



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**PAULA RIBEIRO DA CRUZ**

**DO DESENHO ANIMADO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA:  
A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO À LUZ DAS NOVAS TECNOLOGIAS**

Salvador  
2006

**PAULA RIBEIRO DA CRUZ**

**DO DESENHO ANIMADO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA:  
A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO À LUZ DAS NOVAS TECNOLOGIAS**

Monografia apresentada ao Curso de graduação em Produção em Comunicação e Cultura, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Produção em Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. André Oliviere Setaro

Salvador  
2006

A

Athos, por todo suporte e inspiração.

## RESUMO

Esta monografia foi estabelecida de modo a atingir três objetivos. Em primeiro lugar, buscou-se contextualizar a animação ao longo de mais de um século de história, atentando para as diferentes técnicas e acepções do termo, no sentido de elucidar o processo de estabelecimento da noção atual desta arte. Em seguida, estabelecemos o referencial teórico, definindo os conceitos básicos ao entendimento da animação como uma linguagem que dispõe de estratégias narrativas para comunicar uma mensagem. Além disso, apresentamos o debate em torno do realismo na animação, atentando para a utilização da estrutura dramática tradicional, além de sistematizar os princípios fundamentais e os procedimentos técnico-operacionais à realização de um longa-metragem industrial de animação. Por fim, comparamos esteticamente dois grupos de longas-metragens de animação desenvolvidos em dois períodos significativos no que se refere à incorporação de novas tecnologias ao processo de criação: a animação tradicional do início da década de 1940 e a animação digital 3D no atual contexto de desenvolvimento. Os aspectos ressaltados foram comprovados através da análise minuciosa de trechos dos seis filmes dos estúdios Disney e Pixar, revelando que a animação digital 3D, dominante atualmente na indústria dos longas-metragens, instaura um novo paradigma estético, pautado sobretudo na comicidade de fatos irônicos, em contraposição aos primeiros longas-metragens tradicionais, caracterizados pela exploração dramática da narrativa.

**Palavras-chave:** Animação – História; Estratégias narrativas – Animação – Novas tecnologias; Análise comparativa - Animação tradicional – Animação digital 3D; Disney – Pixar.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>PANORAMA HISTÓRICO-CONCEITUAL</b>	<b>14</b>
2.1	PROBLEMAS CONCEITUAIS	14
2.2	PROCESSO HISTÓRICO	19
2.2.1	<b>Origens</b>	19
2.2.2	<b>Consolidação e Industrialização de uma Arte Autônoma</b>	23
2.2.3	<b>Supremacia <i>Cartoon</i> e Resistência do Experimentalismo</b>	30
2.2.4	<b>Produção para TV e Fortalecimento da Animação Independente</b>	39
2.2.5	<b>Novas Tecnologias e Diversidade Estilística</b>	45
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>56</b>
3.1	LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO	57
3.1.1	<b>Estratégias Narrativas</b>	64
3.2	ANIMAÇÃO <i>REALISTA</i> ?	70
3.2.1	<b>Princípios Fundamentais</b>	75
3.2.2	<b>Procedimentos Técnico-Operacionais</b>	81
<b>4</b>	<b>ANÁLISE COMPARATIVA</b>	<b>89</b>
4.1	CONSIDERAÇÕES GERAIS	89
4.2	A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL	97
4.2.1	<b>Pinóquio na Ilha dos Prazeres</b>	97
4.2.2	<b>A embriaguez de Dumbo</b>	100
4.2.3	<b>Bambi encontra o amor</b>	104
4.3	A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO DIGITAL 3D	108
4.3.1	<b>Buzz Lightyear descobre que é brinquedo</b>	108

<b>4.3.2</b>	<b>Bu aterroriza Monstrópolis</b>	112
<b>4.3.3</b>	<b>Nemo no Monte Penitenciaquário / Marlin, Dory e os peixes mímicos</b>	115
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	120
	<b>REFERÊNCIAS</b>	125
	<b>APÊNDICE A – Decupagem: Pinóquio na Ilha dos Prazeres (0:58:47 a 1:06:28)</b>	128
	<b>APÊNDICE B – Decupagem: A embriaguez de Dumbo (0:42:28 a 0:50: 53)</b>	133
	<b>APÊNDICE C – Decupagem: Bambi encontra o amor (0:52:23 a 0:57:27)</b>	139
	<b>APÊNDICE D – Decupagem: Buzz Lightyear descobre que é brinquedo (0:45:54 a 0:50:32)</b>	143
	<b>APÊNDICE E – Decupagem: Bu aterroriza Monstrópolis (0:25:45 a 0:31:02)</b>	148
	<b>APÊNDICE F – Decupagem: Nemo no Monte Penitenciaquário / Marlin, Dory e os peixes mímicos (0:35:53 a 0:44:35)</b>	154
	<b>ANEXO – DVD com trechos dos filmes analisados</b>	161

## 1. INTRODUÇÃO

Imagem: linha, cor, volume, luz. Movimento: som, ritmo, seqüência, ação. O fascínio pelas formas da natureza - em seu sentido mais amplo - e pelas vicissitudes da vida cotidiana caracteriza a relação do homem com a *imagem* desde a Antigüidade. Por outro lado, o pulso da vida - como a própria expressão revela - parece residir no seu estado de constante *movimento*. A complementaridade dessas premissas vem se estabelecendo como motivo de persistência de artistas na busca pela representação da realidade. A animação - palavra derivada do verbo latino *animare*, que significa “dar vida a” - não poderia estar mais comprometida no processo de *dar vida* aos símbolos visuais de uma linguagem narrativa cujo princípio de existência está na própria idéia de movimento: o cinema.

O cinema tem sido objeto íntimo de meu interesse há algum tempo, consistindo uma das razões principais de minha escolha pelo curso de Produção Cultural, na Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Poder me aproximar desse fantástico universo, entender e analisar sua dinâmica própria, motivou minha trajetória pela graduação desde o princípio. Disciplinas teóricas, como *Argumento e Roteiro*, *Cinema Brasileiro*, *Cinema Internacional*, e práticas, como *Oficina de Comunicação Audiovisual* e *Oficina de Vídeo*, ministradas pelos Professores Umbelino Brasil, André Setaro e Francisco Serafim, agregaram

conhecimento ao que inicialmente era um simples interesse, reiterando minhas intenções futuras de fazer do cinema - se não uma atividade profissional - minha área de estudos.

Durante os últimos períodos da faculdade, no entanto, um segmento específico desse universo se anunciava à minha curiosidade: a animação. Diferentemente do encantamento pueril diante das histórias e personagens dos desenhos animados que marcaram minha infância, o interesse agora se voltava ao processo de construção da linguagem, sua relação com a tecnologia e com a cultura na construção de símbolos e significados. Minha aproximação aos bastidores da animação deveu-se sobretudo ao meu contato pessoal com o ilustrador, animador e artista 3D, Athos Sampaio, que me apresentou com entusiasmo os processos de concepção dessa arte. Evidentemente, no contato com o processo criativo da animação, passaram a surgir dúvidas e inquietações, que me estimularam em direção àquilo que tem sido o mais valioso aprendizado pelos anos de faculdade: a capacidade de formular perguntas, buscar respostas e sistematizar o conhecimento. O cinema de animação fez-se, assim, meu objeto de análise; sua estética no atual contexto de transformações tecnológicas, o motivo dessa pesquisa.

Apesar da extensa e rica história da animação, a popularidade dessa linguagem artística nem sempre esteve em alta. De “prima pobre” do cinema tradicional, nas primeiras décadas de desenvolvimento, à condição de diversão estritamente infantil, a partir da década de 1950, a animação, ao longo de seu processo histórico, foi tendo seu potencial expressivo menosprezado. Contudo, a partir do fim da década de 1980, esse cenário de visibilidade já apontava mudanças. O novo contexto de desenvolvimento tem contribuído desde então para a dinamização do setor e para o reconhecimento da animação como fenômeno artístico-cultural digno do prestígio do público adulto e da comunidade acadêmica.



Os fatores que contribuíram para sua recente ascensão de popularidade são decorrência de um complexo processo histórico, que será apresentado ao longo do primeiro capítulo. Entretanto, cabe aqui elencar a relevância de algumas iniciativas nesse sentido, citadas por Jayne Pilling (1997): a agregação de valor através de diretores de cinema declaradamente amantes da animação, como Steven Spielberg, Joe Dante e Tim Burton; a re-emergência dos longas-metragens dos estúdios Disney; a veiculação de seriados com temática adulta e vinhetas experimentais por parte de alguns canais de televisão; a realização de festivais alternativos de curtas animados por todo o mundo - viabilizados sobretudo pelas facilidades das novas tecnologias, a exemplo do vídeo e das mídias digitais graváveis (CD-ROM e DVD); a presença das técnicas da animação em filmes publicitários - setor que até hoje emprega boa parte dos animadores independentes; e a proliferação de cursos técnicos e faculdades voltadas ao cinema de animação, sobretudo na Europa e nos Estados Unidos. A criação da *Society for Animation Studies* (SAS), em 1987, pode ser considerada um indicativo dessa mudança de atitude, além de servir como fomento e via de circulação da produção científica voltada à área<sup>1</sup>.

Entretanto, o “boom” produtivo deflagrado em diversos países do mundo ainda permanece tímido no Brasil. Podemos citar o trabalho de alguns artistas independentes, como o gaúcho Otto Guerra Netto, a realização anual do Anima Mundi<sup>2</sup>, ou a publicação de editais públicos voltados à área<sup>3</sup>; porém são apenas exemplos pontuais diante da escassez de

---

<sup>1</sup> A *Society for Animation Studies* foi fundada pelo PhD, Harvey Deneroff, em Los Angeles, em 1987. A organização internacional realiza conferências anuais, reunindo membros de diversos países para a apresentação de artigos e trabalhos monográficos sobre animação. A iniciativa levou à publicação do primeiro periódico científico da área, o *Animation Journal*, fundado por Maureen Furniss, atual presidente da SAS. Atualmente, além dos encontros anuais, a sociedade organiza o jornal *on-line Animation Studies*.

