities within this type of film.

**Keywords:** Experimentation; Tradition, Narrative; Animated film; Anima Mundi.

## LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1 – Seninha, dia de mudança.....	35
Figura 2 – O Curupira .....	36
Figura 3 – O boto .....	37
Figura 4 – PAX.....	38
Figura 5 – Até o sol raiá.....	38
Figura 6 – Dossiê Re Bordosa.....	39
Figura 7 – Josué e o pé de macaxeira.....	40
Figura 8 – Eu queria ser um monstro.....	41
Figura 9 – Bom tempo .....	41
Figura 10 – O grande evento.....	42
Figura 11 – Guida .....	43
Figura 12 – O Curupira .....	49
Figura 13 – O Curupira .....	49
Figura 14 – O Curupira .....	49
Figura 15 – O Curupira .....	49
Figura 16 – Guida .....	49
Figura 17 – Guida .....	49
Figura 18 – Guida .....	49
Figura 19 – Guida .....	49
Tabela 1 – Análise de curtas tradicionais de acordo com o projeto estético.....	48

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2 O CINEMA DE ANIMAÇÃO.....</b>	<b>12</b>
2.1 O cinema.....	12
2.1.1 O roteiro e sua estruturação.....	13
2.1.2 Outros elementos constituintes do cinema.....	16
2.2 O cinema de animação no mundo e no Brasil.....	23
2.2.1 O cinema de animação no mundo.....	23
2.2.2 O cinema de animação no Brasil.....	32
<b>3 ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES BRASILEIRAS VENCEDORAS DO ANIMA MUNDI: TRADIÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO NAS NARRATIVAS.....</b>	<b>35</b>
3.1 O Anima Mundi.....	35
3.2 As animações brasileiras vencedoras de 2004-2014.....	36
3.3 Tradição e experimentação nas animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi.....	45
3.3.1 Tradição.....	46
3.3.2 Experimentação.....	53
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>59</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Há mais de um século se produz cinema e essa arte passou por grandes transformações até alcançar sua atual forma. À princípio, eram apenas filmagens de fatos cotidianos, apresentadas ao público pelos irmãos Lumière; Depois Georges Méliès introduziu a dramatização. D. W. Griffith trouxe o conceito de montagem como narrativa. Sergei Eisenstein, o de montagem voltada ao significado e, durante os anos 1920, tudo se renovou outra vez com o advento dos filmes com áudio. A cada década, novas técnicas surgiram para ampliar cada vez mais a atuação e abrangência da sétima arte. No entanto, a linguagem do cinema (seus elementos e técnica) não mudou, sendo essa ainda a base para as construções fílmicas. O Brasil aparece com mais intensidade nessa conjuntura a partir da segunda metade do século XX, com o “Cinema novo”, em termos de *live action*, e por grandes nomes como Otto Guerra e Lula Gonzaga na animação.

Recentemente, o governo brasileiro tem subsidiado de forma substancial a produção de cinema no país, inclusive de animações, para as quais tem reservado espaço na TV, além da exibição e premiação em festivais. Jovens têm ingressado na carreira de roteirista com o sonho de criar histórias de animação que serão conhecidas dentro e fora da nação. No cinema de animação, o Brasil sedia e promove diversos festivais. Um dos mais importantes é o Anima Mundi.

Analisar o cinema de animação brasileiro pode dar um vislumbre da qualidade da sua produção técnica e ajudar na construção de um cinema mais eficiente, com narrativas que conduzam a história com fluidez por meio da real linguagem e técnica cinematográfica ensinada pelos grandes mestres, em que os elementos constitutivos não se repetem, a não ser que haja uma razão para essa repetição, o que evita a superficialidade de elementos na trama.

Diante disso, esta monografia problematiza quais animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi exploram experimentações em suas narrativas e como conseguem se afastar da narrativa mais tradicional.

O objetivo geral é: Identificar as animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi que apresentam rupturas na narrativa tradicional e mostrar como essas experimentações acontecem.

Os objetivos específicos são: Estudar a estrutura do roteiro e montagem tradicional de animações; Identificar rupturas no roteiro e montagem tradicional; Analisar as experimentações empreendidas em roteiros e montagens.

Dada à importância da sétima arte para a sociedade contemporânea, este projeto se justifica ao lançar a questão da tradição e experimentação como objeto de estudo para verificar, no caso específico do Brasil, como as experimentações podem e devem ser estimuladas, garantindo inovação para o cenário audiovisual brasileiro.

Quanto à metodologia, esta é uma pesquisa teórica analítica explicativa, porque pretende analisar um problema e indicar uma solução, baseada em escritos de autores que já falaram sobre o assunto.

De acordo com a lógica de investigação, o método de abordagem nessa pesquisa é indutivo, pois busca a partir de 11 exemplos aleatórios mostrar uma visão geral do tema. E para tratar os dados obtidos pretende-se utilizar os métodos:

- Comparativo, por fazer comparações entre as técnicas empregadas nos curtas e o que os autores ensinam.
- Funcionalista, por buscar entender como os elementos constitutivos da narrativa cinematográfica funcionam e como se relacionam entre si.

Considerando como o levantamento de dados é feito nesta pesquisa ela é classificada como bibliográfica, porque busca nas publicações a respeito do tema (livros, revistas, sites, jornais entre outros) informações necessárias à averiguação do problema. Os instrumentos utilizados para tal são a coleta e análise de dados das fontes acima citadas, para determinar a partir delas que parâmetros avaliarão os elementos que compõem a amostragem. O modelo de análise será o de Robert Mckee, e a amostragem será aleatória simples. Serão analisados 11 curtas brasileiros vencedores do festival Anima Mundi entre os anos de 2004 e 2014.

Além desta introdução, que tem o objetivo de situar o leitor diante do objeto de estudo da monografia, apresentando o problema de pesquisa, metodologia utilizada, o segundo capítulo traz um breve relato da história do cinema, mostrando, por meio dos seus principais nomes, como a sétima arte desenvolveu ao longo do tempo uma linguagem própria. Nesta parte, também é discutido o roteiro e sua estruturação, mostrando como ele é construído no cinema de forma a produzir emoção e cativar o espectador. Ainda há um panorama do cinema de animação no mundo e no Brasil.

No terceiro capítulo, parte-se para a análise da amostragem em busca de constatar o projeto ético-estético de cada animação e, a partir desse parâmetro de análise, apresentar quais animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi exploram experimentações em suas narrativas e como conseguem se afastar da narrativa mais tradicional. A análise dos curtas será realizada levando em consideração seu projeto ético-estético, ou seja, a partir do estudo das narrativas do ponto de vista dos usos dos recursos audiovisuais (estético) e também das temáticas propostas (ético). Foram tomados como base os estudos realizados por Fachine (2008) sobre a obra de Guel Arraes e o audiovisual brasileiro. No trabalho, a pesquisadora apontou a partir da noção do projeto ético-estético como os trabalhos de Guel Arraes para televisão e cinema fizeram dele um inventor no audiovisual brasileiro. Consideramos oportuna a utilização dessa leitura de Fachine visto que foi a partir dela que a autora conseguiu identificar em quais produtos de Guel Arraes havia experimentação. A pesquisadora utiliza a perspectiva de experimentação e tradição sem teorizar sobre os termos, mas considerando o emprego dicionarizado das expressões. É essa mesma postura que adotaremos aqui.

Nas considerações finais, parte-se para indicar como os resultados da análise podem ajudar na melhoria da animação brasileira, tanto no mercado quanto na produção de outras análises sobre o tema, com o intuito de compreender cada vez mais como o animador brasileiro trabalha e toda a conjuntura desse meio.

## 2 O CINEMA DE ANIMAÇÃO

### 2.1 O cinema

Nesses mais de 100 anos de existência, o cinema se estabeleceu como a sétima forma de arte produzida pela humanidade. Filmes significam entretenimento e diversão para os espectadores, um mercado milionário e diverso para os produtores, e um vasto campo de estudo para os pesquisadores. Araújo (1995) define cinema como uma forma de captar a realidade sem intervenção do homem, e, por meio dessa captura, entendê-la melhor. Costa Couto (2004, p. 1) fala que

Um filme é uma história contada visualmente. Seu processo de realização inicia-se no papel. O transporte do papel para a tela implica a definição dos elementos necessários à representação visual do roteiro de acordo com a visão do diretor.

Desde a primeira exibição de um filme, realizada em 1895, pelos irmãos Lumière, até as recentes produções hollywoodianas (nas quais a maior parte das cenas é concebida por meio do computador), o cinema evoluiu, desenvolveu técnicas de enquadramento, incluiu áudio nas filmagens, se aprimorou acompanhando as novas descobertas tecnológicas e delas fez uso para manter sua premissa de nos ajudar a entender melhor a nós mesmos e ao mundo que nos cerca. Partindo de um texto chamado argumento, cria-se um roteiro de como as cenas serão filmadas e toda uma equipe de profissionais é mobilizada para tornar esse roteiro um filme. Com o cinema, a humanidade pôde apreciar pela primeira vez imagens artificiais se movimentando, mostrando, a princípio, cenas do cotidiano das pessoas e depois dando vida a todo tipo de histórias que a mente humana pôde conceber desde o início dos tempos e que só podiam ser apreciadas até então por meio de livros.

Hoje em dia, cinema pode ser entendido como a arte de criar imagens em movimento que mergulham a mente do espectador (por meio dos sentidos) em mundos fictícios que espelham de forma metafórica nossa própria realidade, nos fazendo refletir e entender aspectos de nós mesmos de forma lúdica. A seguir, os aspectos fundamentais e técnicos que compõem uma produção cinematográfica.

### 2.1.1 O roteiro e sua estruturação

“O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática” (FIELD, 2001, p. 10-11).

Ao receber o argumento, o roteirista se debruça sobre ele e começa a transformá-lo da linguagem literária simples para a linguagem roteirística, ou seja, usar os elementos próprios do roteiro para contar aquela história. Quais são esses elementos? Field (2001) diz que são: personagens, ação, cenas, sequências, atos, incidentes, eventos, música, locações. Na visão de Mckee (2013), o filme começa com *beats*<sup>1</sup>, que formam cenas, que juntas compõem sequências, que unidas dão origem aos atos, que um após outro constroem a história. O trabalho do roteirista é formatar a história (contada no argumento) nessa hierarquia dramática, em que a soma de várias partes de uma categoria forma outra imediatamente superior: *beats-cenas-sequências-atos-filme*.

Além dos elementos já explanados acima, a criação de um roteiro envolve em sua estrutura – no que diz respeito a quais eventos, personagens e lugares inserir na história ou não – três possibilidades de representação do universo diegético: arquitrama, minitrama e antitrama. A arquitrama são as histórias e, nelas, o personagem principal vai passar por inúmeros obstáculos impostos por outros personagens e pelo mundo diegético para alcançar sua premissa dramática e sempre no fim seu estado de vida vai estar alterado de forma definitiva, para bem ou para mal, deixando-o diferente do que era no começo da trama. A minitrama que traz características da arquitrama só que com algumas alterações, visto que explora elementos da história maior a partir de perspectivas mais aprofundadas. Na verdade, o minimalismo se aproveita da estrutura da arquitrama para sobre ela construir com suas próprias características. A antitrama não reduz a história, como a minitrama faz, mas o reverte com a intenção de contradizer as formas tradicionais (MCKEE, 2013).

Dependendo do estilo, formação, visão de mundo, cultura, entre outros valores que fazem parte da formação do roteirista, ele saberá qual dessas vertentes seguir em seus trabalhos, como e quando se apropriar de elementos de uma em

---

<sup>1</sup> *Beats* são as mudanças de comportamento dos personagens que acontecem na interação entre eles por ação e reação. *Beat a beat* a cena vai sendo construída até seu ponto de virada.

outra categoria. A arquitrama é a mais usada no mundo, mas o cinema sendo uma expressão artística deixa o roteirista livre para escolher a melhor forma de contar suas histórias ao mundo.

“O ambiente da história é quadrimensional – período, duração, localização e nível de conflito” (MCKEE, 2013, p. 76). Na construção de um roteiro, é preciso levar em consideração esses quatro aspectos. Geralmente, os três primeiros são representados pelo figurino e cenários, mas é no roteiro que se especifica cada um deles. O período é a época histórica na qual a trama se desenvolve, desde épocas remotas até futuros inimagináveis. A duração é por quanto tempo dentro desse período a história acontece. Localização é o espaço geográfico onde tudo se passa. O nível de conflito, para Mckee (2013), é o poder que as forças políticas, econômicas, ideológicas, biológicas e psicológicas da sociedade do universo diegético têm de moldar os eventos tanto quanto os demais fatores citados. Rodrigues (2007) fala que “Não existe drama [...] sem conflitos. São os conflitos que impulsionam a história, e a resolução deles é que prende a atenção do espectador” (p. 51). Cada personagem em sua busca enfrenta conflitos em diversos níveis em busca da sua necessidade dramática. Vale ressaltar ainda que o ambiente onde uma trama acontece deve ter suas limitações. Mesmo sendo um mundo ficcional, nem tudo pode acontecer naquele universo e cabe ao roteirista conhecer profundamente tal universo para poder definir com clareza seus limites.

“No momento em que você terminar seu último tratamento, deve ter o conhecimento imperioso de seu ambiente tão profunda e detalhadamente que ninguém poderá levantar uma questão sobre seu mundo [...] que você não responda instantaneamente” (MCKEE, 2013, p. 79).

Field (2001) completa:

“Se você não sabe sobre o que é a sua história, quem saberá? O leitor? O espectador? Se você não sabe sobre o que está escrevendo, como pode esperar que outra pessoa saiba? O escritor sempre exerce a escolha e a responsabilidade para determinar a execução dramática da história” (p. 21).

Para possuir tal domínio do tema do roteiro se faz necessária muita pesquisa, por isso, um roteirista deve antes de tudo ser um sujeito observador da sociedade. E não apenas observador, mas experimentador das sensações, lugares, costumes, culturas etc. Ele só poderá criar histórias originais se se alimentar da fonte de todas

elas: a própria sociedade humana. Para Mckee (2013), existem três formas de pesquisa: primeiro, de memória, que é aquela em que o roteirista define atitudes, sentimentos e sensações do personagem baseados na sua própria memória, ou seja, em coisas que ele mesmo (o roteirista) vivenciou e sentiu durante a vida, trazendo-as sobre uma perspectiva diferente. Segundo, pesquisa de imaginação, que é pensar como seria viver a vida do personagem minuto a minuto e daí ir construindo ideias. E terceiro, a pesquisa de fatos, que é quando se escreve sobre coisas que todo mundo vive e com as quais se identifica, mas trazendo a experiência própria do roteirista. O roteirista deve pesquisar, mas sem deixar de ser criativo. A pesquisa unida à imaginação pode gerar grandes histórias.