<sup>2</sup> O Anima Mundi é um festival internacional realizado todo ano, desde 1993, nas cidades Rio de Janeiro e São Paulo, onde são exibidos curtas, médias e longas-metragens de animação, além de seriados e comerciais. Também são realizados workshops, palestras e seminários.

<sup>3</sup> Conforme publicado no *site* oficial do Ministério da Cultura, “até 2002, o Brasil havia produzido somente cinco longas-metragens de animação, e este ano estão em produção cerca de 11 filmes do gênero. Em 2004, a Secretaria

bibliografia especializada, centros de formação de excelência e de um sistema industrial que viabilize um volume de produção capaz de ultrapassar os limites dos estúdios caseiros e das agências de publicidade.

Além do caminho tortuoso no que se refere à sua popularidade, outros entraves perseguiram o desenvolvimento da animação ao longo do século XX, e persistem nesse início de século XXI. Dentre eles, podemos destacar duas grandes vertentes. A primeira diz respeito ao modo como a animação passou a se relacionar com o setor da economia de mercado. Como veremos no primeiro capítulo, o desenvolvimento industrial da animação – iniciado por John Randolph Bray e consagrado pelos estúdios Disney – logrou a automatização de algumas limitações técnicas que impediam o desenvolvimento estético da linguagem. Por outro lado, esse processo consolidou na animação uma lógica comercial que passou a repercutir na sua especificidade artística. O viés mercadológico pragmático veio acompanhado pelo interesse político-ideológico de utilizar a animação para fins estratégicos - sobretudo em tempos de guerra, quando foi constantemente usada como propaganda de governo, como comprova Eric Smoodin (1993). Dessa maneira, a dinâmica estabelecida no seu processo produtivo, ainda na década de 1920, foi a lógica monopolista das grandes corporações norte-americanas, que dominam o setor do consumo de bens simbólicos até os dias atuais. Evidentemente, essa rede bem engendrada de controle do mercado perpassa os domínios políticos que visam o controle social, e é resultado de um complexo esquema de lutas de poder. A compreensão desses desdobramentos é fundamental para o entendimento da área da animação como um todo e vem

---

do Audiovisual do Ministério da Cultura lançou três editais específicos para animação: Desenvolvimento de Roteiro, Produção de Curtas-metragens e Curta Criança Animação” (BARBOSA, 2006). Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/noticias/noticias\\_do\\_minc](http://www.cultura.gov.br/noticias/noticias_do_minc)>. Acesso em: 12 nov. 2006

sendo foco de atenção de diversos estudos na atualidade, ligados, sobretudo, à perspectiva orientada pelos Estudos Culturais.

A segunda vertente – que serve de ponto de partida deste trabalho - refere-se ao modo de produção da animação quanto ao que há de mais fundamental, àquilo que possibilita sua existência e que lhe confere qualidade artística: a relação entre a técnica e a estética no desenvolvimento da linguagem. Na história da arte não faltam exemplos de épocas em que se foi questionado se, afinal, a arte não estaria no simples fato de se usar um determinado aparato tecnológico. Alberto Lucena Júnior (2005), em uma das raras publicações sobre a área de animação em língua portuguesa, comprova como a desconfiança - e ao mesmo tempo o fascínio - diante do embate entre aspectos técnicos e artísticos foram desencadeados ao longo do seu processo histórico. Lucena Júnior opõe os dois conceitos da seguinte maneira:

Entendemos a arte essencialmente como o domínio do indivíduo, do humano, ao passo que a técnica diz respeito às transformações externas. Através da técnica nos impomos sobre a natureza, controlamos suas forças por meio de um processo organizado... Já por meio da arte atuamos em nosso próprio equilíbrio interno... que permite a elaboração de símbolos (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 17).

Tendo em vista, portanto, a técnica como ferramenta para o desenvolvimento da arte e a estética como resultado expressivo da orquestração de elementos plásticos no estabelecimento de símbolos – através dos quais o artista pode, finalmente, comunicar-se poeticamente -, resta saber: as recentes inovações no âmbito técnico-científico estariam estendendo-se à estética da animação?

Conforme demonstraremos ao longo do trabalho, dois momentos significativos encarnam a tensão entre a técnica e a arte ao longo de mais de um século de história da animação: a era de ouro do *cartoon* norte-americano, entre as décadas de 1930 e 1940, e o

contexto atual de desenvolvimento da computação gráfica, localizado a partir da década de 1980. Com efeito, quais seriam as semelhanças e as diferenças, em termos da construção da linguagem, entre o cinema de animação produzido durante esses dois períodos distintos? Podemos afirmar que a utilização da computação gráfica instaura um novo paradigma estético para a tradição da animação? Como ela utiliza métodos tradicionais da arte nesse processo?

Nosso objetivo central será, portanto, investigar as transformações formais ocorridas na linguagem da animação a partir da reconfiguração do seu modo de produção. Para tanto, serão feitas análises comparativas entre seis longas-metragens hollywoodianos<sup>4</sup> lançados: a) no início da década de 1940 e b) a partir de 1995<sup>5</sup>. Os filmes estão agrupados em dois blocos, e serão comparados de acordo com as estratégias narrativas empregadas. O primeiro bloco compreende três filmes realizados pelos estúdios Disney<sup>6</sup>: *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942). Já o segundo bloco é composto por três filmes produzidos pelos estúdios Pixar: *Toy Story* (1995), de John Lasseter, *Monstros S.A.* (2001), direção de Pete Docter e co-direção de David Silverman, e *Procurando Nemo* (2002), de Andrew Stanton.

Embora muito criticada pelos estudiosos do cinema, a produção de Hollywood nem sempre se resume à mediocridade artística. Basta lembrar de Alfred Hitchcock e Stanley Kubrick, ou dos mais recentes David Lynch e Quentin Tarantino, para atestar que se deve

---

<sup>4</sup> O termo “Hollywood” é usado aqui como empregado por Rick Altman, em *The American Film Musica*, citado por Eric Smoodin, em *Animating Culture - Hollywood Cartoons from the Sound Era*: “Enquanto a ‘narrativa fílmica de Hollywood’... aparenta representar uma categoria histórica e geográfica, seu reconhecimento como uma categoria na atualidade reside no fato de que filmes desse tipo constroem uma semântica reconhecível dentro de uma sintaxe identificável”. Smoodin adiciona, considerando que o filme hollywoodiano não é caracterizado apenas por certas práticas padronizadas de produção, mas, além disso, incluem-se nessa classificação aqueles filmes que foram distribuídos ou exibidos de acordo com os sistemas estabelecidos pelas grandes corporações – as *majors* (ALTMAN *apud* SMOODIN, 1993, p. 191).

<sup>5</sup> Embora o período atual venha se estabelecendo desde meados da década de 1980, o primeiro longa-metragem de animação digital 3D, *Toy Story*, foi lançado em 1995.

<sup>6</sup> É importante ressaltar que, na época, em detrimento do diretor do filme, como é comum atualmente, os créditos dos filmes eram relacionados ao nome de Walt Disney, dono do estúdio, muito embora uma grande equipe trabalhasse na concepção e realização da obra, desde os *storymen* (responsáveis pela história), até os diretores, animadores, assistentes etc.

pensar duas vezes antes de desqualificar o cinema hollywoodiano *a priori*. Além disso, no caso específico da animação e do problema proposto a esse trabalho, devemos admitir que os dois movimentos mais significativos de implantação de ferramentas técnicas que alteraram radicalmente a rotina produtiva do cinema de animação partiram de estúdios, universidades ou centros de estudos situados nos Estados Unidos (devido, sobretudo, ao investimento direcionado ao desenvolvimento de tecnologia de ponta, por parte do governo e de empresas deste país), e que a excelência do uso dessas ferramentas com finalidade artística foi consagrada através de estúdios vinculados a Hollywood.

De fato, reconhecemos que a diversidade técnica e estilística da animação reside no curta-metragem. Porém, em virtude da dificuldade de acesso aos curtas (que não contam com um sistema de distribuição eficiente), aliada às limitações temporais de desenvolvimento desta pesquisa, bem como a constatação de um desconhecimento geral sobre o cinema de animação (que é ainda mais acentuado quando o assunto é a produção independente), mantivemo-nos convictos de que optar pelos filmes que representam marcos da animação no imaginário coletivo constituiria o caminho mais adequado a seguir nesse trabalho.

De modo a atingir nossos objetivos, o trabalho está estruturado em três capítulos. No primeiro, *Panorama Histórico-Conceitual*, apresentamos o debate em torno de problemas ao se tentar definir o termo “animação”, e contextualizamos seu desenvolvimento técnico e estético, ao longo de mais de um século de história.

A *Fundamentação Teórica*, em primeiro lugar, defende a animação enquanto uma linguagem, destrinchando as possibilidades estratégicas do uso de seus materiais de expressão (imagens e sons) na construção da narrativa. Em seguida, enfoca os pilares da estrutura dramática tradicional e os problemas em torno do realismo na animação, sintetizando os

princípios fundamentais e os procedimentos para a produção da animação tradicional e da animação digital 3D.

No terceiro capítulo, conduziremos a *Análise Comparativa* entre os dois grupos de filmes produzidos em dois contextos distintos, porém especificamente caracterizados pela consagração de novos paradigmas tecnológicos. As observações resultantes da comparação geral entre os dois grupos serão comprovadas através da análise minuciosa de trechos dos filmes em questão.

Nas *Considerações Finais*, retomamos as conclusões extraídas dos três capítulos de desenvolvimento do trabalho, chamando atenção para a comparação entre os paradigmas estéticos dos primeiros longas-metragens de Disney, em contraposição aos primeiros filmes de animação digital 3D do estúdio Pixar.

## 2. PANORAMA HISTÓRICO-CONCEITUAL

### 2.1 PROBLEMAS CONCEITUAIS

Antes de dar início à descrição dos fatos que marcaram a história da animação, é relevante tecer algumas considerações sobre seus problemas conceituais. Conforme demonstra Philip Kelly Denslow (1997), em seu artigo *What is Animation and Who Needs to Know* (“O que é Animação e Quem Precisa Saber”), diversas entidades e organizações têm buscado estabelecer definições para o termo “animação”, de acordo com interesses que variam conforme: a) o desenvolvimento histórico, b) exigências dos setores de produção e de marketing e c) preferências estéticas. Com efeito, Denslow chama atenção para as limitações conceituais que essas definições apresentam diante das atuais mudanças tecnológicas que vêm alterando o contexto de produção e distribuição das animações<sup>7</sup>. Ele aponta algumas questões que devem ser levadas em conta ao repensar a animação conceitualmente:

A realidade virtual é uma forma de animação? A simulação da vida gerada por computador qualifica [uma nova animação]? E quanto à gravação computadorizada de movimentos mímicos, que são depois aplicados a um

---

<sup>7</sup> O autor destaca a importância das novas tecnologias na consagração de um cenário otimista para a produção independente (voltaremos a essa questão quando tratarmos do contexto atual da animação).

personagem que é renderizado<sup>8</sup> um frame a cada vez? As técnicas de pós-produção digitais, que permitem uma imperceptível composição e manipulação de cenas de ação viva, reduzem a filmagem dos atores na película a uma mera fase de aquisição da imagem no processo de produção como um todo? Essa produção é, então, na realidade, um filme animado? (DENSLOW in PILLING, 1997, pp. 1-2) (tradução nossa).

Todas essas perguntas ainda carecem de respostas. Elas representam as angústias desencadeadas pela revolução digital na contemporaneidade, que encontram na arte espaço para a manifestação de sentimentos que assolam a sociedade em todos os aspectos do seu cotidiano. Além disso, a reflexão de Denslow leva-nos a pensar na relação entre a animação e o cinema tradicional<sup>9</sup>. Em um texto de 1973, utilizado como prefácio no livro *Cartoons One Hundred Years of Cinema Animation*, de Giannalberto Bendazzi, Alexandre Alexeïeff, respeitado animador russo, discute a classificação equivocada (estabelecida desde a projeção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, em 1895) da animação enquanto um mero tipo de cinema. Considerando que o surgimento da animação data de antes do cinematógrafo, com Émile Reynaud, em 1877, Alexeïeff defende que seria

(...) legítimo considerar o cinema como um tipo particular de animação, uma espécie de substituto barato e industrial, destinado a substituir o trabalho criativo de artistas como Émile Reynaud através da fotografia de modelos humanos ‘em movimento’ (ALEXEÏEFF in BENDAZZI, 2003, p. xx) (tradução nossa).

De fato, a necessidade de se produzir com rapidez e com baixo orçamento, estabelecida na indústria dos bens simbólicos ao longo dos anos, vem sendo um entrave no desenvolvimento da produção de filmes animados, que em geral demandam mais tempo – e, portanto, mais dinheiro – para sua realização. Para se ter uma idéia, lembremos que cada segundo de filme contém 24 *frames*; no caso dos filmes de Disney, eram exibidos em média 4

<sup>8</sup> A renderização é o processo de obtenção das imagens digitais, através do qual se pode visualizar a imagem final de um projeto bi ou tridimensional (ver item 3.2.2).

<sup>9</sup> O termo “cinema tradicional” é usado aqui para designar aquele de atuação desempenhada por atores humanos, equivalente ao que em inglês é chamado de *live action*.



desenhos a cada *frame* (96 desenhos por segundo); como os longas-metragens duravam cerca de 80 minutos, a cada filme eram criados em torno de 460.800 desenhos finalizados – sem contar os desenhos de teste, esboços etc. que levavam esse número à ordem de 2 milhões e meio (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 317). Segundo Alexeïeff, a diferença essencial entre a animação e o cinema tradicional está na sua matéria prima – característica que advém, em primeira instância, das diferenças entre a pintura e a fotografia (voltaremos à relação do cinema tradicional com a animação no segundo capítulo):

Contrário ao cinema de ação viva, Animação desenha [ou manipula] os elementos de seus trabalhos futuros a partir de um material cru, feito *exclusivamente de idéias humanas*, idéias que diferentes animadores têm das coisas, dos seres vivos, suas formas, movimentos e significados (ALEXEÏEFF in BENDAZZI, 2003, p. xxii) (tradução nossa).

Aqui se faz necessária uma ressalva. Ao encontro das considerações de Alexeïeff, optamos por utilizar o termo “cinema de animação” neste trabalho de maneira a distinguir nosso objeto das demais formas de animação – e não com a intenção de reduzi-la a um tipo de cinema. Como veremos, essa necessidade se deve à grande diversidade de produtos artístico-culturais que recebem o mesmo nome: “animação”.

Outro erro de classificação comum, portanto, é resumir a animação à movimentação de desenhos (essa tendência foi popularizada a partir da década de 1920, quando se iniciou a dominação do *cartoon* norte-americano). Segundo Jayne Pilling (1997), o que torna a animação tão difícil de ser definida é justamente o seu caráter de mídia abrangente, a abundância de técnicas e materiais que podem ser usados na realização de um produto animado. Sob o rótulo de “animação”, pode ser identificada uma gama de produtos, cuja finalidade nem sempre é

artística<sup>10</sup>: filmes publicitários, efeitos especiais, vinhetas e aberturas para cinema e televisão, seriados televisivos, curtas experimentais, longas-metragens de entretenimento, além de jogos eletrônicos para computador, internet e celular.

Afora a finalidade, são diversos também os materiais que podem ser utilizados em uma animação, bem como o tratamento dado ao seu conteúdo expressivo. Além da utilização do desenho, podemos citar a animação de pinturas, bonecos, esculturas, figuras digitais e, até mesmo, partes do corpo humano. As técnicas de utilização desses materiais dão origem a diversas categorias, tais como a animação tradicional, a rotoscopia, animação digital, animação de recorte, captura de movimento, animação limitada, *stop motion* (que inclui: animação de massinha, fantoches e bonecos, *pixillation*, *pinscreen* etc.), entre outros<sup>11</sup>.

Quanto à maneira como os símbolos são apresentados na animação, destacamos a dicotomia entre a *animação tradicional* e a *animação abstrata*. A primeira vertente é a que mais se aproxima do cinema tradicional, pois considera que a animação “é um filme que conta uma história através de desenhos em movimento, é geralmente produzida em celulóide e contém aquilo que vem sendo chamado de ‘animação de personalidade’”. Já a segunda vertente considera a animação uma “arte gráfica em movimento”, estabelecendo uma maior relação com a experimentação formal da arte moderna e dos filmes de vanguarda (PILLING, 1997, p. xiii) (Tradução nossa).

---

<sup>10</sup> É importante que se diga que a intenção aqui não é tentar defender aquela utilização que seja mais digna do termo, ou tentar estabelecer uma hierarquia baseada numa idéia de pureza da arte. Ao contrário, acreditamos que, no contexto dos dias atuais, em que setores da economia, política e cultura estão mais imbricados do que nunca, é cada vez mais falho tentar provar uma independência da esfera artística sobre as demais. Com mais ou menos poder de subversão, a configuração dessas esferas é resultado de processos mutuamente determináveis.

<sup>11</sup> Na enciclopédia digital Wikipedia podem ser encontradas descrições da maioria das técnicas de animação, bem como exemplos de sua utilização em diversos filmes (<http://wikipedia.org>).

Nesse sentido, Paul Wells (1998) sugere o enquadramento da animação em três categorias: *ortodoxa*, *desenvolvimentista* e *experimental*. A animação ortodoxa - equivalente ao que outros autores chamam de “animação tradicional” ou “*cel animation*”: designa a animação de desenhos feitos em celulóide, em que cada quadro é desenhado à mão, e a narrativa é estruturada sobre as noções de configuração, continuidade, forma narrativa, evolução de contexto, unidade de estilo, ausência do artista (“autor”) e dinâmica de diálogo. Os maiores representantes da animação tradicional seriam os estúdios Disney e as animações japonesas (*anime*). A animação experimental, também chamada de “animação abstrata”, ao contrário, é aquela “feita com outros materiais, com diferentes impulsos criativos e interesses estéticos, fora do contexto da produção de massa” (WELLS, 1998, p. 35) (Tradução nossa), estruturada sobre noções como a abstração, não-continuidade, forma interpretativa, evolução de materialidade, multiplicidade de estilos, presença do artista (“autor”) e dinâmica de musicalidade. As obras de Oskar Fischinger e Norman McLaren seriam representantes da animação experimental. Já a animação desenvolvimentista estaria no meio termo entre os dois extremos, combinando elementos dos dois métodos – categoria na qual a maior parte das animações se enquadraria atualmente.