Ao escrever um roteiro, deve-se saber a que gênero ele pertencerá, ou de quais se alimentará. Isso parece meio óbvio mas deve-se dar mais atenção a essa afirmação.

Primeiro, liste todos aqueles trabalhos que você acha similar ao seu, tanto sucessos quanto fracassos (o estudo dos fracassos é esclarecedor... e humilhante). Depois alugue os filmes e, se possível, adquira os roteiros. Então estude os filmes cena a cena, virando as páginas do roteiro, seguindo o filme, quebrando cada história em elementos de ambiente, papel, eventos e valor. Finalmente empilhe essas análises e leia todas se perguntando: o que todas as histórias do meu gênero sempre têm? Quais são suas convenções de tempo, lugar, personagens e ação? Até descobrir as respostas o público sempre estará um passo a sua frente. Para antecipar as antecipações do público, você deve tornar-se perito em seu gênero e suas convenções (MCKEE, 2013, p. 95).

As convenções, como o autor explica, são as características de cada gênero. Por exemplo, não pode haver um filme policial sem que ocorra pelo menos um crime ou uma comédia sem piadas. Isso não é clichê, são partes constitutivas primordiais. Quando o autor conhece a fundo o gênero ou gêneros da sua história, ele tem o poder de mostrá-la de uma forma que o público não espera, posicionando seus elementos de forma criativa. O público atual é o mais exigente da história. Isso por ser o público que mais assiste a filmes em toda a história, por isso, o roteirista deve ser um perito no gênero que escreve. A ideia é surpreender e satisfazer a plateia com elementos já usados em outros filmes, mas trabalhados de forma única.

Fundamental é, também na estruturação de um bom roteiro, conhecer o personagem e saber separá-lo da sua caracterização, incluindo “idade e Q.I.; sexo e sexualidade; opção de casa; de carro e vestimenta; educação e trabalho; personalidade e nervosismo; valores e atitudes” (MCKEE, 2013 p. 105).

Por fim, deve-se descobrir a ideia governante da trama. Partindo da premissa, a ideia inicial, e passando por todo o processo até aqui falado, se chega ao entendimento do porquê a vida do personagem muda entre o início e o fim da história. O mais importante, ao fim de tudo, é que, independente do tipo de trama, gênero e ideia governante, a história possa ser verossímil pra quem escreve também. Ela tem que ser a visão do autor sobre determinado tema e que mesmo assim faça o espectador se identificar, pelo simples fato de ser verdade. A história consegue juntar razão e emoção, fatores que na vida são separados. Quanto mais uma história consegue emocionar e mergulhar o espectador em um universo fictício guiado por uma ideia racional, mais sucesso o roteiro terá. Um roteiro é a expressão através da técnica da “verdade do mundo” na qual o seu autor acredita.

### **2.1.2 Outros elementos constituintes do cinema**

A linguagem cinematográfica é o conjunto de todos os recursos agregados à filmagem desde o início do cinema e que aperfeiçoam seu desempenho e lhe dão características próprias. A linguagem somada à técnica formam a base da construção fílmica. Por meio da técnica, os elementos dessa linguagem são usados para construir o filme. A seguir, a descrição de suas funções e inter-relações.

Todo filme é feito a partir de um roteiro cinematográfico. Porém, a história não surge no roteiro, mas antes dele, num escrito chamado de argumento. “Essa primeira ideia chama-se argumento. Ele pode ser original ou ainda adaptado de um livro ou de uma peça teatral” (ARAÚJO, 1995, p. 16). Nele, o criador da história a dispõe em linhas gerais: personagens, o que fazem, o conflito em que são envolvidos e como o resolvem, ou não resolvem. Feito o argumento, ele é entregue ao roteirista, profissional responsável por transformá-lo em um roteiro de cinema, que vai guiar o diretor e toda sua equipe durante as filmagens. Com o roteiro pronto (veremos sua completa conceituação e estruturação mais adiante), a equipe de produção do filme passa a pensar como cada elemento da linguagem cinematográfica vai construir a história descrita no roteiro.

Para que serve a decupagem? A partir da cena notamos que alguns planos serão filmados no interior [...] e outros [...] no exterior. Assim, sabemos desde o início que é possível planejar a filmagem em duas etapas: as cenas de interior e as de exterior (ARAÚJO, 1995, p. 65).

Antes de começar a filmar, é preciso definir a ordem das cenas a serem gravadas, para, além de organizar quais recursos serão usados, verificar também quais se utilizam do mesmo cenário, mesmos atores e/ou mesmos objetos. Assim, os planos que possuem elementos em comum são filmados todos de uma vez e se evita, por exemplo, ter que filmar um plano no cenário A, ir para o cenário B filmar o seguinte e depois voltar pra continuar a filmagem no cenário A. O nome disso é decupagem. Na decupagem, a cena é dividida plano por plano. Depois, é feita a separação de acordo com os fatores descritos acima para então filmar. Isso facilita o trabalho e economiza tempo da equipe e dos atores por fazer todas as filmagens de determinados cenários e atores de uma vez só, além de diminuir os custos com aluguel dos sets e equipamentos de filmagem. Como desvantagem, porém, há a questão da continuidade, principalmente na interpretação dos atores, que, com a decupagem, fazem cenas desconexas que só ganharão sentido quando forem postas em ordem na montagem do filme. Para isso, existe na equipe alguém responsável por observar os detalhes de cada cena e garantir que eles estejam presentes durante todas as gravações, o continuísta.

O continuísta, como o nome de sua função já diz, é quem tem o trabalho de cuidar da continuidade de toda a montagem da história. É ele o responsável por verificar como está o cenário, maquiagens, figurino e uma série de outros itens que ficam à cargo de sua função (MACAUE, 2011, informação eletrônica).

Esse profissional cuida para que os objetos que estão no cenário durante a filmagem de um plano A ainda estejam lá na filmagem de um plano B, que seja sequência de A, mas que, por causa da decupagem, não será filmado no mesmo dia. Com uma pessoa cuidando desses detalhes de suma importância, o diretor fica mais livre para planejar e desenvolver minúcias que elevam a qualidade e originalidade do filme, e o cenógrafo recebe o suporte necessário para trabalhar com precisão. Mas o que é cenografia?

Almeida Machado (2009) fala que “cenografia é a arte, técnica e ciência através da qual são criados, projetados e concebidos cenários que irão compor o pano de fundo de produções teatrais, televisivas e cinematográficas” (Informação eletrônica). Assim como o cenário, as roupas dos personagens indicam em que período histórico a trama acontece, pois a vestimenta é uma parte integrante e identificadora da vida humana por meio dos tempos.

No início de uma produção fílmica, o figurinista se reúne ao designer de produção para discutir, de acordo com as especificidades determinadas pelo roteiro e também com o orçamento disponível para o filme, quais peças e acessórios vão ser utilizados nas filmagens. Pode haver intervenção do diretor e do produtor no que é decidido nessa etapa. Nesse momento, é levado em consideração não apenas o tempo e o lugar onde se passa a história, mas também particularidades de cada cena, como a hora do dia em que determinado fato acontece, a estação do ano, a idade e o sexo dos personagens, sua classe social entre outras.

Na construção de um filme, outro elemento é de fundamental importância: a câmera. É ela quem captura as imagens e sons da interpretação cênica. Existem duas técnicas importantes no seu uso, que são: tipos de plano e movimentos de câmera. Araújo (1995) define plano como cada fragmento de um filme, sendo ele então composto basicamente por muitos planos. Quando do início do cinema, as filmagens eram todas feitas em um único plano do início ao fim, como se fosse uma peça teatral. Mas com o tempo cineastas pioneiros desenvolveram novas formas de enquadramento, filmando de ângulos e distâncias diferentes, surgindo a designação “tipos de plano”.

Araújo (1995) fala sobre três movimentos de câmera, ou seja, três formas de filmar com a câmera se deslocando pelo cenário. São eles: panorâmica, *travelling* e grua. Panorâmica é quando a câmera se move no seu próprio eixo, semelhante a uma pessoa que vira a cabeça de um lado pra outro ou de cima pra baixo em linha reta. É um recurso usado para dar uma visão geral do que está acontecendo no filme, mostrar um determinado complexo estrutural no qual a ação se desenvolverá a seguir, entre outras coisas. *Travelling* é quando a câmera se movimenta na horizontal, na vertical, avançando ou recuando em relação ao ator ou centro da ação. Ela é transportada em um carrinho ou pelo *cameraman*. Grua é quando a câmera é posta em um guindaste e se movimenta verticalmente e dependendo do caso em *travelling*. É usada para mostrar grandes cenários em movimento, como cenas de batalhas antigas.

Após filmar todas as sequências de um filme chega a hora de montá-lo na ordem cronológica dos fatos. Mas o processo de montagem de uma forma geral começa muito antes, já na criação do roteiro. Mourão (1987) diz que:

[...] a montagem é a articulação de três etapas distintas: a escritura do roteiro, que também chamaremos de *peça cinematográfica*, a realização, que também chamaremos de *encenação da peça*, e a seleção e organização dos planos, buscando uma aproximação estrutural com o roteiro; a isso também chamaremos de *montagem propriamente dita* (p. 15).

A montagem já começa a ser pensada quando a própria história está sendo pensada. Ela está descrita no roteiro. Então, as filmagens tentam se aproximar o máximo possível do que está escrito, levando em consideração a equipe, elenco e materiais disponíveis. E, por fim, o material filmado é separado em planos para se escolher quais vão realmente compor as cenas do filme e o que vai ser descartado. “Mas a última palavra sobre o filme cabe ao produtor. “É ele, inclusive, que tem o direito de fazer a montagem final, dando a última forma ao filme” (ARAÚJO, 1995, p. 54). A montagem final de um filme, assim como toda a sua realização, está sob supervisão do produtor. Durante a construção de um filme, as atribuições de funções com relação à montagem são as seguintes: o roteirista constrói o roteiro, o diretor executa esse roteiro, podendo inserir um pouco dos seus conhecimentos, ideias e estilo nas filmagens, e o produtor acompanha todo o processo, podendo interferir se achar necessário. É claro que não é tudo tão rígido. Existem casos de roteiristas que constroem o roteiro junto com o diretor, ou situações em que os diretores são também roteiristas e, se o produtor quiser, pode também deixar toda a filmagem nas mãos do diretor; porém, isso é uma opção dele, não uma obrigação. No processo cinematográfico, é o produtor quem comanda tudo.

A ideia de montagem vem desde os primórdios do cinema quando D. W. Griffith criou os tipos de plano, revolucionando a recém-nascida sétima arte. Além dele, houve outro nome muito importante historicamente com relação ao tema: Sergei Eisenstein. Tanto que se diz que um criou a montagem emocional e o outro a racional. Griffith criou os tipos de plano para fazer com que o espectador se sinta dentro do filme e assim viva a sua dramaticidade. Augusto (2004) fala sobre os três aspectos da montagem emocional de Griffith: a alternância das partes diferenciadas, que é o revezamento de planos que mostram realidades distintas ao mesmo tempo; a alternância das dimensões relativas, quando se foca bem de perto partes do corpo do ator que juntas dão todo o tom dramático daquele momento; e a alternância das ações convergentes, que é mostrar a alternância de dois planos até que se encontrem em um só no fim da cena. A intenção de Griffith era promover um efeito

emocional por meio da montagem, conduzindo a atenção do público e seus sentimentos para o drama mostrado no filme.

“Enquanto Griffith procurava envolver o espectador emocionalmente, [...] Eisenstein enfatizava o papel da razão: a emoção era um meio para o espectador compreender mais amplamente a realidade que o circundava” (ARAÚJO, 1995). Eisenstein por sua vez explorou a montagem de outra forma. Ao contrapor planos, ele não buscava apenas envolver o espectador na dramaticidade da história, mas que ele pudesse compreender a realidade da trama de forma racional. Para ele, os planos deveriam ser dispostos em uma “harmonia de diferentes”, como os instrumentos de uma orquestra: cada um toca de uma forma, mas juntando todos se percebe a bela sinfonia. Os aspectos contraditórios expressos entre os planos ou dentro de um mesmo plano permitem ao espectador ver o sentido do filme. Não é contrapor planos durante o filme para expressar a dramaticidade de momentos específicos, mas mostrar o conflito de valores para levar o público a perceber a realidade daquela história, causando empatia por ela.

Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados a nossa frente lado a lado. Por exemplo, tomemos um túmulo, justaposto a uma mulher de luto chorando ao lado, e dificilmente alguém deixará de concluir: *uma viúva* (EISENSTEIN, 2002, p. 14).

A montagem de Eisenstein tinha esta característica: contrapor elementos no plano para nos fazer entender o sentido da história, juntar duas imagens diferentes para delas criar uma terceira, uma significação que difere do sentido de cada uma particularmente. Essa contraposição gera uma mudança de qualidade na imagem, fazendo-a adquirir novo significado, e, da contraposição de valores expressa durante as cenas, o público passa a entender o significado geral do filme. Essa é montagem racional de Eisenstein.

Griffith e Eisenstein foram dois grandes cineastas. As contribuições de ambos para o cinema são inestimáveis e, embora divergissem com relação ao modo de usar a montagem, os trabalhos realizados por ambos permitiram ao cinema evoluir de um simples teatro filmado para uma arte independente, com linguagem e técnica próprias.

A banda sonora é também um dos importantes aspectos da produção fílmica. As músicas, as vozes e os demais sons que compõem o filme ajudam a contar a

história a que se propõe, com naturalidade. No início do cinema, os filmes eram mudos, ou seja, não tinham falas de personagens. No entanto, a música já era utilizada para acompanhar as sequências de imagens em movimento.

Aumont e Marie (2004) argumentam que a voz humana é a parte mais importante da banda sonora de um filme. Ela é priorizada pela percepção do usuário que divide o áudio em camadas, dando a cada uma determinado nível de importância. De fato, cada tipo de som empregado no cinema tem uma função específica: a voz (personagens e narrador) tem a função narrativa, conduz a história evento por evento até o fim. A trilha sonora dá o tom do momento dramático, sendo ela composta não para sobrepujar a voz, mas para complementar seu sentido, dar emoção aos pontos importantes do filme, suporte às cenas de ação contínua, e leveza às cenas de sensibilidade. A inserção da banda sonora no filme é feita de acordo com a espécie de história que se quer contar.

Os filmes são divididos em gêneros e subgêneros, normalmente obedecendo a uma categorização comercial. Há filmes que se ajustam a um determinado gênero, outros que podem ser incluídos em dois ou mais gêneros, mas existem outros que são difíceis de enquadrar em qualquer categoria. Os gêneros cinematográficos são um campo amplo e diversificado (DIAS, 2013, informação eletrônica).