Contudo, independentemente da modalidade de classificação em que se enquadre, parece haver um consenso entre os teóricos quanto a dois fatores fundamentais na classificação de um produto como “animação”. O primeiro refere-se à premissa do movimento, contida na própria definição do verbo animar: sua função de criar uma ilusão de vida. O segundo fator tem a ver com o seu *modus operandis*, ou seja, a captação e a projeção de uma seqüência de imagens *frame a frame* (quadro a quadro). Uma afirmação do consagrado animador Norman McLaren resume essa concepção:

Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que acontece *entre* cada frame é mais importante do que o que acontece *em* cada frame (MCLAREN *apud* WELLS, 1998, p. 10) (Tradução nossa).

## 2.2 PROCESSO HISTÓRICO

A história da animação pode ser dividida em cinco grandes blocos, de acordo com os fatos que mais impactaram o desenvolvimento dessa linguagem: 1) a invenção dos aparatos técnico-científicos que possibilitaram seu surgimento, no fim do século XIX; 2) sua consagração como arte autônoma e as origens da industrialização, durante o período do cinema mudo, no início do século XX; 3) a revolução técnica e estética que dominou a era de ouro do *cartoon*, nas décadas de 1930 e 1940 *versus* a resistência do experimentalismo; 4) o mercado televisivo e a produção independente, dos anos 1950 aos 1980; e 5) a reconfiguração do processo produtivo, com a introdução das novas tecnologias, a partir de meados de 1980.

### 2.2.1 Origens

Como qualquer pessoa minimamente consciente das longas e complexas relações de causa e efeito que envolvem os processos históricos deve presumir, a animação não surgiu por acaso. Ao contrário, começou a ser concebida desde que o ser humano passou a se expressar através de símbolos. Dentre as pinturas rupestres da Pré-História é possível identificar aquelas que já manifestavam a intenção humana de representar o movimento através do desenho, como

comprovam pinturas de bisões, mamutes e renas com mais de quatro pernas, ilustradas em cavernas espanholas e francesas há mais de 30 mil anos (GOMBRICH, 1999, p. 40).

Com o passar do tempo, esse desejo de representar o movimento não cessou; pelo contrário, vem sendo obsessão de diversos artistas por gerações. Nas artes plásticas do Renascimento, o movimento atingiu seu grau máximo de simulação através de imagens congeladas, graças ao profundo conhecimento anatômico por partes dos artistas dessa época, bem como sua vontade de fazer da tela – ou da escultura – espaço cênico de uma narrativa. Entretanto, a ilusão da vida através da animação da imagem, de fato, ainda não contava com aparatos técnicos que a tornassem realidade.

O primeiro feito nesse sentido aconteceu em 1645, com a invenção da *lanterna mágica*, pelo jesuíta romano Athanasius Kircher. A lanterna mágica servia como um projetor de *slides*. Tratava-se de uma caixa, contendo uma fonte de luz e uma lente que permitiam a projeção de imagens pintadas em vidro sobre uma determinada superfície. A intenção de Kircher, no entanto, passava longe de ser artística – ou mesmo científica. Ele usava o dispositivo como instrumento de catequização – fato que o levou a ser acusado de bruxaria, tamanho o espanto que causou na população. A lanterna mágica seria usada como ferramenta artística, pela primeira vez, em Paris, 1794, através do espetáculo *Fantasmagorie*, criado por Etienne Gaspard Robert. O *show* contava com uma incrementada e tenebrosa ambientação, com o objetivo de provocar medo nos espectadores (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Após diversos aprimoramentos da lanterna mágica e outras descobertas científicas, a partir do século XIX, inicia-se o desenvolvimento de uma tecnologia que seria capaz de dar

credibilidade técnica à animação<sup>12</sup>. Dentre as contribuições científicas que viabilizaram esse processo, destacamos a publicação, em 1824, do artigo científico *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* (“A Persistência da Visão com Relação a Objetos em Movimento”), por Peter Mark Roget, que explicava que

Imagens eram retidas pela retina do olho humano por uma fração de segundo antes de serem substituídas pelas imagens seguintes. Se a sucessão fosse suficientemente rápida, o observador tinha a impressão de movimento, mesmo que estivesse olhando para imagens paradas (BENDAZZI, 2003, p. 3) (Tradução nossa).

Essa descoberta permitiu a criação de uma série de brinquedos e aparatos técnicos em meados do século XIX, chegando àquele que marcaria o início da história da animação - e do cinema como um todo: o *praxinoscópio*. Criado em 1877, pelo pintor francês Émile Reynaud, tratava-se do aprimoramento de mecanismos desenvolvidos anteriormente, desde a lanterna mágica até o *zootroscópio* - inventado pelo relojoeiro inglês William Horner, em 1834. Ambos o zootroscópio e o praxinoscópio utilizavam um cilindro giratório onde, na parte interior, eram montadas tiras de papel desenhadas (ou pintadas). Porém, no praxinoscópio as aberturas do cilindro foram substituídas por espelhos, fazendo com que, ao olhá-los, surgisse uma rápida sucessão de imagens, produzindo uma ilusão de movimento com mais brilho e menos distorção do que a possibilitada pelo instrumento antecessor.

Em 1892, Émile Reynaud aprimorou seu invento, combinando-o com lanternas: surgia o Teatro Óptico. Contudo, não foi apenas a engenhosidade das invenções de Reynaud que as tornaram marco na história da animação, mas a intenção artística com que elas foram utilizadas. A motivação dos pioneiros até aqui era “muito mais tecnológica, uma vez que eles

---

<sup>12</sup> Alberto Lucena Júnior (2005) disponibiliza uma ampla descrição dos inventos e aplicações técnicas surgidas nessa época, tais como o *taumatroscópio* (1825), o *fenaquistoscópio* (1828), o *estroboscópio* (1832), o *zootroscópio* (1834) e o popular *flipbook* (o “livro mágico”, em 1868).

estavam testando a capacidade de uma nova mídia em um sentido mecânico, ao invés de estético” (WELLS, 1998, p. 1). O Teatro Óptico de Reynaud fez em torno de 13 mil apresentações; suas *pantomimes lumineuses* – como ele chamava os filmes - eram coloridas, “apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados cujos movimentos estavam rigorosamente adaptados ao cenário”. Entretanto, apesar de sua evidente intenção e talento artísticos, Reynaud “estava preso ao fascínio do instrumento, à sua própria novidade tecnológica, limitante artisticamente como qualquer tecnologia por si mesma” (LUCENA JÚNIOR, 2005, pp. 36-37). Dessa forma, seu Teatro Óptico foi ultrapassado por uma tecnologia mais moderna: o *cinematógrafo*<sup>13</sup>, dispositivo criado, em 1895, pelos irmãos Lumière, que servia tanto para captar imagens quanto para projetá-las ao grande público.

A partir da invenção do cinema tradicional, a animação passou a sobreviver sob o véu dos *trickfilms* (filmes baseados nos truques de mágica), cujo maior precursor foi o francês George Mèliés. Mèliés descobriu acidentalmente, em 1896, a técnica da parada por substituição (precursora do *stop motion*) e foi um dos primeiros cineastas a usar técnicas inusitadas, como exposições múltiplas, fotografia no lapso de tempo e pinturas sobre a película. Segundo Lucena Júnior (2005), nesse período, a animação ainda não existia enquanto arte autônoma, pois imperava a surpresa em torno da mágica, em detrimento da expressividade artística – o que começaria a ser atingido a partir da virada do século.

---

<sup>13</sup> O cinematógrafo, por sua vez, também foi viabilizado graças a uma série de descobertas que antecederam a sua invenção, dentre as quais destacamos a invenção da própria fotografia, em 1820, pelos franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre; o primeiro projetor de cinema, em 1850, pelo militar austríaco Franz von Uchatius; o *zoopraxinoscópio*, em 1879, pelo fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge – que foi pioneiro no estudo anatômico dos seres vivos, servindo de referência para os animadores; a emulsão sensível à luz sobre película flexível de celulóide, em 1887, pelo fotógrafo amador americano Hannibal Goodwin e seu aprimoramento por George Eastman; além do *kinetoscópio* e do *kinetógrafo*, em 1891, pelos inventores americanos Thomas A. Edison e William K. L. Dickson (LUCENA JÚNIOR, 2005).

### 2.2.2 Consagração e Industrialização de uma Arte Autônoma

Ainda na primeira década do século XX, o artista plástico e ilustrador anglo-americano, James Stuart Blackton realizou o primeiro desenho animado da história: *Humorous Phases of Funny Faces*. Em 1894, Blackton entrou para o vaudeville<sup>14</sup>, apresentando suas *lightning sketches* - performance em que o artista desenhava sobre um quadro negro, modificando os desenhos rapidamente diante dos olhos do público. Em 1900, ele apresentou *The Enchanted Drawing*, que pode ser considerada uma proto-animação, uma vez que foi empregada a técnica do *stop motion*. Porém, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) foi o primeiro filme a ser realizado em *stop motion* e, além disso, a ser feito *frame a frame*. Blackton encarava a atividade artística como um negócio; sua intenção era obter lucros - tanto que é reconhecido por empreender um marketing bombástico sobre o seu filme seguinte, *The Haunted Hotel*, lançado em 1907 (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 43).

Contudo, ao fim da década, os *trickfilms* já não tinham mais tanto apelo; o segredo por trás da “mágica” havia sido revelado, esgotando o interesse do público. Faltava pouco para que a animação estabelecesse uma estrutura narrativa e um código estético que a legitimasse enquanto arte autônoma. Essa ascendência artística seria alcançada através do francês Émile Cohl e do norte-americano Winsor McCay, entre 1908 e 1917. 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

---

<sup>14</sup> Vaudeville era um estilo de teatro de múltiplos atos que floresceu na América do Norte entre as décadas de 1880 e 1920. As apresentações eram ao vivo e incluíam música, comédia, atletismo e contorcionismo, mágica, números com animais, ópera, acrobacias, palestras etc. (WIKIPEDIA, 2006) Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Vaudeville>>. Acesso em: 12 nov.2006.



retiradas as histórias e as piadas que passariam a compor a estrutura do filme animado. Apesar das semelhanças, em termos estéticos os dois artistas acabaram estabelecendo duas correntes opostas, que caracterizariam as vertentes da animação ao longo do século XX: uma se valeira de “formas clássicas, sólidas”; e a outra exploraria formas “barrocas, oscilantes”<sup>15</sup> (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 53).

Na década de 1900, Émile Cohl descobriu que poderia fotografar o mesmo desenho duas vezes sem impedir a continuidade do movimento, o que permitiu a redução pela metade do trabalho dos animadores e fez com que o artista lançasse, em 1908, *Fantasmagorie*, o primeiro curta-metragem de animação completamente realizado *frame a frame*. As inovações de Cohl, contudo, não se resumiram aos aprimoramentos técnicos das *lightning sketches* de Blackton e dos *trickfilms* de Méliès. Segundo Lucena Júnior (2005), suas animações eram resultado da orquestração coerente de elementos da sintaxe plástica, dentro de um princípio estético uno. Esse princípio era norteado pelos ideais anárquicos dos Incoerentes, grupo do qual Cohl fazia parte e que, mais tarde, influenciaria movimentos revolucionários da história da arte, como o dadaísmo e o surrealismo. Bendazzi (2003) explica que o artista acabou levando para a animação os elementos plásticos, os códigos visuais (como o uso da linha e da metamorfose), a história e o senso de humor que caracterizavam o universo gráfico das tiras cômicas e caricaturas que produzia para revistas da época. Até 1910, Cohl havia feito mais de 40 filmes, marcando a fase mais significativa de seu trabalho.

Winsor McCay deu continuidade ao processo de desenvolvimento da animação como arte autônoma. 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

---

<sup>15</sup> As formas clássicas e sólidas são características da animação tradicional, que marcam os filmes dos Estados Unidos; já a tendência barroca, oscilante, é própria da animação experimental, característica da produção européia.

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. *Little Nemo* (1911) marca a entrada de Winsor McCay no desenho animado, apresentando o uso das noções de peso, tridimensionalidade através da perspectiva, além da metamorfose e do uso da linha, introduzidos por Émile Cohl. Além disso, o artista formulou conceitos fundamentais à animação, tais como *comprimir e esticar*, *aceleração e desaceleração*, *temporização e personalidade*, mais tarde sistematizados pelo estúdio de Walt Disney (ver item 3.2.1). Em *How a Mosquito Operates* (1912) e, sobretudo, em *Gertie The Dinosaur* (1914), a ênfase na narrativa, a construção antropomórfica da personalidade, além da exploração anatômica do corpo humano, entre outras incorporações estéticas e narrativas, fizeram com que se percebesse nesse momento que “a animação não se tratava de uma categoria de *trickfilm*, mas um tipo de arte com características próprias... que rapidamente ia definindo sua linguagem” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 56).

Entre 1910 e 1940, os Estados Unidos foram o cenário do excepcional desenvolvimento técnico e artístico da animação. Diante da necessidade de produção a curto prazo e a baixos custos, surgem os estúdios de animação, que, até a década de 1920, cumpriram a função de industrializar o setor. Um dos primeiros estúdios totalmente voltados à animação foi o Barré-Nolan Studio, criado em Nova Iorque, em 1914, pelo pintor e cartunista franco-canadense, Raoul Barré, com a colaboração de Bill Nolan. Barré é conhecido por ter introduzido

o uso padrão de perfurações no papel de desenho<sup>16</sup> e o sistema de corte, que foi a solução do artista para o problema de animar as diversas posições de um personagem que atua num cenário estático - sem que para isso fosse necessário redesenhar o cenário a cada quadro. Como explica Bendazzi (2003), o que pode parecer à primeira vista um simples detalhe, esse fato era um dos maiores entraves da animação<sup>17</sup>.

Mesmo com a concorrência de Barré, o estúdio dominante nesse período foi o Bray Productions, criado em 1914, e dirigido pelo cartunista e ilustrador norte-americano, John Randolph Bray. Bray foi o maior responsável pela incorporação de procedimentos administrativos à animação - o que implicaria uma revolução na prática artística, com a disseminação da obra de arte e a influência popular. As práticas adotadas pelo estúdio eram comuns aos métodos de organização empresarial do teórico Frederick W. Taylor, e estabeleciam:

(...) primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os processos por meio de patente; quatro, aperfeiçoar a distribuição e o *marketing* dos filmes (LUCENA JÚNIOR, 2005, pp. 63-64).

Dessa maneira, o estúdio de Bray implantou um sistema de linha de montagem, com atenção às necessidades mercadológicas de venda e de formação de público. Além disso, duas descobertas significativas viabilizaram tecnicamente essas mudanças: o uso do *acetato*, descoberto por Earl Hurd, em 1914, e a *rotoscopia*, criada, em 1915, pelos irmãos Max e Dave

---

<sup>16</sup> Essas perfurações evitavam erros na passagem de uma imagem para a outra, processo que, como veremos, foi aperfeiçoado pelos estúdios de Walt Disney.

<sup>17</sup> Para se ter uma idéia, Winsor McCay, em *Gertie the Dinosaur*, havia redesenhado o mesmo cenário mais de 5 mil vezes (SOLOMON *apud* LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 59).

Fleischer<sup>18</sup>. A utilização do acetato – desenho sobre folhas de celulóide transparente – foi institucionalizada o padrão na indústria e instaurou uma mudança estrutural na prática de confecção dos filmes animados, uma vez que o mesmo cenário estático poderia ser reaproveitado indefinidamente – pois passaria a ser desenhado numa folha transparente à parte daquelas contendo a animação do personagem. Além disso, a descoberta possibilitava o uso de planos e a ilusão de profundidade de campo na dimensionalidade restrita do desenho animado. Já a rotoscopia consistia em um artifício para a obtenção de desenhos mais realistas, através da utilização de referências de filmagem de modelos vivos – façanha que viabilizou a criação de uma série de efeitos especiais e a combinação de desenhos animados com ações ao vivo em um mesmo filme (LUCENA JÚNIOR, 2005).

As mudanças técnicas e organizacionais na área tornaram o trabalho dos animadores menos repetitivo e reduziu o tempo de realização dos filmes. Com isso, surgiu uma intensa produção de *séries de personagens*, que marcaram as décadas de 1910 e 1920<sup>19</sup>. Dentre os protagonistas mais salustares – os primeiros a entrar para o *star system* hollywoodiano - destacamos: *o palhaço Koko* (1919), da série *Out of the Inkwell*, criada pelos irmãos Fleischer e, sobretudo, o gato *Felix* (1919), criado por Otto Messmer e produzido por Pat Sullivan<sup>20</sup>. Os Fleischer souberam explorar a dimensão gráfica do desenho animado: cada elemento do mundo de Koko era passível de ser convertido nos mais inusitados objetos; e os limites de princípios como *esticar/comprimir*: em algumas animações, os corpos dos personagens eram elásticos, como se fossem feitos de borracha. Além disso, o curta *Ko-Ko Song Car-Tunes* introduziu a

---

<sup>18</sup> Tanto Hurd quanto os irmãos Fleischer foram em seguida contratados pelo estúdio de Bray, que passou a lucrar com *royalties* advindos do uso dessas patentes (BENDAZZI, 2003, p. 21).

<sup>19</sup> Segundo Bendazzi (2003), a produção, nesse período, estava centrada em Nova Iorque, e era dominada por um grupo fechado de animadores, que mudavam constantemente de um estúdio para o outro.

<sup>20</sup> A criação do gato Felix foi atribuída durante muito tempo a Pat Sullivan, que, em 1922, havia adquirido os direitos sobre o personagem (BENDAZZI, 2003, p. 55).

fórmula, criada pelos irmãos, em que uma canção popular norte-americana era tocada por uma orquestra ou um pianista e acompanhada pelo canto do público, de acordo com a indicação de uma “bolinha saltitante”, que marcava o momento correto de pronunciar cada palavra (BENDAZZI, 2003). O gato Félix, por sua vez, foi o maior fenômeno da animação da década de 1920. Baseado no personagem Carlitos, de Charles Chaplin, as formas de Felix eram arredondadas, de acordo com as teorias psicológicas da *gestalt* - então em evidência - e o cenário de poucas linhas era predominantemente branco, para contrastar com o pêlo negro do personagem. De acordo com Lucena Júnior (2005), o personagem de Messmer era espirituoso, capaz de encarnar características complexas, afastando-se das polaridades estabelecidas pelas noções de “bem” e “mal”. Quanto aos elementos formais da série, eram aplicadas deformações de perspectiva e de padrões geométricos, além da exploração de sombras com intenção dramática, dentro da estrutura narrativa marcadamente apoiada num mundo de fantasia, em que Félix podia tudo. A animação, assim, podia mostrar-se em sua capacidade de mídia subversiva:

Animação legitimava a ambivalência social e política de tais narrativas, simultaneamente, *aproximando* algumas das condições da existência real, e *distanciando-se* das mesmas, recorrendo aos aspectos singulares de seu vocabulário próprio (WELLS, 1998, pp. 21-22) (Tradução nossa).