O gênero de um filme é basicamente o tipo de história que ele conta. Com a facilidade cada vez maior (por parte do público) de acesso a filmes, o cinema tem se diversificado cada vez mais, visando alcançar todos os estratos sociais. Os tipos de filmes hoje em dia são muitos. Só pra citar alguns, hoje, se produz filmes de ação, aventura, terror, fantasia, suspense, policial, drama, colegial, romance, entre muitos outros.

Outro aspecto importante com relação aos gêneros cinematográficos é que, se os analisarmos pelo olhar do design, dá pra ver, em alguns deles, maior incidência de determinados elementos e princípios desse campo. Os filmes (sejam eles *live action* ou animação) utilizam design em suas composições. Uns mais, outros menos, porém nenhum tem exclusividade sobre qualquer elemento ou princípio de design em especial. A equipe de produção decide (dependendo do projeto e dos profissionais envolvidos) o que usar e quando usar, não ficando a cargo do gênero dizer como compor o filme. Machado (2009) diz que o production designer é como artesão. “[...] ele incorpora os recursos de linguagem que o

equipamento coloca a sua disposição e passa a conceber seus projetos incluindo as possibilidades que ele lhe oferece” (p. 85). A equipe se utiliza das novas tecnologias (que facilitam cada vez mais o uso de design nos filmes) para aplicar os princípios e elementos de design que forem apropriados à história contada no filme e, assim, pode conduzi-la da melhor maneira possível.

É interessante destacar a importância do design para o cinema. Fixando o olhar nas animações, há um aspecto importante a se ressaltar. Silva (2010) argumenta que “O *design* gráfico afeta o sentido da mensagem, utiliza a linguagem e adiciona conteúdos necessários, despertando atenção, interesse e desejos” (p. 7). O diretor e o designer de produção devem saber como empregar o design para construir as cenas de acordo com a proposta do roteiro. A disposição dos elementos de design em uma animação é determinante para seu sucesso em contar a história.

Para que um longa de animação faça sucesso é preciso uma equipe dedicada, atenta a cada detalhe de produção, cada elemento de design inserido para significar ou representar em algum personagem ou cena. A produção de animações fluidas e extremamente detalhadas exige um investimento alto, porque o custo dos materiais, equipamentos e pessoal necessários durante todo o processo é muito grande. Nas animações e no cinema de uma forma geral, o design tem sido usado ostensivamente para organizar, construir e conduzir as cenas. Qualquer filme analisado revela facilmente vários elementos gráficos na sua composição, basta assistir com o olhar técnico por um instante que isso se torna perceptível. Certos elementos podem ser tão decisivos no cinema que, em determinados filmes, são responsáveis por toda significação visual e mesmo a virada que leva ao ápice da história no último ato.

É interessante observar que a tecnologia digital amplia muito as possibilidades de uso do design nas produções.

A isso se soma a existência de uma corrente estética forte no cinema contemporâneo (que poderíamos chamar de pós-moderna) que valoriza uma imagem estetizada, não realista e sem profundidade. Trata-se de um tipo de imagem onde o referente perde importância. Na medida que os processos de manipulação digital avançam, a chamada realidade pró-fílmica perde importância: cenários, objetos, figurinos, tudo é passível de ser recriado na fase de pós-produção. Passamos de uma Direção de Arte, onde cenário e objetos eram organizados para ser captados por uma câmera, para o conceito de Production Design (BAPTISTA, 2008, p. 5).

Nessa interdependência do Design com o Cinema, surge a figura do *production designer* (design de produção) com funções que até então eram executadas pelo diretor de arte, de forma resumida. Com o surgimento dessa nova função, o trabalho executado por ambos se complementa e torna-se mais detalhado e abrangente.

A função principal do designer de produção é criar, em colaboração com o diretor e o diretor de fotografia, uma atmosfera única, um approach gráfico, que em cor, em textura, no conjunto da imagem, produza um estilo característico, com a intenção de situar o filme num lugar aparte dos trabalhos feitos por qualquer outra equipe de cineastas. O designer de produção determina os planos fundamentais e faz sketches deles para o câmera e o diretor. Estes sketches idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes; então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem do filme (STEIN, 1976, p. 196).

Mediante todos esses exemplos, argumentações e análises, pode-se entender que a construção fílmica é repleta de design desde o início. A partir do momento que o roteirista senta e começa a escrever a história até os toques finais dados à produção já acabada e prestes a ir a público, elementos e princípios de design são evocados. São eles que estruturam todo o filme, seja ele *live action* ou animação. A equipe de produção define as diretrizes e trabalha nessa linha, seja usando o design de forma convencional ou inovando dentro de determinado gênero. Um novo profissional surgiu nos últimos anos no âmbito de cinema, o designer de produção, que engloba algumas funções do diretor de arte e outras mais. A relação Design e Cinema sempre existirá. Cabe aos profissionais de cada ramo entenderem e promoverem essa inter-relação e interdependência de modo cada vez mais profícuo para ambos, em busca de aperfeiçoamento mútuo.

Portanto, a inserção de design em um filme não é algo que acontece de repente, já na hora das filmagens. Ela vem desde o roteiro. É nesse escrito que os criadores da história começam a determinar os eventos, os elementos e princípios de design e cinema que tornarão possível a representação do enredo.

## **2.2 O cinema de animação no mundo e no Brasil**

### **2.2.1 O cinema de animação no mundo**

A animação acompanha a humanidade desde seus primórdios. Williams (2002) fala que:

Mais de 35.000 anos atrás, estávamos pintando animais nas paredes das cavernas, às vezes desenho quatro pares de pernas para mostrar o movimento (p. 11)

A arte de expressar personagens em movimento sofisticou-se com o tempo, conforme revela Mancuso (2010, informação eletrônica):

Originárias na China por volta de 5.000 a.C., foram disseminadas na Indonésia e depois da Europa do século XVII. Os teatros de sombras utilizam marionetes articulados, projetando suas sombras em anteparos (telas) de linho, graças às características físicas da luz, como a trajetória em linha reta e a relação entre distância, tamanho e nitidez da sombra (princípio da distância focal).

Mas foi a partir do fim do século XIX que a animação começou a se aproximar do que hoje temos, ou seja, uma projeção em tela de personagens em movimento realizada quadro a quadro.

O primeiro desenho animado foi produzido pelo Francês Émile Reynaud, que criou o praxinoscópio. Foi projetado no seu próprio théâtre optique, sistema próximo do moderno projetor de filme, no Musée Grévin em Paris, França, em 28 de Outubro de 1892 (POLETI, 2010, informação eletrônica).

Reynaud usava seu aparelho que criava a ilusão de movimento e a projetava usando luz e espelhos. O sistema de espelhos multiplicava as imagens e impossibilitava sua visualização direta, o que com ajuda de uma lanterna mágica (aparelho usado por contadores de histórias itinerantes desde os séculos XVIII e XIX para ilustrá-las) as projetava numa tela. Nas apresentações de Reynaud, centenas de desenhos eram utilizados para gerar 15 minutos de animação, que era acompanhada por uma trilha sonora composta por Gaston Paulin. Somente em Paris, foram cerca de mil e trezentas apresentações e houve grande aceitação do público. Reynaud realizou suas apresentações com o praxinoscópio até 1900. Lucena Junior (2005) contesta Reynaud como primeiro animador dizendo que:

Apesar dos seus feitos inegáveis para a animação como espetáculo, ao acomodar-se num ponto do desenvolvimento em que não dava para chegar a uma formulação artística acabada, sua contribuição para a linguagem da arte-animação não aconteceu (p. 37).

De toda forma, não se pode negar que Reynauld foi o primeiro a animar personagens em um cenário e projetar tudo em uma tela (e com trilha sonora ainda). Numa época rústica, Reynauld conseguiu compilar tudo o que foi preciso para contar uma história de personagens animados numa tela. Pode não ter contribuído em termos de linguagem da animação, ou do conceito de animação (fotografar frame a frame), mas o francês com certeza foi o primeiro a animar.

Segundo Mancuso (2010), com o surgimento do projetor moderno pelos irmãos Lumière em 1895, outros pioneiros começaram a fazer suas experimentações produzindo as primeiras animações, tais como:

- 1906 – *Humorous Phases of Funny Faces*, de James Stuart Blackton. O autor desenha personagens num quadro negro e anima-os quadro a quadro.
- 1908 – Émile Cohl cria o filme *Fantasmagorie*, considerado por muitos o primeiro filme de animação propriamente dito, na técnica de fotograma a fotograma.

Surge então uma estética mais bem elaborada a partir dos trabalhos de Winsor McCay, em 1911. Ribeiro da Cruz (2006) citando Lucena Junior (2005) fala:

Esses dois artistas gráficos tiveram em comum o fato de entrar para a história como, de fato, os primeiros artistas da animação – além da relação que ambos mantinham com os quadrinhos, mídia de onde foram retiradas as histórias e as piadas que passariam a compor a estrutura do filme animado.(...)McCay, no entanto, não simplificou o traço de seu desenho para adaptá-lo à trabalhosa técnica da animação; ao contrário de Cohl, buscou transpor para a tela toda a sofisticação do estilo gráfico que havia estabelecido em seus quadrinhos. *Little Nemo in Slumberland* (1907) é exemplo dessa sofisticação e *Midsummer Day Dreams* (1910) demonstra o vanguardismo de McCay, indo além das convenções visuais impostas nas artes gráficas, com a incorporação do suporte à narrativa e com a inclusão de princípios como a deformação de personagens (p. 27-28).

McCay introduziu na animação as noções de peso, tridimensionalidade através da perspectiva, e lançou conceitos fundamentais, como comprimir e esticar, aceleração e desaceleração, temporização e personalidade, entre outras contribuições depois incorporadas em seus trabalhos.

Percebe-se o salto que a animação dá a partir de McCay, tornando-se uma categoria própria de cinema, arte que ainda dava seus primeiros passos na época. Os trabalhos dos pioneiros tanto do cinema *live action* quanto do cinema de

animação lançaram as bases de cada um, ajudando a criar a linguagem de cada um. Fossatti (2009) citando Lucena Junior (2005) diz que:

A animação passava por um intenso processo de industrialização, tendo seu *boom* entre 1910 e 1940. A exigência de prazos e os altos custos das produções estimulavam os artistas a desenvolverem incessantemente novas técnicas. A *rotoscopia* e o acetato, caracterizado pelo desenho sobre o celulóide transparente, emergiam como novos recursos ao formato, oferecendo novas possibilidades à animação tradicional. O acetato, apresentado por Earl Hurd, abria a possibilidade de independizar o personagem de seu cenário, para o qual poderia destinar maior atenção plástica, expandindo o potencial da fotografia, que passava a ser utilizada como cenário. A *rotoscopia* foi criada em 1915, por Max e Dave Fleischer, idealizadores de Popeye, Betty Boop e o palhaço Koko. Estas invenções, mais uma vez, buscavam aprimorar os movimentos, recobrando-lhes de realismo e oportunizando novas possibilidades à animação, ampliando seu mercado (p.4-5).

É nessa época que aparecem os primeiros estúdios de animação, visando lidar com toda a dificuldade técnica e material de se produzir animação e buscar aperfeiçoar cada vez mais seu processo com vistas à produção industrial. Animadores autodidatas recrutavam talentos nos departamentos de arte dos jornais e lhes ensinavam as noções que até então se tinham da animação. Devido à Primeira Guerra Mundial e suas consequências na economia europeia, a animação norte-americana acabou por tomar todo o mercado ocidental. Um grande sucesso do pós-guerra foi o gato *Félix*, criado por Pat Sullivan e Otto Mesmer em 1919. O gato Félix expressava ao mundo toda a visão dos seus autores daquele momento histórico, assim como da vida como um todo com um humor e sátiras extremamente bem elaboradas. Não à toa inspirou tantas outras criações animadas como *Gato Julius*, de Disney. O antropomorfismo estabelecido por McCay se fazia presente em Félix. Seu jeito, movimentos e linguagem corporal nos lembra a nós mesmos, o que facilitava a identificação e afeição do público. As formas arredondadas e binaridade cromática também facilitaram muito sua produção em termos de produção industrial, fazendo dele o maior sucesso dos anos 1920 entre as animações, até Walt Disney entrar em cena.

Em seu estúdio, Disney e seus desenhistas desenvolveram doze técnicas fundamentais para todas as suas animações que se tornaram referência para qualquer animador até hoje. Esses métodos ficaram conhecidos como “Os doze princípios fundamentais da animação”. Segundo Pix Studios (2015), eles são:

1. Comprimir e esticar (*Squash and Stretch*);
2. Antecipação (*Anticipation*);
3. Encenação (*Staging*)
4. Animação direta e posição-chave (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*)
5. Continuidade e sobreposição da ação (*Overlapping Action and Follow Through*)
6. Aceleração e desaceleração (*Slow In and Slow Out*);
7. Movimento em arco (*Arcs*)
8. Ação Secundária (*Secondary Ations*)
9. Temporização (*Timing*)
10. Exagero (*Exaggeration*);
11. Desenho volumétrico (*Solid Drawing*);
12. Apelo (*Apeal*)

Obedecendo a esses princípios, Disney criou as mais fluidas, belas e realistas animações da história, tramas que marcaram gerações dada a qualidade que sua equipe técnica alcançou, algo nunca visto.

Com isso a animação passava a dispor de um conjunto de regras básicas, uma linguagem com sua própria sintaxe, que, adequadamente compreendida e empregada, possibilitava a obtenção de movimentos realisticamente convincentes (LUCENA JUNIOR, 2005 p. 115-116).

Foi nos estúdios Disney que também surgiu a Câmera multiplano, um aparelho enorme, que permitia que o cenário fosse dividido em camadas que se moviam separadamente, dando ainda mais realismo às cenas. No entanto, houve artistas que não seguiram a risca o estilo Disney de fazer animação, como os Fleischer, criadores do desenho *Betty Boop* (1930). Junto com a DC Comics, eles lançaram, o *Superman* (1938), personagem que atraiu a simpatia do público com sua trama bem elaborada, animação feita com a técnica de rotoscopia (mas também livremente) e cenários que exploravam ângulos de câmera inovadores, advindos dos quadrinhos.

O estúdio Warner e o MGM foram além: contrataram artistas que conheciam os princípios de Disney (por já ter trabalhado com ele), mas que tinham uma nova visão com relação a animação. Eles queriam usar os 12 princípios com exageros extremados e distorções em seus personagens a fim de conseguir efeitos cômicos. Lucena Junior (2005) diz que Hugh Harman, Rudy Ising, Frank Tashlin, Friz Freleng,

Bob Mckinson, Carl Stalling, Tex Avery, Bob Clampett, Bill Hanna, Joe Barbera e principalmente Chuck Jones foram responsáveis pela criação de personagens como Pernalonga, Patolino, Frajola, Piu-Piu, Papa-Léguas, Coiote, Diabo da Tasmânia, que faziam parte da animação *Looney Tunes*, *Tom e Jerry*, *Os Flintstones*, *Os Jetsons*, *A Pantera cor de rosa* etc. Assis (2002, informação eletrônica) enfatiza que “entre os anos 30 e 60, Jones foi na verdade o responsável por dar uma cara mais autêntica aos *Looney Tunes* da companhia, que, até então, não passavam de meras imitações de desenhos da Disney e da Universal Pictures”. Todos esses artistas se utilizaram do exagero e comicidade criando um tipo novo de animação durante essas décadas.

Com o surgimento da informática e desenvolvimento da computação gráfica, aos poucos, a tecnologia foi sendo empregada nos filmes *live action* e também na animação. A Disney lançou *Tron*, (Steven Lisberger, 1982) “o primeiro filme do cinema a usar extensamente os recursos da computação gráfica” (LIMA JÚNIOR, 2012, Informação eletrônica). A Lucas Film lançou *The Adventures of Andre and Wally B*, (Alvy Ray Smith, 1982), também animando com auxílio do computador e partir daí a tecnologia foi cada vez mais incorporada ao cinema.

“Toy Story” (1995) uniu a precisão técnica aos paradigmas estéticos Disney, valendo-se para tanto, da tecnologia de animação desenvolvida pela Pixar. Esta produção representou um marco na animação mundial, sendo a primeira produção do gênero totalmente digitalizada (FOSSATTI, 2009, p. 11).

Depois de décadas de avanços tecnológicos, finalmente uma animação pode ser criada totalmente no computador por meio dos estúdios Disney e Pixar. Coelho (2004) fala que a computação gráfica já vinha contribuindo com a animação ao proporcionar três dimensões aos personagens e cenas. A Pixar produziu *Luxo Jr*, (John Lasseter, 1986) e *Tin Toy*, (John Lasseter, 1989) que foi premiado com um Oscar. *Uma cilada para Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1991) mostrou o que de melhor a Disney tinha em termos de animação digital e possibilidades tridimensionais. Com os constantes avanços em termos de programas de computação gráfica, *Toy Story* (John Lasseter, 1995) foi a primeira animação totalmente feita no computador. Disney e Pixar provaram ser possível abandonar o acetato e as películas e adotar os meios virtuais para animar. Karasinski (2010) fala que “a nova técnica utilizada, uma boa direção e um roteiro excelente fizeram com

que o filme fosse um completo sucesso. E, junto com isso, foi percebido o potencial enorme que as produções com animações 3D tinham”. *Toy Story* teve duas sequências e junto com elas muitos outros longas de sucesso totalmente 3D foram sendo lançados como *Dinossauro* (Eric Leighton, Ralph Zondag, 2000), *O Galinho Chicken Little* (Mark Dindal, 2004), e longas de outros estúdios como *A era do gelo* (Chris Wedge, Carlos Saldanha, 2002) da Century Fox e *Madagascar* (Eric Darnell, Tom McGrath, 2005) do DreamWorks. *Frozen – Uma aventura congelante* (Chris Buck, Jennifer Lee, 2013) da Disney/Pixar foi a animação com maior arrecadação da história até hoje: US\$ 1,27 bilhão (ADOROCINEMA, 2016, informação eletrônica).

O fato é que a animação 3D veio para ficar. Não que a 2D tenha sido abandonada, ou se tornado obsoleta, mas o emprego do computador na animação contribuiu tanto para surgimento de um novo modo de fazer desenhos animados quanto para o aperfeiçoamento do modo já existente. As possibilidades de junções e intervenções entre os tipos de animação só enriquecem o potencial das produções cinematográficas de animação, que cada vez mais se aperfeiçoam e se reinventam. Mesmo com toda hegemonia norte-americana no cinema de animação e as guerras que por duas vezes arrasaram a Europa, o velho continente também deu sua contribuição para a arte. Segundo Rosa (2014), os principais títulos lançados na Europa são: *Fuga das galinhas* (Peter Lord, Nick Park, 2000); *Cat city - Macskafogó* (Béla Ternovszky, 1986), *Bicicletas de Belleville* (Sylvain Chomet, 2002) ; *Persépolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007) ; *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2009) e *Ernest Et Celestine* (Benjamin Renner, Vincent Patar, Stéphane Aubier, 2012).

Segundo o site Adorocinema (2016, informação eletrônica), Asterix, personagem de quadrinhos muito popular, foi animado pela primeira vez com o título *Asterix, o gaulês* (Ray Goossens, 1967). No ano seguinte, foi lançado *Asterix e Cleópatra*, (René Goscinny, Albert Uderzo). Várias outras sequências foram lançadas através dos anos. A última foi *Asterix e o domínio dos deuses* (Louis Clichy, Alexandre Astier, 2014). A Rússia produziu muita animação propagandacional durante o século XX, mas em termo de histórias livres de intervenção governamental dois títulos se destacam: *Knyaz Vladimir* (Yuri Kulakov, 2006) e *Dobrynya Nikitich, e Zmey Gorynych* (Ilya Maksimov, 2006). O reino Unido produziu *Thomas and Friends* (Britt Allcroft, Philip D. Fehrle, 1984), *Bob the Builder* (Keith Chapman, 1998), e *Timmy Time* (Nick Park, Jackie Cockle, 2009), série de animação criada pela Aardman Animations e é um spin-off da série *Shaun o*

*Carneiro* (Richard Golezowski, Glenn Dakin, Ian Carney, Trevor Ricketts, Rob Dudley, 2007). Devido aos períodos de guerras e graças à facilidade que as novas tecnologias trouxeram somente recentemente a Europa conseguiu voltar a produzir animações de alta qualidade, que podem competir com as americanas e japonesas, dominadoras do seguimento. Animação japonesa essa que tem características próprias, da qual se verá uma síntese a seguir.

O Japão sempre foi um país de cultura muito rica. E essa cultura se reflete nas suas artes, como as danças folclóricas, o teatro kabuki e o mangá, que são as histórias em quadrinhos japonesas. A animação surgiu realmente com força após a segunda guerra mundial. O Japão, em total ruína financeira, foi ajudado pelos EUA por meio do plano Marshall que forneceu recursos financeiros para a reconstrução do país, coisa que os japoneses fizeram numa velocidade impressionante, chegando a ser chamado esse fenômeno pelo resto do mundo de “Milagre japonês”. Com a injeção monetária, veio o incentivo à produção cultural que se manifestou nos mangás e conseqüentemente nas animações chamadas no Japão Animês (Contração da palavra Animation). Isso porque todo mangá que faz sucesso é lançado em animê logo em seguida. Isso acontece porque diferentemente do ocidente todo mangá é impresso em preto e branco. Embora a dinâmica do desenho das páginas de mangá dê a impressão de rapidez, não se compara com um desenho animado quadro a quadro. Esse anseio por ver seus heróis em cores e se movendo permitiu que a animação surgisse quase com tanta força e aceitação do público quanto os quadrinhos. Sem falar que toda animação gera uma nuvem de produtos licenciados – bonecos, bottons, roupas, canecas, bonés, games para diversas plataformas etc. - que dão grande lucro aos criadores. O primeiro grande estúdio de animação do Japão foi o Toei Animation, criado, em 1958, e ativo até hoje. Durante a segunda metade do século XX, o Japão produziu animação intensamente. Nesse interim alguns nomes se destacaram como: Osamu Tezuka (conhecido como “deus do mangá”), Hayao Miyazaki (fundador do Studio Ghibli), Go Nagai, entre tantos outros.

Diferentemente do mundo ocidental (embora Tezuka tenha se inspirado muito em Disney para criar seus personagens), os japoneses têm sua própria maneira de fazer animação. E é essa sua maneira peculiar que tanto cativa a nós ocidentais. Seguindo a política de “economia na produção” herdada da produção de mangás, as animações não usam vinte e quatro quadros por segundo, mas geralmente doze,

fazendo com que na maioria das cenas os personagens pareçam meio estáticos e, por vezes, apenas movimentem a boca durante bastante tempo. No entanto, o que faz eles serem interessantes é a capacidade oriental de conseguir passar ao espectador uma ideia, quase sem movimentar o personagem ou o cenário, e isso acontece por causa dos inesperados e ousados ângulos de câmera que eles utilizam no desenrolar de suas tramas, coisas impossíveis de filmar com atores reais e para as quais a animação ocidental nunca atentou. Isso fez com que as produções japonesas ganhassem espaço no mercado da animação mundial em pouco tempo, crescendo tanto a ponto de serem superadas apenas pelos Estados Unidos em geração de renda. Depois que determinada série faz sucesso, vende muitos produtos e se torna um clássico, os criadores lançam um longa, geralmente explicando algum episódio ou aspecto não mostrado na série, trabalhando nessa ocasião com mais tempo e muito mais recursos financeiros a disposição, o que gera obras de arte, como *Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu* (Shigeyasu Yamauchi, 2004). E existem ainda aqueles estúdios que produzem exclusivamente para o cinema como o Ghibli, lançando sempre animações fluidas e extremamente detalhadas e realistas, que rivalizam com Disney em técnica e, ao mesmo tempo, trazem em si toda carga cultural do Japão, expressa em seus personagens, cenários e histórias, coisa que lhes é própria e torna-se mais uma vantagem em relação às produções do ocidente, por mostrar um mundo novo e diferente do que os desenhos animados americanos, por exemplo, mostram. E mais: o mostram sob um outro ponto de vista, o ponto de vista oriental, cheio de segredos e encantos que fascinam.

Grandes estúdios surgiram com o passar dos anos, como o Tezuka Productions, Studio Ghibli e TMS Entertainment, produzindo animações extremamente bem feitas, como *Metrópolis* (Rintaro, 2001) *A viagem de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001), *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988), *Meu vizinho Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988), entre muitos outros.

No Brasil, o animê que realmente abriu as portas para entrada de todo esse universo foi *Os cavaleiros do zodíaco* (Masami Kurumada, 1986).

*Cavaleiros do zodíaco* foi seguido de muitos outros, como *Sailor moon* (Naoko Takeuchi), *Shurato* (Toshihiko Nishikubo, Takao Koyama, 1989), *Samurai warriors* (Masashi Ikeda, Mamoru Hamatsu, 1988), *Yu yu hakusho* (Yoshihiro Togashi, 1990) e *Dragon Ball* (Minoru Okazaki, Daisuke Nishio). Hoje, milhares de jovens otakus e

mesmo adultos (saudosos dos incríveis anos 90) frequentam Convenções de cultura pop japonesa em todo o Brasil para comprar produtos licenciados, assistir a shows de bandas que cantam temas de animês, ver entrevistas com dubladores ou simplesmente se fantasiar de seus personagens amados e se divertir (cosplay). Tudo fruto da fantástica e original animação japonesa, que carrega em si o espírito disciplinado e criativo do povo japonês e sua visão tão peculiar de mundo.

A seguir, vamos compreender mais sobre a história, características e especificidades do cinema de animação no Brasil.

### 2.2.2 O cinema de animação no Brasil

O Brasil tem uma vasta história na animação. Começando com a influência dos cartunistas Raul Pederneiras em 1907 e depois, Álvaro Marins, que lançou “Kaiser”, primeira animação brasileira exibida nos cinemas, em 22 de janeiro de 1917. Nestes 91 anos, foram produzidos 19 longas-metragens, centenas de curtas e milhares de filmes publicitários de animação (GOMES, 2008, p. 3)

O brasileiro sempre gostou de “mexer” com animação. Ao longo do século XX, muitos foram os nomes dos animadores experimentais que, com poucos recursos, muita imaginação, humor e paixão pela arte desenvolveram os primeiros trabalhos no ramo. A partir dos anos 1970, começaram a surgir os animadores que abriram uma nova fase da animação no país, mesmo que por muitas vezes ainda experimental.

Um dos grandes nomes foi Lula Gonzaga que “iniciou sua trajetória no desenho animado em 1971. Realizou sete curtas-metragens nas mais variadas bitolas: Super-8, 16mm, 35mm e em vídeo” (LUCAS, 2011, Informação eletrônica). Lula teve suas influências em Disney, animação francesa e animação checa, e um estilo que parte dessas influências e mescla com o regional da sua terra, o nordeste brasileiro, coisas como xilogravura, literatura de cordel, bonecos de barro de Caruaru, mamulengos etc. Tudo isso faz parte dos universos diegéticos que Lula cria em suas obras, como em *A Saga da Asa Branca* (Lula Gonzaga, 1979).

Desenvolveu um método pedagógico próprio de desenho animado artesanal, utilizando ferramentas de baixíssimo custo para produção, bem como transformando qualquer ambiente num estúdio de animação, podendo ser em um acampamento, dentro de uma igreja ou terreiro, ou dentro de uma oca indígena (FESTIVAL CANAVIAL, 2015, informação eletrônica).

Extremamente versátil e de olhar avante, Lula Gonzaga é considerado um dos maiores animadores pernambucanos de todos os tempos. Montou e coordenou o Cine Bajado por cinco anos, fez oficinas, exposições e a produção do curta “Igarassu”, realiza o Animacine - Festival de Animação do Agreste - em Caruaru e Gravatá de Bezerros simultaneamente. Está desenvolvendo o projeto músicas animadas, curtas, clipes e vídeos em animação entre muitos outros projetos. Além de ser Suplente do Conselho Consultivo da SAV, Membro do CNPdC/Comissão Nacional dos Pontos de Cultura, GT Latino americano do Cultura Viva, membro da Rede Nordeste de Audiovisual dos Pontos de Cultura, representante de Audiovisual na Comissão dos Pontos de Cultura de PE e Comunicador Conexão Pontos PE. Lula Gonzaga é um exemplo de paixão pela arte da animação e pela sua terra. Na mescla desses elementos, criou, cria, ensina e incentiva a produção do cinema de animação no Brasil. A prova viva da garra e imaginação criativa do povo nordestino no ramo da animação.