Contudo, a animação dessa época priorizava a utilização das *piadas (gags)*, em detrimento da história e da construção de personagens. Essa tendência começou a popularizar a animação como um sinônimo de “*cartoon*” - o que seria consagrado na década seguinte. Tratava-se de uma nova situação em que o animador não se sentia mais na função de mágico, mas na de “cronista da alma humana”, sentindo-se à vontade para “explorar toda a diversidade de valores sociais, lançando mão dos múltiplos recursos expressivos proporcionados por sua arte” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 75).

A distribuição maciça do *cartoon* norte-americano ao redor do mundo e, particularmente, na Europa, valeu-se do contexto da I Guerra Mundial, que enfraqueceu a produção nacional européia e acabou fazendo com que, ao final da guerra, os países daquele continente abrissem seu mercado para os produtos norte-americanos. Com efeito, os animadores europeus não conseguiam competir com a quantidade e o preço do entretenimento estadunidense. A produção cinematográfica européia que conseguiu sobreviver à guerra precisou contar, portanto, com o financiamento de órgãos estatais ou dos próprios animadores, que mantinham outras atividades para bancar seus filmes. As técnicas usadas eram bastante variadas, mas o clima de experimentação e inovação estética era uma constante entre esses artistas.

Dentre as contribuições dos animadores que mais se destacaram na Europa durante a década de 1920, podemos citar: a combinação de imagens com marcação musical, do alemão Walther Ruttmann, que influenciaria animadores consagrados, como Oskar Fischinger, Hans Richer e Norman McLaren; a pesquisa em torno do “ritmo visual”, do próprio Hans Richer, exemplificada nos curtas abstratos *Rhythmus* (1921, 1923, 1925); o trabalho da alemã Lotte Reiniger com a animação de silhuetas - técnica baseada no tradicional teatro de sombras chinesas -, com destaque para a realização de *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), segundo longa-metragem da história da animação<sup>21</sup>, realizado em parceria com Ruttmann; e a animação de bonecos inspirada em contos de temática animalésca, do russo de origem polonesa, Ladislav Starewich, cuja carreira se desenvolveu na França a partir de 1919 - Starewich chegou a ser considerado o segundo animador francês, ficando atrás apenas de Émile Cohl (BENDAZZI, 2003).

---

<sup>21</sup> *O Apóstolo*, feito, em 1917, pelo argentino Quirino Cristiani é considerado o primeiro longa-metragem de animação da história.

### 2.2.3 Supremacia *Cartoon* e Resistência do Experimentalismo

No início dos anos 1930, a Grande Depressão assolava a população norte-americana, mas, na área da animação, o efeito seria inverso. O período marcou a era de ouro do *cartoon*; esse processo se desenrolava desde os anos anteriores, mas teve seu estopim com o empreendedorismo de Walt Disney. Fundado, em 1923, na Califórnia, o estúdio de Disney estabeleceu um novo paradigma na indústria da animação, criando as condições para que ela fosse reconhecida como uma linguagem artística, ao lado do cinema tradicional - e não subjugada a ele. Uma das primeiras medidas determinadas por Disney, ainda na década de 1920, foi a transparência sobre as técnicas usadas pelos animadores. O clima imposto no estúdio era contrário àquele de competição que assolava a área de uma maneira geral, instaurando uma atmosfera de cooperação entre os animadores. Qualquer descoberta deveria ser compartilhada, almejando – ao contrário do reconhecimento individual<sup>22</sup> - produtos finais de qualidade e, principalmente, comprometidos com o *realismo* (ver item 3.2).

O compromisso com a ilusão da vida através da “caricatura do real” era uma das maiores obsessões de Walt Disney; sua noção estética, baseada na verossimilhança da natureza - sobretudo dos animais -, levou sua equipe à excelência de animar os movimentos mais complexos dos seres vivos, incutindo-lhes, ainda, características próprias de *personalidade*. Isso foi conquistado através do empenho louvável de seus animadores, muita pesquisa e persistência, com destaque aos estudos de anatomia a partir de modelos vivos e análise minuciosa de

---

<sup>22</sup> Vale destacar, no entanto, que a falta de reconhecimento individual foi motivo da saída de muitos animadores experientes do estúdio. Esse foi, inclusive, o ponto central das reivindicações que culminaram a greve de funcionários, deflagrada em 1941 (SMOODIN, 1993).

movimentos utilizando filmagens de animais e atores. Retomando os ensinamentos de Winsor McCay - esquecidos durante as décadas anteriores, quando se priorizou as piadas, em detrimento da narrativa -, Disney voltou-se ao desenvolvimento da história, à criação dos personagens e ao sentimento que desejava despertar no público:

No começo, o *cartoon* era apenas uma novidade, mas ele nunca começou a funcionar realmente até que tivéssemos mais do que truques... até que nós desenvolvêssemos personalidades. Nós tínhamos que ir além de provocar uma risada. Eles [espectadores] podem rolar pelos corredores, mas isso não significa que você tem um bom filme. Você tem que ter sentimento na coisa (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 29) (Tradução nossa).

Por trás da forma simplificada do “estilo Disney”, no que se refere ao design das figuras (concebido pelo maior animador do estúdio na época, Ub Iwerks, também responsável pelo *layout* e animação de Mickey Mouse), havia premissas que faziam com que a animação pudesse ser compreendida não apenas como mídia provocadora de risos, mas como linguagem dramática capaz de provocar todo tipo de sentimento: tristeza, raiva, paixão, indignação, pena, cumplicidade, euforia, medo etc.

Uma série de fatores contribuiu para que os animadores do estúdio dominassem a mídia a ponto de ampliar sobremaneira o seu potencial expressivo. Dentre esses fatores, Lucena Júnior (2005) destaca: a) a adaptação da barra de pinos na parte inferior no papel de desenho – o que dava ao animador mais mobilidade ao manusear as folhas para conferir a fluidez do movimento; b) o *pencil test* (teste a lápis), que consistia na exibição, em moviola, do trecho animado, evitando possíveis erros antes da finalização da seqüência; e c) a contratação de assistentes, que passaram a ser responsáveis pela finalização dos desenhos, liberando o tempo do animador para trabalhos que envolvessem mais a criatividade. Além das inovações técnicas, a revolução causada pelos estúdios Disney incluiu o desenvolvimento de estratégias de



produção – sobretudo atreladas ao marketing - e a formulação de conceitos artísticos, que se tornaram os *12 princípios fundamentais da animação*: a) comprimir e esticar; b) antecipação; c) encenação; d) animação seguida e pose a pose; e) continuidade e sobreposição da ação; f) aceleração e desaceleração; g) arcos; h) ação secundária; i) temporização; j) exageração; k) desenho volumétrico; e l) apelo (THOMAS; JOHNSTON, 1981). Esses princípios foram descobertos e sistematizados ao longo da década de 1930, vindo a ser empregados de maneira integrada no primeiro longa-metragem de Disney, *A Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1937. Os princípios fundamentais e os procedimentos técnicos adotados pelo estúdio, nesse período, serão contemplados com mais profundidade no segundo capítulo (ver item 3.2.1).

Voltemos, portanto, à cronologia dos fatos. Em 1928, os estúdios Disney realizaram o curta-metragem *Steamboat Willie*, que lançaria o personagem Mickey Mouse - o maior símbolo do império Disney - e seria o marco da introdução do som no cinema animado<sup>23</sup>. De 1929 a 1938, a série de curtas *Silly Symphonies* lançou outros personagens importantes, como Pato Donald, Pluto e Pateta, e, conforme demonstra Lucena Júnior (2005), funcionou como laboratório para a formulação e aplicação de novas técnicas e dos princípios fundamentais. Nesse sentido, *Flowers and Trees* (1932) destaca-se como o primeiro filme colorido produzido em *Technicolor* (que tinha o diferencial de três tiras de negativo); *Os Três Porquinhos* (1933) é o primeiro a apresentar personagens fisicamente parecidos, mas com personalidades distintas, bem como inaugura as práticas do *layout* e do *storyboard* no processo de produção cinematográfica (ver item 3.2.2); *Playful Pluto* (1934) estabelece-se como marco da animação

---

<sup>23</sup> Lembremos que filmes dos irmãos Fleischer já eram sonorizados; no entanto, *Steamboat Willie* é considerado o primeiro filme a conseguir sincronizar o som e a imagem.

de personalidade, pois exhibe, pela primeira vez, um personagem que demonstra *pensar*<sup>24</sup>; e *The Old Mill* (1937) inaugura a utilização da câmera de múltiplos planos<sup>25</sup> – tecnologia que permitia a exploração de planos e da profundidade de campo no desenho animado. Além disso, *The Old Mill* “provou que beleza e efeitos visuais podiam segurar a atenção da audiência por cerca de dez minutos” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 78) (Tradução nossa).

É relevante lembrar que, naquele momento, os filmes de Disney não se destinavam ao público infantil. Seus filmes eram admirados por públicos de variadas faixas etárias, críticos e cineastas, a exemplo do mestre Sergei Eisenstein, que se declarava fã convicto do animador norte-americano e comparava a liberdade e o poder subversivo da animação à liberdade pessoal e ideológica (WELLS, 1998, p. 22).

Na década de 1930, o estúdio dos irmãos Fleischer foi o único que conseguiu manter uma certa concorrência com o império de Disney. Os personagens mais famosos criados pelos Fleischer apresentavam fortes conotações sociais: Betty Boop era um símbolo de sexualidade, explorada visualmente através da caracterização do corpo feminino; enquanto o marinheiro Popeye representava a luta do povo americano contra a Grande Depressão. Segundo Smoodin (1993), o apelo sexual causado por Betty Boop era uma estratégia usada para a criação de público. Contudo, a partir de 1934, o personagem foi alvo da censura prevista pelo Código de Produção dos estúdios de Hollywood (*Production Code*), que alterou seu visual, marcando o

---

<sup>24</sup> A partir do momento em que Pluto senta em uma folha de papel que se cola ao seu corpo, “sua reação à sua condição e aos seus pensamentos sobre o que tentar fazer em seguida são compartilhados com o público. Foi a primeira vez que um personagem parecia estar pensando na tela, e, mesmo durando apenas 65 segundos, abriu o caminho para a animação de personagens reais com problemas reais” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 100) (Tradução nossa).