Segundo Leite (2015), em 1978, um dos pioneiros das animações modernas Otto Guerra abriu a produtora Otto Desenhos Animados, trabalhando com todo tipo de temática nos seus curtas, mas com uma visão mais ligada ao imaginário do Sul do Brasil. Seu primeiro trabalho foi *O natal do burrinho* (Otto Guerra, 1984), e a partir daí Otto não parou mais: *Treiler – a última tentativa* (Otto Guerra, 1986), *O reino azul* (Otto Guerra, 1989), *A novela* (Otto Guerra, 1992). O animador tem produzido regularmente, além de dar palestras e oficinas por todo o país sobre o tema. Ele foi o primeiro de toda uma geração de artistas chamada ironicamente de maldita. Isso porque “esse time quase sempre fica de fora das discussões e dos trabalhos acadêmicos em universidades, escolas livres e institutos voltados ao estudo da arte” (LEITE, 2015, p. 11). Junto a Otto outros grandes nomes aparecem como: Allan Sieber, Victor-Hugo Borges, Eduardo perdido, Arnaldo Galvão, Marcelo Marão, Wilson Lazaretti, entre outros.

Apesar desses desbravadores supertalentosos, o cinema de animação brasileiro ainda dá seus primeiros passos. Pietro Gomes (2008) diz que:

Atualmente o cinema de animação brasileiro vive um expressivo período de crescimento de sua produção o que se reflete na grande quantidade de filmes produzidos nos últimos anos; é cada vez maior o número de profissionais envolvidos, de técnicas, estilos e temas, gerando também um aumento na qualidade desses filmes (p. 3-4).

Mesmo com esse panorama favorável, graças a incentivos do Governo à produção cultural, dos quais os animadores se beneficiaram (assim como outras classes de artistas), a animação brasileira ainda não tem um paradigma definido - assunto que será melhor explanado no capítulo três, o que não significa que não temos o que dizer ao mundo. Os animadores citados acima são premiados nacional e internacionalmente, reconhecidos pelos outros países como representantes legítimos da arte da animação aqui. Mas, como dito acima, Leite (2015) alerta e vai além: “não existe um modelo comercial definido, solidificado, como, por exemplo a Disney (apesar desse modelo influenciar diretamente muitas produções nacionais)” (p.36). Essa afirmação leva às perguntas: Nossa produção de animação em sua narrativa tem uma cara própria? Ou apesar dos exemplos dados acima o brasileiro ainda não consegue criar narrativas num estilo completamente seu? Até onde a tradição e a experimentação se manifestam nas animações do nosso país? Esses questionamentos não são fruto de investigação neste trabalho. Servem como norte para nossa pesquisa.

### **3 ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES BRASILEIRAS VENCEDORAS DO ANIMA MUNDI: TRADIÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO NAS NARRATIVAS**

#### **3.1 O Anima Mundi**

Foi criado em 1993, a partir do sonho dos animadores brasileiros Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, que se conheceram num curso de animação que a Embrafilme fez em cooperação com o National Film Board do Canadá em 1985 (GOMES, 2008, p. 22).

O Anima Mundi, quando começou, em muito pouco tempo se consagrou como um dos maiores festivais em público, do Brasil (LEITE, 2015, p. 173).

O festival Anima Mundi começou no mês julho de 1993. Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury decidiram, naquela época, realizar um projeto que ampliasse as chances da animação como produção de mercado no Brasil. E deu certo. O Centro Cultural Banco do Brasil aceitou viabilizar a empreitada e a primeira edição foi realizada nas instalações do CCBB no Rio de Janeiro com grande participação do público, exposições de curtas nacionais e estrangeiras e oficinas de animação. A popularidade do evento e abrangência cresceram com os anos e em 1997 o Anima estreou na cidade de São Paulo como parte da mostra “Arte e Tecnologia” do Instituto Cultural Itaú.

O festival ganhou visibilidade mundial, tornando-se parte do circuito de festivais de animação do mundo. Nele, é realizada a exibição de centenas de curtas de todas as partes do globo, oficinas para iniciantes na arte da animação, palestras com animadores consagrados, debates entre animadores sobre os rumos da animação no Brasil entre outras atividades e o público frequentador cresce a cada ano tanto no Rio de Janeiro quanto em São Paulo.

Nessa caminhada, já com mais de 20 anos, foram criados o júri popular e o júri técnico, para eleger os melhores curtas não somente pela equipe avaliadora escolhida a cada ano, mas também pelo próprio público participante e também premiações para animações feitas para a web e celular, abarcando as novas tecnologias que surgiram e cresceram com o festival. Também cresceu a interação do festival com seu público por meio das redes sociais, anunciando nelas as novidades de cada ano, mantendo uma relação mais próxima.

Além de mostrar que existe um mercado muito vasto e inexplorado para animação no nosso país, o Anima Mundi surgiu também para romper com a ideia do brasileiro de que animação é “coisa de criança”. O festival conseguiu através dos anos mudar essa noção com inúmeros curtas mostrados nos festivais a cada ano e também a partir das categorias criadas para premiação, provando que, como parte do cinema que é, a animação pode e deve ser segmentada para atingir todos os públicos, faixas etárias e até mesmo visões de mundo dos diversos grupos sociais existentes.

Depois de contextualizar o Anima Mundi, é importante apresentar, nesta pesquisa, as onze animações brasileiras vencedoras de 2004 a 2014. Elas constituem o rico *corpus* de investigação deste trabalho.

### 3.2 As animações brasileiras vencedoras de 2004 a 2014

Esta monografia apresenta, nesta parte, as animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi de 2004 a 2014, que constituem o corpus de investigação deste trabalho. A escolha do Anima Mundi se deu devido à importância do evento para o cinema de animação e o período foi escolhido de forma que abrangesse uma boa quantidade de animações bem como as que estão disponíveis para assistir em plataformas como YouTube e Vimeo.

***Seninha – Dia de mudança*** (Mário Mattoso, 2002. Premiado em 2004)

Figura 1 - Seninha, dia de mudança

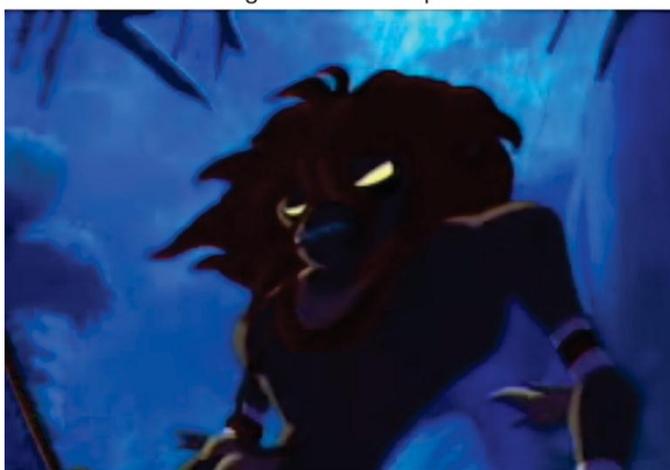


Fonte: Cena da animação Seninha, dia de mudança

O curta *Seninha – Dia de mudança* (2002) do diretor paulistano Mário Mattoso leva o espectador pela clássica saga do herói, que chega em um novo ambiente, vence desafios, faz justiça e se torna amado por todos. Seninha é um garoto que adora velocidade. Gosta muito de corridas de karts. Ao mudar de bairro com sua família, o garoto terá de enfrentar sua primeira grande mudança na vida: fazer novos amigos e socializar no novo bairro. Lá, Seninha é avisado de que existe uma pista de corrida. Ele fica deslumbrado com os Karts dos garotos que são muito melhores que o seu e, por não ter um, não é selecionado para a corrida que está prestes a começar. Seninha descobre que um dos garotos não vai correr porque um competidor trapaceiro chamado Braço Duro causou ao menino um acidente na corrida anterior que machucou o braço do garoto. Seninha, então, meio sem querer acaba pegando emprestado o kart do garoto e vence a corrida mesmo com todas as trapagens que Braço Duro tenta usar para vencer. Seninha desbanca o corredor desonesto logo na sua primeira corrida. Seninha supera o desafio da pista e o da vida (socializar no bairro novo) ao ser carregado nos braços pela torcida que já estava cansada do jogo sujo de Braço Duro e que agora recebe Seninha como amigo.

**O curupira** (Humberto Avelar, 2003. Premiado em 2005)

Figura 2 - O Curupira



Fonte: Cena da animação O Curupira

Este curta faz parte da série de animações *Juro que vi* produzida pela MultiRio, Empresa Municipal de Múltiplos Meios, e é dirigido pelo cineasta carioca Humberto Avelar e pela produtora Patrícia Alves Dias. É focado na lenda brasileira

do Curupira. Um caçador e seu ajudante (que ironicamente não gosta de caçar) saem numa noite de lua cheia e encurralam um tatu e seu filhote. O caçador mata o tatu e, nesse instante, acorda a entidade protetora dos animais, conhecida como curupira; uma criatura semelhante a um índio com os pés virados para trás, que cavalga em javalis. Dá-se início a uma batalha entre homem e espírito que termina com a derrota do caçador que é transformado num javali. O curupira, então, usa as forças da natureza para devolver a vida ao tatu e depois some na noite. O ajudante testemunha tudo e escapa ileso, por não apresentar uma ameaça à floresta, como o caçador era.

**O boto** (Humberto Avelar, Sérgio Glenes, 2004. Premiado em 2006)

Figura 3 - O Boto



Fonte: Cena da animação O Boto

Também do diretor carioca Humberto Avelar este curta é mais um dos pertencentes à série *Juro que vi*, onde dessa vez a lenda contada é a do Boto, personagem do folclore amazonense. Uma menina vive com seu pai, um pescador sério e disciplinador num pequeno barco no rio Amazonas. Ela vive triste e sonha encontrar o amor de sua vida enquanto observa um boto nadando ao redor do barco. Em noite de festa no vilarejo às margens do rio, um sujeito carismático e encantador surge e rouba a cena causando grande alvoroço entre as solteironas do baile. Até que de repente ele vê a moça sozinha numa mesa e se encanta por ela. Encurralado pelo pescador que vigia a menina, o bonitão anônimo dá um jeito de escapar com ela para a beira do rio. Lá, eles namoram. Ele dá um cordão com pingente de concha a ela como presente e desaparece antes que o pai da moça os

encontre, deixando apenas seu chapéu e o pingente. O pingente cai por acidente das mãos da menina no rio. No dia seguinte, deprimida no barco, ela observa o horizonte. De repente o boto reaparece lhe devolvendo o pingente perdido e se revela como o galante cavalheiro da noite anterior.

**PAX** (Paulo Munhoz, 2005. Premiado em 2007)

Figura 4 - PAX



Fonte: Cena da animação PAX

O curta metragem PAX, do diretor curitibano Paulo Munhoz, traz de forma bem-humorada, sarcástica e por vezes, muito próxima da verdade, um fictício encontro entre alguns representantes religiosos mundiais. Um rabino, um padre, um monge e um sheik se reúnem para decidir como unir todas as religiões e salvar o mundo. Devido às suas diferentes crenças, eles acabam se desentendendo e brigando várias vezes, mas, por fim, decidem criar uma organização composta por todas as religiões e que tenha um líder que possua conhecimento profundo de todas e seja neutro. Nesse instante todos se espantam quando o candidato aparece no meio da sala de reunião: o próprio diabo.

**Até o sol raiá** (Fernando Jorge, 2007. Premiado em 2008)

Figura 5 - Até o sol raiá



Fonte: Cena da animação Até o sol raiá

Do diretor pernambucano Fernando Jorge, este curta une a história do mais famoso cangaceiro do Nordeste, Virgulino Lampião, com a tradição dos bonecos de barro criada difundida pelo mestre Vitalino, grande artesão pernambucano. Numa casinha simples do sertão pernambucano, um artesão constrói uma vila de bonecos de barro, típico artesanato da região. Enquanto molda um boneco do famoso cangaceiro Virgulino Lampião, o artesão fura seu próprio dedo sem querer e mancha o boneco com seu sangue. Durante a noite, o sangue dá vida ao boneco. Com o mesmo sangue, Lampião consegue dar vida ao seu bando de cangaceiros e consegue dominar a vila feita pelo artesão. Uma batalha acontece na madrugada na pequena maquete em que Lampião acaba morto enquanto estava distraído cortejando Maria Bonita. Ao acordar pela manhã, o artesão encontra o cenário diferente do que deixou. Um conflito ocorrera e o boneco de Lampião que ele deixara na noite passada em pé num suporte, jaz agora nos braços da bela moça que lamenta sua morte.

***Dossiê Rê Bordosa*** (César Cabral, 2008. Premiado em 2009)

Figura 6 - Dossiê Re Bordosa



Fonte: Cena da animação Dossiê Re Bordosa

Este curta foi produzido pela Coala Filmes e dirigido pelo paulistano César Cabral, que gosta muito de trabalhar com o físico, o palpável, características que a animação 2d não tem. Por isso sua propensão a trabalhar com animação stop motion. Na trama, que surgiu de um documentário real, o cartunista Angeli e outros artistas e personalidades são transformados em personagens de um *stop motion* que mostra em forma de uma reportagem investigativa como ele matou a personagem que mais lhe deu sucesso e reconhecimento do público no trabalho de desenhar quadrinhos: a Rê Bordosa.

***Josué e o pé de macaxeira*** (Diogo Viegas, 2009. Premiado em 2010)

Figura 7 - Josué e o pé de macaxeira



Fonte: Cena da animação Josué e o pé de macaxeira

Este curta é uma releitura da clássica história de “João e o pé de feijão”. Ele foi produzido no Rio de Janeiro, pelo Viegas estúdio, juntamente com a Rocambole Produções e apoio da Campo 4 Desenhos animados, e dirigido pelo carioca Diogo Viegas. No sertão nordestino, Josué troca seu jumento por duas macaxeiras. Sua avó o repreende por isso e joga as macaxeiras num poço. Durante a noite, elas crescem e levam consigo a rede em que Josué dorme. Ele acorda nas nuvens. Lá, existe uma construção que por fora parece uma igreja, mas por dentro é a morada de um cangaceiro gigante que mantém aprisionados um trio de forró pé-de-serra e uma galinha que põe enormes ovos de ouro. Vendo a situação, Josué decide libertar todos em vez de pegar um ovo e fugir. Isso desperta a ira do gigante que os persegue. Eles descem o pé de macaxeira de volta à superfície e o gigante, ao tentar descer, também acaba quebrando com seu peso a planta e caindo para a morte. Agora, além de ganhar grandes amigos com sua boa ação, Josué tem um negócio promissor: vender macaxeira pra todo o povo da região, já que as raízes do pé de macaxeira são gigantes e poderão alimentá-los por muito tempo.

***Eu queria ser um monstro*** (Marcelo Marão, 2009. Premiado em 2011)

Figura 8 - Eu queria ser um monstro



Fonte: Cena da animação Eu queria ser um monstro

Dirigido pelo animador carioca Marcelo Marão e produzido pela Rocambole Produções e pela Marão Filmes, este curta é focado na relação entre pais e filhos, uma história que faz o espectador refletir sobre a vida familiar e como seus laços são importantes. Um menino que possui uma doença respiratória, por não entender a severidade dos pais (que só estão pensando no seu bem) no trato com ele, vive

desejando ser um monstro para poder fazer o que quiser. Um dia o menino tira uma nota baixa em matemática e aí surge a oportunidade do seu pai mostrar que sua relação não se constitui apenas de austeridade, mas também amor e amizade para todas horas, sejam de bem-estar ou de dificuldades. Mesmo sem entender muito bem ainda o intuito de todo o cuidado dos seus pais, o menino, ao ser ajudado na difícil tarefa escolar, passa agora a desejar ser não mais um monstro, mas ser seu pai.

**Bom tempo** (Alexandre Dubiela, 2011. Premiada em 2011)



Fonte: Cena da animação Bom tempo

Produzido e dirigido pelo mineiro Alexandre Dubiela, é uma animação que dura apenas um minuto, e que, em forma de sátira alerta para os problemas ambientais causados pelo homem neste planeta. A narrativa mostra a trajetória de um profissional de TV que trabalha com a previsão do tempo, desde a sua casa até a emissora. Nesse trajeto, ele passa por todos os climas possíveis, de enchentes a sol escaldante. É uma espécie de charge animada e bem-humorada sobre o clima do planeta na atualidade, que está cada vez mais caótico e imprevisível.

**O grande evento** (Thomas Larson, 2011. Premiado em 2012)

Figura 10 - O grande evento



Fonte: Cena da animação O grande evento

Outra charge bem-humorada para um tema seriíssimo: a deterioração do meio ambiente e suas consequências para o planeta. Dirigido pelo paulista Thomas Larson e produzido pela Thomate Cartuns. Num planeta Terra prestes a ser destruído, o apresentador de *Talk Show* Atil Menezes entrevista um fazendeiro que fala como se deu o processo de destruição da natureza para dar lugar à indústria, e como nós cidadãos somos também responsáveis por essa degradação ao assumirmos um papel de massa consumista, que não se preocupa com o bem-estar da terra, apenas com nosso próprio estilo de vida.

**Guida** (Rosana Urbes, 2014. Premiado em 2014)

Figura 11 - Guida



Fonte: Cena da animação Guida

Dirigido pela curitibana Rosana Urbes e produzido pela RR Animação de Filmes, essa animação mergulha o espectador no imaginário feminino, e foca na busca pela realização pessoal independente da idade. O curta mostra a vida de Guida, uma funcionária de fórum que não é feliz no seu serviço burocrático. Ela sonha com algo mais. Vê programas de TV com mulheres praticando arte e se encanta com aquilo, mas não enxerga como se encaixar nesse tipo de atividade. No dia que Guida completa 30 anos de serviço no fórum, após a festinha de comemoração dos colegas, ela vê num jornal um anúncio: “Precisa-se de modelo para aulas de modelo vivo”. Nesse momento, Guida descobre como sair da vida maçante que leva e se prepara para ocupar a vaga anunciada no jornal. Ela entra na sala e se despe para os alunos a desenharem. Após a aula, os desenhistas deixam na sala suas artes e ela observa cada um dos desenhos, fascinada em como cada desenhista pôde captar uma Guida diferente em sua concepção. Guida achou sua vocação na vida.

Após a apresentação dos objetos de análise, este trabalho se debruça sobre a observação dos curtas. A ideia é identificar as animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi que apresentam rupturas nas narrativas e mostrar como se dão as experimentações nos vídeos.

### **3.3 Tradição e experimentação nas animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi (2004-2014)**

A análise dos curtas será realizada levando em consideração seu projeto ético-estético, ou seja, a partir do estudo das narrativas do ponto de vista dos usos dos recursos audiovisuais (estético) e também das temáticas propostas (ético). Foram tomados como base os estudos realizados por Fachine (2008) sobre a obra de Guel Arraes e o audiovisual brasileiro. No trabalho, a pesquisadora apontou a partir da noção do projeto ético-estético como os trabalhos de Guel Arraes para televisão e cinema fizeram dele um inventor no audiovisual brasileiro. A perspectiva ético-estética, em Fachine (2008), leva em conta temáticas propostas (ponto de vista ético) nos trabalhos de Arraes e também o roteiro, montagem, edição utilizados (ponto de vista estético). Consideramos oportuna a utilização dessa leitura de Fachine visto que foi a partir dela que a autora conseguiu identificar em quais produtos de Guel Arraes havia experimentação. A pesquisadora utiliza a perspectiva

de experimentação e tradição sem teorizar sobre os termos, mas considerando o emprego dicionarizado das expressões. É essa mesma postura que adotaremos aqui. É importante também deixar claro que os recursos estéticos e éticos não devem ser entendidos separadamente. Pelo contrário, misturam-se na realização dos vídeos. A distinção aqui é feita apenas para deixar mais claro o estudo para o leitor. A ideia é entender quais animações brasileiras vencedoras do Anima Mundi exploram experimentações na narrativa a partir de procedimentos ético-estéticos e como conseguem se afastar da narrativa mais tradicional. Para começar, apresentaremos as animações que seguem uma estrutura mais tradicional da narrativa. Embora do ponto de vista ético, a maioria das animações apresente temáticas que fogem dos clichês, a classificação aqui proposta entendeu que os vídeos com experimentação apresentaram procedimentos diferenciados na perspectiva ético-estética e não apenas em uma delas.

### **3.3.1 Tradição**

Quando se fala em narrativas tradicionais, não estamos subjugando os produtos, como se os que atuam mais no eixo da experimentação fossem melhores. A ideia desta pesquisa não é avaliar a qualidade dos vídeos, mas entender as estratégias ético-estéticas usadas nas narrativas dos curtas vencedores do Anima Mundi que fazem com que elas se aproximem mais das narrativas tradicionais ou experimentais do cinema. Como se verá, o estudo se deu a partir da análise dos elementos constitutivos do roteiro e da montagem empregados nos vídeos.

#### **Tradição no projeto estético a partir dos roteiros dos curtas vencedores do Anima Mundi**

De acordo com as diretrizes clássicas da criação de um roteiro, desenvolvidas desde Griffith até hoje, é possível notar que alguns curtas seguem a linha tradicional na concepção de seus roteiros. Isso percebe-se observando as animações e avaliando-as de acordo com os conceitos sobre estruturação do roteiro explanados no capítulo dois, ou seja, beats, que acontecem na ação e reação entre os personagens, formando cenas, que geram sequências das quais surgem os atos que formam a história. E também pelo tipo de trama ou tipos utilizados para contar a

história. Pode-se ver que, dentre os curtas vencedores do Anima Mundi de 2004 até 2014, os que seguem a estrutura tradicional ou clássica da criação de roteiros, a arquitrama, - que é o tipo de trama em que um protagonista ativo luta contra forças externas contrárias a seu intento e sempre sua condição de vida no fim da história é irreversivelmente diferente do que era no início, o que se chama de “final fechado” - são: *Seninha – Dia de mudança*, *O Curupira*, *O boto*, *Até o sol raiá* e *Josué e o pé de macaxeira*. Como dito acima nesses cinco curtas, pode-se ver um protagonista ativo lutando contra seus adversários em busca de um objetivo. O tempo é linear, os eventos se desenrolam por meio do mecanismo de causa e efeito, a realidade é consistente e o final é fechado. Mesmo que os personagens centrais dessas tramas não sejam todos guerreiros corajosos e destemidos, suas histórias têm essas características acima em comum, o que as classifica como o que Mckee (2013, p.55) chama de “Design clássico”.

Já os curtas *PAX*, *Eu queria ser um monstro* e *Guida* lançam mão das características de mais de um tipo de trama ao mesmo tempo. Isso porque as particularidades da arquitrama e também da minitrama (uma trama minimalista, que se utiliza da estrutura da arquitrama para sobre ela construir a sua própria forma de ser) podem ser vistas: protagonista único (*Guida* - arquitrama), protagonistas múltiplos (pai, rabino, monge e sheik - minitrama), conflitos externos (a disputa entre os religiosos - arquitrama), conflitos internos (*Guida* não é feliz com a vida que leva - minitrama) etc. Ao estarem a meio caminho entre arquitrama e a minitrama essas histórias se classificam como multitramas, uma tendência cada vez mais comum no cinema.

Com relação aos elementos constitutivos do roteiro, pode-se observar que, mesmo sendo histórias de um ato só (pois são curta-metragem), eles apresentam todas as características de um roteiro produzido de acordo com as diretrizes tradicionais. Usando como exemplo o curta *Seninha - Dia de mudança* vê-se:

Cena 1 – Corredores de Kart competem honestamente e são trapaceados pelo personagem “Braço Duro”. Os *beats* vão se formando à medida que cada corredor interage com o trapaceiro e são sistematicamente tirados da corrida pelas armadilhas preparadas por seus capangas.

Cena 2 – *Seninha* chega no bairro com sua família, mas não quer descer do carro porque não queria se mudar. A cena se desenrola através dos *beats* de ação e reação na conversa do garoto com seu pai, que tenta convencê-lo de que a nova

casa e o novo bairro são melhores que os antigos e que ele logo vai se acostumar. O valor envolvido desânimo-ânimo é perceptível, pois Seninha, antes triste, se anima ao ganhar do pai um capacete novo de corrida e saber que no bairro existe uma pista de karts.

Cena 3 – Seninha está sentado numa calçada novamente desanimado e duvidando que exista a tal pista de Karts, até que de repente ele ouve o ronco de motores e por um buraco numa cerca consegue enxergar a pista. Lá, ele encontra os corredores numa garagem. Eles riem de Seninha, pois seu carrinho não serve para a corrida, porque é um brinquedo e não um kart. Todos saem para a próxima corrida e apenas um garoto fica. Seninha fala com ele e descobre que ele não vai correr pois está com o braço engessado. O garoto sai e deixa Seninha só, observando o Kart. Os *beats* aqui se dão na interação primeiro de Seninha com o ambiente a sua volta (encontrando a pista), com os corredores que ridicularizam seu carrinho e com o garoto machucado, que sai chateado. Os valores que se alternam são novamente desânimo-ânimo ao encontrar a pista, e ignorância-conhecimento ao perceber que seu carrinho não é um kart.

Cena 4 – Seninha senta no kart do menino que, ao voltar, e vê-lo dentro se zanga e tenta tirá-lo. Sem querer, Seninha liga o kart e sai com tudo da garagem em direção à corrida. Uma vez na pista, o garoto prova que nasceu pra pilotar ultrapassando os competidores um a um até chegar ao Braço Duro, que tenta com seus capangas a todo custo tirá-lo da pista. Eles se aproximam da reta final emparelhados, quando mais uma armadilha surge: óleo na pista. Seninha derrapa no óleo, mas, em vez de sair da pista, ele se recompõe e no emparelhar das rodas entre os dois competidores, os carros se tocam e o kart de Seninha é arremessado em direção à linha de chegada, vencendo então o odioso Braço Duro. A torcida enlouquece com a vitória e carrega Seninha nos braços. Esse é o ápice da história. O momento máximo quando a mudança irreversível acontece ao protagonista: o garoto desconhecido e desanimado, agora o ídolo de todos, não é mais o mesmo, pois, não só desbancou o trapaceiro Braço Duro, como conseguiu fazer novas amizades. Desde o início dessa última cena, os *beats* de interação se dão entre Seninha e o outro garoto ainda na garagem, dele com os outros competidores já na pista, depois na disputa com Braço Duro e, por fim, na interação com a torcida que o carrega após a vitória. Percebe-se que, para que a história caminhe é sempre preciso uma ação seguida de uma reação, e o ciclo se repete formando toda a cena

até seu momento máximo, em que uma virada acontece para nos introduzir na próxima cena.

Essa é a característica de um roteiro tradicional bem produzido. Ele se utiliza da forma mostrada por Mckee e Field (nunca uma fórmula, mas sim uma forma), embora em menor tamanho, pois como dito acima é apenas um curta e assim sendo não há tempo suficiente para criar uma estória com mais de um ato. Mas os *beats*, cenas, sequências e ato aparecem nitidamente, o que lhe confere a condição de produção cinematográfica feita de um roteiro elaborado a partir da estética clássica. E não só esse, *O Curupira*, *O boto*, *PAX*, *Até o sol raiá*, *Josué e o pé de macaxeira*, *Eu queria ser um monstro* e *Guida* também mostram esses elementos constitutivos, mesmo que nem todos se utilizem do mesmo tipo de trama, conforme mostrado anteriormente. A tabela a seguir explica melhor por que os roteiros desses curtas seguem a linha da narrativa tradicional.

Tabela 1 - Análise de curtas tradicionais de acordo com o projeto estético

<b>O CURUPIRA</b>	Beats de ação e reação entre o caçador e seu ajudante na caçada na mata, entre este e o Curupira quando da morte do tatu e entre a entidade e o caçador na luta final, que é o ápice da trama. Os valores envolvidos são vida-morte e descrença-crença. O final é fechado, pois o caçador é transformado em javali e o seu ajudante nunca mais caçará na vida após o susto daquela noite.
<b>O BOTO</b>	A interação inicial é entre o boto e o pescador. À noite, já transformado em homem, ele encontra com a menina e foge para a beira do rio declarando seu amor. No outro dia, revela-se a ela, para assim ficarem juntos. Os valores envolvidos são solidão-companhia, ignorância-conhecimento e separação-reencontro. O final é fechado, pois o boto conquistou mais uma das meninas da vila e a menina encontrou seu grande amor.
<b>PAX</b>	Os beats acontecem na interação entre os representantes das quatro religiões, discordando um da doutrina do outro. E é esse debate acalorado com cada um tentando impor seu ponto de vista, que conduz a trama ao seu final inusitado e irônico. Os valores são crença-descrença, imposição-resistência e discordância-concordância. O final é aberto, deixando para o público a tarefa de imaginar o que ocorreu após a repentina aparição do Diabo.
<b>ATÉ O SOL RAIÁ</b>	Interação acontece entre Lampião e: Maria bonita, os cangaceiros e a polícia que estava na festa. A atração que ela provoca nele na primeira vez que se veem, a surpresa de Virgulino ao ver seu rosto num cartaz de procura-se, suas ordens aos capangas de matar todos menos Maria Bonita, tudo são beats de ação e reação que vão contando a história. Os valores envolvidos são ação-inércia, vida-morte, paz-guerra e ganho-perda. O final é fechado, pois a condição de Lampião no fim é irreversível, a morte.
<b>JOSUÉ E O PÉ DE MACAXEIRA</b>	As interações acontecem desde o começo do protagonista com o viajante, depois com sua avó, o trio de forró aprisionado, a galinha dos ovos de ouro e o gigante cangaceiro. A trama se desenrola ao redor de Josué e das decisões que toma e suas consequências. Os valores são expectativa-decepção, pobreza-riqueza, medo-coragem, avareza-desprendimento e vida-morte. O final é fechado; o gigante morre e Josué tem um negócio lucrativo pro resto da vida.
<b>EU QUERIA SER UM MONSTRO</b>	A história gira em torno do pai, da mãe e do filho, que é o protagonista. Interações a princípio conflituosas depois melhoram, como em qualquer família, sendo superados pelo amor. Os valores são verdade-mentira, incompreensão-compreensão, desapontamento-esperança e afastamento-aproximação. O final é fechado pois o menino entende o que os pais só querem ajudá-lo e isso cria uma admiração por eles, principalmente pelo pai.
<b>GUIDA</b>	As interações de Guida se dão com os colegas de trabalho, com a TV e com os alunos de desenho ao vivo. Guida descobre uma coisa que realmente ama fazer e vai em busca disso. Os valores são tédio-excitamento, medo-coragem, tristeza-alegria e insatisfação-satisfação. Guida no fim da história é outra mulher, feliz por ter saído do marasmo do emprego burocrático; um final fechado, pois sua vida muda totalmente.