<sup>25</sup> A câmera de múltiplos planos é uma câmera de cinema especial usada no processo de animação tradicional. O aparato é composto por diversas lâminas de vidro sobre as quais são posicionados os desenhos a distâncias variáveis da câmera, que captura as imagens *frame a frame*, em velocidades diferentes, criando um efeito tridimensional, sobretudo a ilusão da profundidade de campo (quanto mais longe da câmera, mais lenta a velocidade). (WIKIPEDIA, 2006). Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Multiplane\\_camera](http://en.wikipedia.org/wiki/Multiplane_camera)>. Acesso em: 12 nov.2006.

declínio da estrela. Após dois longas-metragens fracassados, os irmãos Fleischer lançaram, em 1941, a bem-sucedida série estrelada pelo Super-Homem, outro personagem de fisionomia humana com conotações político-sociais - desta vez, a postura “salvadora” dos Estados Unidos no contexto da II Guerra Mundial.

Conforme demonstra Smoodin (1993), durante a II Guerra Mundial, o *cartoon* foi intensamente usado como propaganda ideológica. Nesse sentido, os estúdios Disney realizaram diversos filmes com o personagem Pato Donald (por exemplo, *Donald Gets Drafted*, de 1942 e *Der Fuehrer's Face*, lançado em 1943) destinados a promover o apoio popular ao governo dos Estados Unidos quanto à entrada do país na guerra, bem como filmes que visavam o imperialismo norte-americano sobre os países da América do Sul: *Alô, Amigos* (1942) e *Você já foi à Bahia?* (1944). Com a justificativa de promover uma suposta Política de Boa Vizinhança, o governo dos Estados Unidos bancou a viagem da equipe de Disney à Argentina e ao Brasil<sup>26</sup>, países que, não coincidentemente, apresentavam processos de industrialização iminentes, economias fortalecidas e cujos governantes demonstravam certa simpatia aos regimes autoritários do Eixo.

O personagem que mais contribuiu para a adesão da população norte-americana ao ideal pró-guerra do governo de seu país foi Private Snafu, criado por Frank Capra, em 1943, e produzido pela Warner Bros. para a série *Why We Fight* (“Por Que Nós Lutamos”), encomendada pela *Divisão de Informação e Educação* do governo norte-americano - responsável pelo setor de propaganda do governo. Smoodin explica porque o *cartoon* foi eleito

---

<sup>26</sup> Smoodin defende, ainda, que a viagem de Disney também foi estimulada devido à greve de funcionários que assolava o estúdio naquele momento. A saída de Disney do país ajudaria a manter a impressão de que nada acontecia, enquanto os empresários negociavam com os grevistas. Como dito anteriormente, um dos pontos de reivindicação dos animadores era um maior reconhecimento de seu trabalho nos filmes.

como mídia ideal a cumprir esse papel - tanto a serviço da política interna quanto da política externa dos Estados Unidos:

Reconhecido como inofensivo devido à sua associação com o entretenimento infantil, excêntrico e cômico, a animação veio a ser usada, no cinema militar, como um dos veículos centrais da propaganda dos tempos de guerra, no sentido de fazer essa propaganda parecer o mais benigna possível (SMOODIN, 1993, p. 72) (Tradução nossa).

Além disso, a animação desse período fazia parte de uma ampla rede de interesses econômicos, protagonizada por cinco grandes companhias de cinema (*The Big Five*), que dominavam o setor através de sistemas de bloqueio e vendas de pacotes, obrigando os teatros não filiados a consumir toda a produção de uma determinada companhia. As empresas Lowe's Inc. (que controlava a Metro-Goldwyn-Mayer), Radio-Keith-Orpheum (RKO), Paramount, 20th Century-Fox e Warner Brothers<sup>27</sup> compunham o *Big Five*. A Columbia, Universal e United Artists já existiam, mas ainda eram empresas pequenas, chamadas pelos historiadores de *The Little Three*. Apesar de concorrentes, essas empresas operavam em conluio, estabelecendo um sistema de cooperação mútua para garantir o controle do mercado (SMOODIN, 1993).

Voltando aos aspectos formais da animação, entre meados de 1930 e 1940, os estúdios da Warner Bros. e da MGM foram responsáveis por reunir artistas que buscavam alternativas estéticas ao estilo dominante desde a década anterior. Muitos desses artistas haviam, inclusive, trabalhado nos estúdios Disney e, portanto, dominavam os procedimentos técnicos

---

<sup>27</sup> A lógica imposta pelo Big Five sobrevive até os dias atuais e teve seu domínio - sobretudo nos setores da distribuição e exibição - expandido para a maioria dos países do mundo. Mais de setenta anos se passaram, mas as *majors* que controlam o mercado internacional do entretenimento hoje não são muito diferentes das companhias dos anos 1930. As corporações que dominam o setor na atualidade são: News Corporation (Fox Entertainment Group), The Walt Disney Company (Buena Vista Motion Pictures Group e MTV Networks), Viacom (Paramount Pictures), Sony Corporation of America (Sony Pictures Entertainment), Time Warner (Warner Bros. Entertainment, New Line Cinema e HBO) e NBC Universal (Universal Studios).

fundamentais na produção industrial de qualidade. Entretanto, eles desejavam ir além das limitações estilísticas impostas pelo hiper-realismo. Mesmo estando atrelados às fórmulas técnicas e conceituais do *cartoon*, esses animadores estabeleceram uma nova relação com a mídia, explorando os extremos definidos pelos princípios da animação – como a capacidade de distorção e exageração – e introduzindo elementos metalingüísticos – a exemplo das *piadas reflexivas* e do *narrador off-screen*. Conforme comenta Lucena Júnior, o estilo dos desenhos era rápido, construído através de “abordagens completamente inovadoras quanto à estrutura narrativa, ao tempo, à encenação e às piadas”, e com personagens “ágeis, selvagens, insanos e atrevidamente engraçados... mais esguios e desengonçados, tendendo ao tipo anti-herói e pronto para enfrentar qualquer parada” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 126).

Entre os personagens responsáveis por “desorganizar” o mundo dos contos de fada de Disney estão: Pernalonga, Patolino, Gaguinho, Piu-Piu, Frajola, Coiote, Papa-Léguas, Taz (da série *Looney Tunes*, da Warner Bros., produzida de 1930 a 1969), Tom e Jerry (protagonistas da série homônima realizada, entre 1940 e 1967, pela MGM). Nessa época, os animadores mudavam com muita frequência de um estúdio para outro, tornando-se inútil tentar classificá-los nesse sentido. Segue, portanto, uma relação daqueles diretores que mais se destacaram: Tex Avery, Bob Clampet, Fritz Freleng, Hugh Harman, Rudolf Ising, Frank Tashlin, Chuck Jones, Bill Hanna e Joe Barbera.

No contexto europeu, a situação era diferente. A maior parte das animações era realizada com fins publicitários, mas o trabalho de experimentação técnica e estética continuava sendo desenvolvido por artistas independentes. O neozelandês erradicado na Inglaterra, Len Lye, merece destaque por seu trabalho com animação abstrata, utilizando o *método direto* (pintura no próprio filme), a exemplo de *A Colour Box* (1936) e *Kaleidoscope* (1937),

financiados pelo *General Post Office Film Unit*<sup>28</sup>. Bendazzi (2003) classifica os filmes de Len Lye em três grupos: a) exploração da cor<sup>29</sup> e gráficos; b) foco na textura e transparência, bem como na interrelação desses dois elementos; e c) uso e exploração tridimensional da técnica de grafite sobre filme negro. Outro animador importante desse período foi George Pal. Nascido na Hungria, Pal trabalhou como animador ao redor do mundo, em países como Alemanha e Holanda, antes de estabelecer-se nos Estados Unidos, onde sua carreira atingiu o ápice. Ao longo dos anos 1940, Pal produziu para a Paramount a primeira série de animação de bonecos protagonizada por um personagem negro não-estereotipado (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 91).

Outros três artistas plásticos europeus desse período entrariam para a história como “mestres da animação”: o russo Alexandre Aleixéïeff, o alemão Oskar Fischinger e o escocês Norman McLaren. De acordo com Bendazzi (2003), Aleixéïeff voltou-se ao cinema em 1925, quando - já erradicado em Paris - começou a desenvolver a técnica da *tela de pinos*. Ao serem iluminados e filmados adequadamente, milhares de pinos posicionados perpendicularmente sobre uma tela branca projetavam sombras em diversos tons de cinza, resultando padrões gráficos sofisticados. A técnica foi usada em *A Night on Bald Mountain* (1933), realizado em parceria com a americana Claire Parker e aclamado pela crítica. Contudo, os distribuidores alegaram que o negócio só seria rentável se uma dúzia de filmes fosse produzida por ano – algo impossível diante da complexidade da técnica. Diante disso, ambos passaram a trabalhar no setor de publicidade, com a técnica do *stop motion*. Apenas dez anos mais tarde, o casal voltou a filmar com a *tela de pinos*, lançando *Passing By* (1943), para o National Film Board do Canadá

---

<sup>28</sup> Uma subdivisão do Correio Geral do Reino Unido, a unidade, fundada em 1933 e dirigida por John Grierson, foi estabelecida para produzir filmes documentários sobre diversos assuntos.