Fonte: Mizac Campos

Isso mostra, do ponto de vista técnico, que das animações que seguem o padrão clássico todas foram construídas a partir de roteiros bem feitos, criados por profissionais que conhecem os segredos do roteirismo, os ensinamentos dos grandes

mestres, o que para um país relativamente novo no ramo da animação é uma excelente característica.

### **Tradição no projeto estético a partir da montagem dos curtas vencedores do Anima Mundi**

Do ponto de vista da montagem vê-se nesses oito curtas o seguinte: eles se utilizam da montagem emocional de Griffith para a todo momento inserir o espectador no universo diegético e fazê-lo sentir a dramaticidade da história. Em *Seninha – Dia de mudança*, vê-se a alternância das ações convergentes (que é mostrar a alternância de planos até que se encontrem em um só no fim da cena), quando da disputa final entre o protagonista e o Braço Duro e seus capangas. Em *O Curupira*, além dessa alternância convergente, se vê também a alternância das dimensões relativas, ou seja, quando se foca bem de perto partes do corpo do caçador que dão todo o tom dramático daquele momento. O caçador se mune de todas as suas armas para enfrentar a entidade e isso é mostrado em planos detalhe. Essas alternâncias são vistas em todos eles, basta prestar um pouco de atenção. Os curtas também se utilizam da montagem racional de Eisenstein, no que contrapõem planos que mostram aspectos opostos um ao outro, revelando nessa contrariedade o sentido parcial e total do filme, a ideia do momento que aponta para a ideia geral que se quer passar. Pode-se ver isso nas posições religiosas antagônicas defendidas firmemente pelos personagens de *PAX*, na vida de fantasia que o menino vive contraposta com o realismo da vida dos seus pais, mostrados a cada cena em *Eu queria ser um monstro* etc.

Os curtas tradicionais possuem tempo linear, ou seja, as histórias começam em certo ponto da vida do(s) protagonista(s), se desenrolam em tempo contínuo e terminam pouco depois. Percebe-se nesses dois exemplos abaixo a linearidade temporal nas histórias com estética tradicional na montagem.

#### *O curupira*



Fonte: Cena da animação O curupira

CAÇADOR MATA ANIMAL



Fonte: Cena da animação O curupira

SURGE O PROTETOR



Fonte: Cena da animação O curupira

O CONFRONTO



Fonte: Cena da animação O curupira

PROTETOR DERROTA CAÇADOR

## Guida



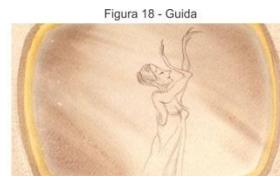
Fonte: Cena da animação Guida

GUIDA É INFELIZ NO TRABALHO FORMAL DE UM FÓRUM



Fonte: Cena da animação Guida

GUIDA VÊ ANÚNCIO DE TRABALHO ARTÍSTICO NO JORNAL



Fonte: Cena da animação Guida

GUIDA PROCURA APRENDER SOBRE O TRABALHO ARTÍSTICO



Fonte: Cena da animação Guida

GUIDA CONSEGUE A VAGA NO TRABALHO ARTÍSTICO

Todos os curtas tradicionais se desenrolam dessa forma: sucessão de eventos em ordem cronológica, podendo haver *flashbacks*, sem que, no entanto, estes atrapalhem o entendimento do espectador da história que se conta.

Outra coisa importante a destacar é que a montagem tem a função de dar movimento, ritmo (montagem emocional) e de passar uma ideia (montagem racional). Pode-se ver, nas Figuras 16 e 17, Guida no ambiente de trabalho. O sequenciamento normal de planos tem apenas função narrativa e rítmica, ou seja, uma montagem emocional; enquanto que, na Figura 14, por exemplo, a justaposição do caçador de arma engatilhada com a expressão de surpresa do Curupira faz o espectador pressupor um assassinato prestes a acontecer, ou seja, constitui uma montagem racional de planos, pois pretendem juntos mostrar uma terceira ideia que abrange o momento e também toda a história.

Nessas histórias, ações causam efeitos, e esses efeitos se tornam causa de outras ações com outros efeitos que vão se unindo e formando cada cena. Nada é aleatório ou sem sentido, mas sim causado por algum evento ou ação anterior. Em *Josué e o pé de macaxeira*, pode-se ver isso nitidamente. Josué deixa as macaxeiras caírem no poço (Causa); elas germinam e crescem, elevando-o até as nuvens (Efeito). Lá, ele liberta os cativos do cangaceiro gigante (Causa), o que gera a fúria e perseguição do gigante para com todos (Efeito). Não há efeito sem causa, e vice-versa. O efeito “subir às nuvens” se torna a causa da libertação dos cativos, que gera um outro efeito, a fúria do gigante, e, assim, a história vai se desenvolvendo. Nada acontece sem que antes haja alguma ação que provoque isso. Numa das cenas de *O boto*, o casal foge da festa e namora à beira do rio. O rapaz misterioso dá um pingente dourado à menina (Causa) que feliz tenta lhe retribuir com um beijo (Efeito), mas são interrompidos pelo pai da moça que a pega pelo braço e a leva a

força de volta (Causa); arrastada pelo pai ela deixa cair o pingente, que acaba rolando e caindo na água para sua tristeza (Efeito). As relações de causa-efeito mostram como tudo acontece naquele universo; mostram as inter-relações que dão sentido à vida daqueles personagens e a própria história em si.

Por fim, percebe-se nessas animações a presença de realidades consistentes, ou seja, esses mundos ficcionais possuem suas próprias regras e os personagens não podem escapar delas, por mais fantasiosas que sejam. Em *Até o sol raiá*, o boneco de barro Lampião ganha vida graças ao sangue do dedo do artesão; logo, isso se torna uma regra aplicável a todos. Ele usa do mesmo sangue para dar vida a todo um bando de bonecos de barro cangaceiros que, liderados por ele, entram na festa e conseguem matar alguns moradores da vila e também todos os policiais. Vê-se aí mais uma regra: se eles podem matar, também podem ser mortos, o que de fato acontece com Lampião, que atingido por um tiro à queima roupa, morre nos braços de Maria Bonita. A impossibilidade de quebrar determinadas regras nesses mundos ficcionais (assim como no mundo real) é uma característica presente na estética tradicional de montagem. Ela organiza aquele mundo e lhe dá consistência e credibilidade aos olhos do espectador. Contribui, juntamente com os outros fatores citados antes, para estruturação da história; para imersão do público naquele universo.

Também é importante dizer que a montagem explora recursos visuais vistos em outras produções cinematográficas sem trazer, de fato, inovações para a linguagem do cinema de animação.

### **Tradição no projeto ético a partir dos temas propostos nos curtas vencedores do Anima Mundi**

Em termos de projeto ético, as histórias desses oito curtas são bem diversificadas, com crítica religiosa bem-humorada (*PAX*), didatismo (*Seninha – Dia de Mudança*), valorização do folclore (*O curupira* e *O boto*), construção de histórias em cima de personagem histórico (*Até o sol raiá*), releitura do folclore (*Josué e o pé de macaxeira*) e crítica social (*Guida*). São curtas que procuram chamar a atenção do público para as diversas questões sociais, culturais e religiosas vigentes na atualidade, o que lhes confere valor também nesse sentido, pois procuram impactar a sociedade e provocar a reflexão sobre esses temas, o que, por sua vez, pode

resultar em mudanças saudáveis e benéficas a todos. E, embora respeite a estrutura tradicional, percebe-se o “jeito brasileiro” de se fazer cinema, com bastante humor atrelado à valorização da nossa cultura.

Mesmo com essa postura unicamente nossa em termos de temáticas mostradas, esses oito curtas permanecem como exemplos de narrativas do estilo tradicional, pelo seguinte motivo: se forem avaliados quanto à técnica (linguagem cinematográfica e estruturação do roteiro), não se percebe neles nenhum indício de experimentação. Eles trazem os elementos folclóricos, culturais e sociais brasileiros para o público, mas sem fugir da estrutura clássica. *PAX* e *Guida* trazem temáticas que não são exclusivamente brasileiras, mas mesmo assim não fogem a essa estrutura.

### 3.3.2 Experimentação

A experimentação nos vídeos estudados para este trabalho será verificada também a partir do projeto ético-estético.

[...] as histórias mantêm-se estáticas, sem um arco. As cargas de valores da condição de vida do personagem no final do filme são virtualmente idênticas às do início. A história dissolve-se em retratos, ou num retrato da verossimilhança ou num do absurdo. Chamo esses filmes de *Não Tramas*. Apesar de nos informarem, nos tocarem e terem sua própria retórica ou estrutura formal, eles não contam uma história. Portanto, eles ficam fora do triângulo da história, num reino que inclui tudo o que pode ser vagamente descrito como “narrativa” (MCKEE, 2013, p. 66-67).

Dos onze curtas analisados, três não se encaixam nos padrões tradicionais da trama, e nem se utilizam de todos os elementos constitutivos do roteiro segundo se tem mostrado até agora. São eles: *Bom tempo*, *O grande evento* e *Dossiê Rê Bordosa*. Vamos agora entender o mérito da experimentação na animação por meio desses três exemplos, visto que ela tem uma estruturação diferente. As recorrências de experimentação estética nas narrativas dos curtas vencedores do Anima Mundi serão estudadas a partir do roteiro e da montagem. Essas duas últimas categorias foram usadas por Fachine (2008) na análise da obra de Guel Arraes e se faz pertinente adotá-las para o estudo aqui proposto.

## **Experimentação no projeto estético a partir do roteiro dos curtas vencedores do Anima Mundi**

As animações *Bom tempo* e *O grande evento* são curtíssimas, cerca de um minuto e meio cada e ambas tratam da questão ambiental do planeta em forma de sátira. A respeito do tipo de trama, *Bom tempo* é uma não trama, porque apesar de todas as intempéries que o protagonista enfrenta desde que sai de casa até chegar ao trabalho, nada muda na sua condição de vida ao fim da narrativa. Como dito antes, é uma sátira, uma charge do caos nas condições climáticas atuais no nosso planeta. Os *beats* se dão quando o personagem vai reagindo a cada mudança de clima que enfrenta e mudanças que são anunciadas (praticamente ao mesmo tempo em que acontecem) no programa de rádio que se ouve enquanto ele caminha. Porém, nada se modifica em sua situação de vida entre início e final, não se pode dizer que *Bom tempo* conta uma história, mas sim que é uma narrativa, pois não há conflito, apenas uma sucessão de manifestações da força da natureza enquanto o protagonista caminha na rua, que não modificam em nada sua situação de vida no fim. *O grande evento* segue a mesma linha: o apresentador de TV entrevista o fazendeiro que explica como se deu o processo de degradação do meio ambiente e outorga aos consumidores dos seus produtos industriais parte da responsabilidade pela destruição global prestes a acontecer. Embora haja protagonistas e eles interajam entre si (e com o espectador) com *beats* de ação e reação, a vida deles não muda nada ao fim da narrativa. Sim, o mundo acaba, mas até morrerem na destruição global nada muda na vida deles. O curta se resume a uma entrevista alguns segundos antes do fim do mundo.

O curta *Dossiê Rê Bordosa* assume a forma de um documentário policial investigativo em que os personagens entrevistados vão falando sobre o assassinato da Rê Bordosa perpetrado pelo cartunista Angeli, seu criador. Dirigido por César Cabral, que já lançara *Shpluph (1998)* *Caquinhas (2004)*, documentários para a SESCTV e Itaú Cultural, além de trabalhar com vinhetas para publicidade, esse curta segue a mesma linha de trabalho já apresentada por César, que gosta muito de stop motion pela sua característica de ter cenários e personagens físicos, palpáveis, onde se pode trabalhar iluminação, movimento de câmera entre outras coisas semelhantemente ao cinema live action. Mas com relação à narrativa, ao fim de tudo, o espectador não vê nenhuma mudança acontecer. Angeli continua como

estava no início: satisfeito em ter matado sua criação mais famosa e sem nenhum arrependimento.

Então, tecnicamente falando, esses três curtas se utilizam dos elementos constitutivos do roteiro, mas sem se preocupar em contar uma história. Os *beats* de ação e reação acontecem, mas formam no máximo uma cena e quando mais que isso não formam sequências, nem atos; existem protagonistas ativos, passivos, realidades consistentes, mas não se cria um arco da estória. Depois de tudo, a situação inicial (da vida do(s) protagonista(s)) é a mesma no fim. E isso é ruim? Não, pois é apenas uma forma diferente de se fazer cinema. Mckee (2013) fala que existem os filmes comerciais e os filmes de arte; os que são feitos para gerar muita renda e os que têm um caráter mais artístico, que não se importam com a bilheteria, mas sim em expressar a visão de mundo do autor. Leite (2015) classifica os filmes de animação como comerciais e *underground*; comercial todo aquele que segue totalmente ou se inspira no padrão Disney de animar e que visa retorno financeiro por meio da exibição nos cinemas ou TV; e *underground* toda a gama de animações que são feitas com intuito de experimentar novas formas de se fazer um filme. É nisso que consiste o valor dessas três animações, do ponto de vista técnico, a busca por novos caminhos para o cinema de animação, ainda que em troca disso se tenha que “romper” em parte com a forma tradicional de fazê-lo.

### **Experimentação no projeto estético a partir da montagem dos curtas vencedores do Anima Mundi**

A montagem expressiva reúne todos os procedimentos e elementos responsáveis pela construção do discurso nas ilhas de edição. Nelas, podem ser explorados os recursos técnicos disponíveis, nos sistemas lineares - como cortes, fusões, sobreposições, congelamentos, acelerações e desacelerações - e não-lineares, relacionados ao controle de cor e alterações de textura de imagem, seccionamentos de tomadas, de quadros e da tela, recortes e colagens. Na televisão, como em outros veículos audiovisuais, essas possibilidades estão associadas à concentração de informações verbais, visuais e sonoras num mesmo espaço de representação. Ela aparece (ou seja, seus elementos) com mais nitidez no curta *Dossiê Rê Bordosa* do que nos outros dois – *O grande evento* e *Bom tempo*, embora eles também tragam em si algo da experimentação.

O primeiro quadro de *Dossiê Rê Bordosa* já mostra uma TV dentro da tela, como se o espectador entrasse no universo diegético e assistisse de uma poltrona à protagonista tomando banho enquanto fala. Também há alterações na cor e imagem da TV, como se o canal estivesse saindo de sintonia. Em seguida recortes de jornal sobrepostos mostrando a morte dela nos quadrinhos trazem toda a estética das tirinhas de jornal para a animação; também fusões de planos na cena do bar, aceleração e desaceleração durante cena do Bob Cuspe, tudo isso foi incluso no curta deliberadamente para mostrar o caráter particular de animação que ele tem, ao mesmo tempo que guia o espectador pela narrativa. Foi feita uma junção de roscopia e *stop motion* para tornar em animação as entrevistas com os cartunistas e demais personalidades entrevistados. *Dossiê Rê Bordosa* foge totalmente ao tradicional modo de animar em termos de elementos do roteiro, montagem e ainda mistura duas técnicas de animação para criar uma obra com a cara do cartunista Angeli, que é satírico, irreverente e gosta de retratar o cenário da noite nas grandes metrópoles, mostrando rebeldia, consumo de drogas, sexo e demais ações e atitudes subversivas que fazem parte desse meio.

### **Experimentação no projeto ético a partir dos temas propostos nos curtas vencedores do Anima Mundi**

Como mostrado acima *Dossiê Rê Bordosa* faz muito uso de estratégias inovadoras para contar uma história. O curta inteiro foi pensado e executado pela lógica da subversão estética, não sendo em nada parecido com os oito curtas tradicionais que foram analisados antes e nem mesmo com os outros dois considerados experimentais, *O grande evento* e *Bom tempo* (que mostram experimentação mais pelo roteiro e pelo aspecto ético, o que se verá mais à frente), investindo em muitos recursos de edição visual e mistura de técnicas de animação. Como foi feito um *stop motion*, o traço das tirinhas não pôde permanecer, mas mesmo assim ainda há inserções de recortes delas, o que cria o elo (na mente do espectador) entre tirinha e animação. O universo da tirinha de Angeli é completamente subversivo e avesso ao que geralmente se mostra em animações – aventuras de heróis, comédias, lutas etc. *Dossiê Rê Bordosa* mostra o real, o factual, a noite das grandes cidades com humor satírico, marca registrada do seu criador.

Do ponto de vista ético, há crítica social nos três curtas. *Bom tempo* e *O grande evento* são puramente crítica social com temática voltada à preservação da natureza, mostrando o que a falta de uma sociedade sustentável pode ocasionar. Claro, de forma satírica e permeados pelo humor e irreverência próprios do brasileiro, o que pode ser classificado como uma característica do nosso cinema, herdada dos quadrinhos e charges de jornal; o jeito dos brasileiros fazerem animação. Esse toque de humor e irreverência diante de um assunto sério como a questão climática dá o tom de ousadia e de experimentação no aspecto ético observado nas duas animações.

*O grande evento* traz um personagem que já é protagonista de outro título. Na verdade, é personagem de uma série de animações chamada *Raí Sossaith*, em que o entrevistador Atail Menezes recebe e conversa com muitas personalidades brasileiras, sempre com muito exagero e irreverência característicos das charges brasileiras. Nesse ponto *O grande evento* é experimental, pois traz uma animação que não conta uma história. Pode até não se beneficiar de uma montagem expressiva, inovadora, mas tem uma proposta inovadora: uma entrevista às vésperas do fim do mundo. A capacidade do brasileiro de satirizar a si mesmo e a sua própria sociedade e costumes está presente nesse curta. E também no curta *Bom tempo*, que trata do mesmo problema, mas de forma diferente, mostrando o dia a dia do cidadão e sua luta contra o clima caótico contemporâneo. *Bom tempo* explora bastante recursos da ironia quando, por exemplo, o personagem que sofre com as intempéries climáticas é o mesmo que dá a previsão do tempo na TV.

O curta *Dossiê Rê Bordosa* investe em rebeldia, subversão e irreverência. Tirado diretamente das tirinhas do cartunista Angeli, que, assim como Fernando Gonsales (*Níquel Náusea*), fez muito sucesso com suas sátiras ácidas e irônicas em jornais do país. A narrativa, em formato de documentário investigativo da morte da famosa Rê Bordosa é a única dos onze curtas analisados que pode ser vista como experimental em todos os aspectos: Elementos constitutivos do roteiro, montagem, recursos audiovisuais, tipo de animação etc. Isso não a torna melhor que as demais, apenas a caracteriza como diferente e a põe numa condição de plenitude da experimentação, por assim dizer.

Leite (2015), citando Halas (1979), diz que:

Num meio tão livre e flexível como o desenho animado, o campo para experimentação é infinito. Mantendo-se vivo este senso de experimentação, a animação pode evitar algumas das repetições estereotipadas de técnicas e formas estabelecidas de desenho, às quais frequentemente está sujeita. Embora seja óbvio que um grau considerável de experimentação possa ser feita no decorrer de uma produção comercial normal, é o cinema livre (isto é, cinematografia sem compromissos comerciais que permite essas formas mais extremas de trabalho, onde o fracasso total ou parcial pode ser tão proveitoso quanto alguma nova descoberta técnica bem sucedida (p.34).

A experimentação em roteiros de animação é benéfica; tanto serve para expressão artística do autor – livre de compromissos comerciais – quanto pode descobrir novas formas de se fazer cinema. E, embora não se tenha aqui ainda um modelo comercial definido (como os americanos e japoneses têm por exemplo), a análise desses curtas mostra que o brasileiro tem o conhecimento técnico e a capacidade criativa para lançar animações tão boas quanto as que vêm de fora do país. E de fato já o tem feito.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista de todas as observações, argumentações e definições a respeito do cinema de uma forma geral e, mais especificamente, dos onze curtas analisados, percebe-se que a animação brasileira – mesmo não sendo tão antiga e com regras bem estabelecidas de mercado como a norte americana, por exemplo – traz nas suas criações tanto o conhecimento ético-estético do cinema tradicional quanto a inovação e busca por novas formas do cinema experimental. A pequena amostragem analisada mostra o micro e o macro, ou seja, quando destrinchada revela todo o panorama do cinema de animação nacional, com suas características próprias.

Foi mostrado nessa análise que mesmo classificando parte dos curtas – *Seninha – Dia de mudança, O Curupira, O boto, PAX, Até o sol raiá, Josué e o pé de macaxeira, Eu queria ser um monstro e Guida* - numa mesma categoria, a tradicional, isso não os impede de apresentar diferenças entre si no tipo de trama, temáticas abordadas e recursos visuais utilizados na criação de cada um. Sim, eles têm muito em comum (elementos constitutivos do roteiro, linearidade das histórias, mecanismo de causa e efeito, realidades consistentes...), de outra forma não estariam numa mesma categoria; mas mesmo assim cada um apresenta suas particularidades, desde as técnicas utilizadas até os temas propostos.

Isso também acontece nos curtas classificados como experimentais. *Bom tempo* e *O grande evento* têm temática igual, mas a apresentam de formas totalmente diferentes; um com ironia e exagero e o outro com humor satírico e proposta narrativa inovadora. E, por fim, *Dossiê Rê Bordosa* mostra um alto grau de experimentação na animação, diferente de todos os anteriores; sendo experimental desde sua proposta (Uma investigação sobre a morte de uma personagem de quadrinhos), passando pelos elementos constitutivos do roteiro, montagem, e até mesmo recursos de intervenção visual das ilhas de edição.

A pesquisa mostrou que esses três curtas, em especial *Dossiê Rê Bordosa*, rompem com o modo tradicional de se fazer animação, mas sem em nada perder qualidade, pelo contrário, apresentando novas perspectivas de criação e apontando novos horizontes para onde os atuais e futuros profissionais da animação podem se encaminhar em busca de desenvolver novas formas de animação. Essas animações

constituem grandes contribuições em termos estético e ético para um melhor desenvolvimento do cinema de animação no Brasil.

É muito importante valorizar o conhecimento estético desenvolvido ao longo do século passado e aplicá-lo nas produções daqui, mas é igualmente importante que o brasileiro coloque a essência do nosso povo nas animações, pois é isso que aos olhos estrangeiros realmente importa. O folclore nacional, o rir de si mesmo e dos nossos problemas como forma de crítica e principalmente a irreverência brasileira são características encontradas nos onze curtas, sejam eles tradicionais ou experimentais, e que permitem dizer que existe sim um “jeito brasileiro” de fazer animação. Isso por si só já é um enorme passo em direção à grandeza porque não permite que o cinema brasileiro de animação seja apenas uma cópia do que se faz fora daqui.

Esta pesquisa pode ser ampliada. Ainda existe muito por se indagar, analisar e descobrir sobre a animação brasileira. Espera-se que as constatações aqui expostas sirvam para direcionar outras pesquisas, que partindo delas ou unindo-as a outras semelhantes possam contribuir para a melhoria da animação brasileira e conseqüentemente proporcionar-lhe cada vez mais visibilidade e credibilidade no âmbito do cinema mundial.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADOROCINEMA. "Asterix" nos filmes em AdoroCinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/busca/1/?q=asterix/>>. Acesso em: 23 jul. 2016.
- ALMEIDA MACHADO, João Luís de. Planeta educação. Os elementos dos filmes. In: Planeta educação, 2009. Disponível em: <<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1611>>. Acesso em: 31 dez. 2015.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Fundamentos de Design criativo*. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- ANIMA MUNDI. Disponível em: <<https://www.animamundi.com.br/quem-somos/>>. Acesso em: 02 set. 2016.
- ARAÚJO, Inácio. *Cinema: O mundo em movimento*. São Paulo: Scipione, 1995.
- ASSIS, Diego. Chuck Jones, criador dos "Looney Tunes", morre aos 89. *Folha de São Paulo*, Ilustrada, 2002. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2602200209.htm/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.
- AUGUSTO, Maria de Fátima. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. 1 ed. São Paulo: Annablume, Belo Horizonte: FUMEC, 2004.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2004.
- BAPTISTA, Mauro. *Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa*. Grupo de Pesquisa Design, Criação e Novas Mídias, Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.
- COSTA COUTO, Claudia Stancioli. *O design do filme*. 2004. 147 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal De Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.
- DIAS, Lu. Os gêneros do cinema. Disponível em: <<http://virusdaarte.net/os-generos-do-cinema/>>. Acesso em: 06 jan 2016.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- ÉPOCA. *Animação japonesa inspira o resto do mundo e levanta acusação de plágio contra a Disney*. Disponível em: <<http://revistaquem.globo.com/Revista/Quem/0,,EMI30959-9531,00-ANIMACAO+JAPONESA+INSPIRA+O+RESTO+DO+MUNDO+E+LEVANTA+ACUSACAO+DE+PLAGIO+CON.html/>>. Acesso em: 29 jul. 2016.
- FECHINE, Yvana. Núcleo Guel Arraes: formação, influências e contribuições para uma TV de qualidade no Brasil. In: FIGUEIRÔA, Alexandre; FECHINE, Yvana (ed.). *Guel Arraes: um inventor do audiovisual brasileiro*. Recife: Cepe, 2008, p. 17-87.

FESTIVAL CANAVIAL. *Lula Gonzaga*. Disponível em: <[http://festivalcanavial.com.br/2015/?page\\_id=87/](http://festivalcanavial.com.br/2015/?page_id=87/)>. Acesso em: 30 jul. 2016.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. 14 ed. Rio de Janeiro. Editora Objetiva, 2001.

GOMES, Andréia Prieto. *História da animação brasileira*. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

FOSSATTI, Carolina Lanner. *Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações*. 7º Encontro Nacional de História da mídia. Fortaleza, 2009. p. 4-5.

LEITE, Sávio. *Maldita animação brasileira*. 1 ed. Belo Horizonte. Editora Favela é isso Aí, 2015.

LIMA JÚNIOR, João. *Computação gráfica no cinema*. Disponível em: <<https://designinnova.blogspot.com.br/2012/04/computacao-grafica-no-cinema.html/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

LUCAS, Alexandre. *Lula Gonzaga – Redescobrimo o Brasil com muita animação*. Disponível em: <<http://cariricult.blogspot.com.br/2011/02/lula-gonzaga-redescobrimo-o-brasil-com.html/>>. Acesso em: 30 jul 2016.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da Animação: Técnicas e Estética Através da História*. 2 ed. São Paulo. Editora Senac, 2005.

MACAUE, Marcelo. *O que faz um continuísta?*. Disponível em: <<https://portaldocurta.wordpress.com/2011/11/29/o-que-faz-um-continuista/>>. Acesso em: 02 jan. 2016.

MACHADO, Ludmila Ayres. *Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica*. 164 f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – São Paulo, Universidade de São Paulo, 2009.

MANCUSO, Mario. *História da animação, Princípios e técnicas de animação*. Disponível em: <[http://adm.online.unip.br/img\\_ead\\_dp/30559.PDF/](http://adm.online.unip.br/img_ead_dp/30559.PDF/)>. Acesso em: 19 jul. 2016.

MCKEE, Robert. *Story – Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da escrita de Roteiro*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2013.

MOURÃO, Eduardo Leone; DORA, Maria. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

PIX STUDIOS. *Os 12 princípios da animação. 2015*. Disponível em: <<http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/os-12-princ%C3%ADpios-da-anima%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

POLETI, Paula. *História do Cinema de animação*. Disponível em: <<http://projetos-cinema.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 19 de jul. 2016.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3 ed. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

SILVA, C.D.; VIEIRA, L, C. M. A gestão estratégica do design sob o ponto de vista do redesenho de identidade visual. *Unoesc & Ciência*, Joaçaba, v. 1, n. 1 p. 5-20, jan./jun. 2010.

STEIN, Elliot. *Caligari's cabinet and other ilusions: a history of film design*. Boston: New York Graphic Socie, 1976.

WILLIAMS, Richard. *The animator survival kit*. São Paulo: Editora: Martins Fontes, 2002.