<sup>29</sup> Lye trabalhou nos estúdios da Technicolor Ltd., ajudando a desenvolver um dos sistemas de cores mais usados da história do cinema.

(com a deflagração da II Guerra Mundial, eles haviam se mudado da França para os Estados Unidos).

Aleixeïeff foi considerado um cineasta experimental, cujos valores precisariam ser julgados em termos das contribuições lingüísticas que ele fez para a história do cinema. *A Night on Bald Mountain* foi, e ainda é, considerada uma solução para o velho problema do consenso entre a música dos sons e a música das imagens; as gravuras animadas de Aleixeïeff são vistas como uma proposta do potencial lingüístico da mídia cinematográfica (BENDAZZI, 2003, p. 111) (Tradução nossa).

Influenciado por Walther Ruttmann, o trabalho de Oskar Fischinger começou ainda na década de 1920, mas foi nas décadas seguintes – em Berlim e Hollywood, onde colaboraria no filme de Disney, *Fantasia* - que atingiu sua maturidade. Segundo Lucena Júnior (2005), Fischinger expandiu o universo estético da animação abstrata e contribuiu com diversos dispositivos e invenções técnicas, que permitiram o desenvolvimento, por exemplo, do método da *criação sintética de som no filme*, em que as imagens em movimento apresentavam padrões aleatórios de abstração de acordo com a música, e o *método direto* (pintura na própria película), através do qual se obtinham movimentos rítmicos e efeitos cromáticos. Seus filmes mais significativos para a história da animação foram *Composition in Blue* (1935), *Optical Poem* (1938), *Radio Dynamics* (feito, em 1937, para a Paramount, porém refeito, anos depois, quando o artista havia migrado para a MGM), e *Motion Painting No.1* (1946).

Contudo, foi Norman McLaren o grande difusor do *método direto*, além de desenvolver uma série de outras técnicas, que viabilizaram os anseios artísticos do animador. Na década de 1930, McLaren trabalhou em Londres e Nova Iorque, realizando curtas como *Love in the Wing* (1937), e os abstratos *Stars and Stripes* (1940) e *Dots* (1940); mas seria a partir de 1941, em Montreal, que ele encontraria as condições ideais para amadurecer seu trabalho, como diretor do departamento de animação do National Film Board. Os filmes mais impressionantes

de sua carreira foram criados a partir do final da década de 1940 (portanto, serão contemplados no item 2.2.4).

O estilo de McLaren consiste especialmente em ritmo e coerência (ou até fusão) do ritmo visual com o ritmo do som. Assim como os músicos escrevem partituras para diferentes instrumentos, McLaren dá ritmo a figuras humanas, objetos, desenhos e grafite sobre o filme (BENDAZZI, 2003, p. 117) (Tradução nossa).

McLaren montou a primeira equipe do setor de animação do National Film Board com os animadores Evelyn Lambart, Jean-Paul Ladouceur, René Jodoin, Grant Munro e Robert Verrall, que foram responsáveis pelas séries que marcaram a década de 1940 no NFB: *Chants populaires* e *Let's All Sing Together*.

#### **2.2.4 Produção para TV e Fortalecimento da Animação Independente**

Nos Estados Unidos, o rompimento com o realismo de Diney aconteceria, de fato, através da United Productions of America (UPA), que, fundada por animadores dissidentes dos estúdios Disney, após a greve de 1941, conseguiu instaurar uma estética poderosamente contrária ao “estilo Disney”. O “estilo UPA” era sustentado sobre a não-imposição de normas, apoiando-se em “conquistas estéticas recentes da arte moderna, surgidas a partir do cubismo, com ênfase na geometria e nas linhas simples encontradas nas telas de Picasso, Matisse, Modigliani, Klee, entre outros” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 129). O visual chapado, as histórias não convencionais e o foco no *design* contrariavam os conceitos de desenho volumétrico, narrativa linear e foco na encenação, postulados por Disney. A nova estética foi capaz de conquistar o público a ponto de estabelecer a tônica dos desenhos animados produzidos durante os anos 1950 e 1960, para a televisão, bem como influenciou o estilo de



animadores na Europa e no Canadá (sobretudo a Escola de Zagreb e o National Film Board). A técnica introduzida pela UPA foi denominada *animação limitada*<sup>30</sup>. Distribuídos pela Columbia Pictures, os curtas que mais deram popularidade à UPA foram: *Ragtime Bear* (1949), protagonizado por Mister Magoo (personagem mais famoso do estúdio, que rendeu dez anos de série); *Gerald McBoing Boing* (1951), de Bobe Cannon; *Rooty Toot Toot* (1952), de John Hubley; *A Unicorn in the Garden* (1953), dirigido por Bill Hurtz; e *The Tell-Tale Heart* (1953), dirigido por Ted Parmelee e consagrado por ter sido o primeiro exemplo de um filme de horror animado (BENDAZZI, 2003).

O próprio Walt Disney - cujos interesses empresariais já o haviam deslocado da prática da animação para setores ligados ao marketing e transações comerciais, ao lado de seu irmão, Roy Disney, desde os anos 1920 – utilizou-se da técnica introduzida pela UPA, a exemplo do curta *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, lançado em 1954. O fato é que os estúdios Disney já não reinavam absolutos na área da animação, e tentavam se adaptar às mudanças. Nesse contexto, Disney buscou ainda diferenciar seu produto apostando na produção mista de animação e cinema tradicional, mas acabou voltando ao motivo dos contos de fadas e focando uma produção direcionada ao entretenimento infantil: *Alice no País das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953) e *A Dama e o Vagabundo* (1955). Nesse sentido, seu espírito empreendedor também o levou a se dedicar à confecção de brinquedos e à construção de seu primeiro parque temático, a Disneylândia, inaugurada em 1955 (SMOODIN, 1993).

O declínio dos longas-metragens de Disney e a introdução da *animação limitada* no mercado - que permitia um grande volume de produção em um curto período de tempo –

---

<sup>30</sup> A *animação limitada* refere-se ao processo de produção de *cartoons* que não seguem a abordagem hiper-realista e cujo maior atrativo é a redução de custos, uma vez que não enfatiza detalhes (por exemplo, ao falar, a boca do personagem se mexe, mas seu corpo permanece imóvel).

contribuíram para que a animação fosse absorvida pelo recente mercado televisivo, sedento por novos programas a cada semana. O período compreendido entre as décadas de 1950 e 1980 é marcado por uma vasta produção de seriados infantis, que ficaram conhecidos como *saturday morning cartoon* (desenhos de sábado de manhã) e cuja qualidade artística é comumente questionada. Esse contexto foi responsável pelo estabelecimento de noções equivocadas com relação à animação até seu recente renascimento, em meados da década de 1980. Isso porque essa produção acabou popularizando a idéia de que “animação” significava “entretenimento infantil, com pobre valor artístico”.

Os animadores Bill Hanna e Joe Barbera foram uns dos poucos animadores tradicionais de Hollywood a conseguir desenvolver um sistema<sup>31</sup> capaz de aliar a qualidade artística aos baixos custos impostos pelo mercado da televisão. Com esse sistema foram criadas, entre 1957 e 1969, por exemplo, as séries *Zé Colméia e sua turma*, *Manda-Chuva*, *Os Flintstones*, *Os Jetsons* e *Scooby-Doo*. Em 1969, Fritz Freleng também contribuiu para uma produção de qualidade dentro desse contexto de restrições orçamentárias, lançando *A Pantera Cor-de-Rosa* (LUCENA JÚNIOR, 2005, pp. 136-137).

Nos anos de 1960 e 1970, os estúdios Disney continuavam tentando retomar a popularidade dos longas-metragens de animação, conseguindo atrair a atenção para alguns filmes, como *101 Dálmatas* (1961), *Mogli, o menino lobo* (1967) e *Bernardo e Bianca* (1977). No entanto, o segmento dos longas-metragens também passava por mudanças. O humor satírico e a temática adulta dos filmes de Ralph Bakshi (palestino erradicado em Nova Iorque desde a II Guerra Mundial) fizeram com que o artista fosse aclamado pelo público e pela crítica, e que

---

<sup>31</sup> “O sistema *Hanna-Barbera* se baseava num movimento simplificado, cuidadosamente elaborado e cronometrado, com ênfase em poses-chave e no movimento das extremidades dos personagens. Permitia a reutilização de animações em diversas seqüências, eliminando trabalho e, portanto, derrubando os custos” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 136).

obtivesse lucros, naturalmente. O filme mais bem-sucedido de Bakshi foi *Fritz the Cat*, lançado em 1972. *Fritz the Cat* era uma adaptação do quadrinho de Robert Crumb, cultuado pelo movimento *underground*. Segundo Lucena Júnior (2005, p. 143), Fritz caracterizava-se como “um típico representante daquilo que ficou conhecido como contracultura”, e era representado através de uma abordagem de “sexo furioso, violência e racismo descarado”<sup>32</sup>.

Outro animador que se consagrou na onda da contracultura foi o canadense George Dunning, diretor e produtor do longa-metragem dos Beatles, *Yellow Submarine*, em 1968.

O resultado foi um filme cuja concepção visual tinha raízes em diversos estilos das artes plásticas dos anos 60, como a *pop art* e a *op art*. Além disso, o filme misturava ícones da cultura pop com elementos que lembram a Era Eduardina, e com a iconografia de artistas como o pintor surrealista Salvador Dalí. Todas essas influências tinham em comum... alguma sugestão de natureza “alucinógena”. Dessa forma, a construção visual iconoclasta de *Yellow Submarine* se relacionava com a psicodelia, mas também estava inserida no contexto de mistura de influências da cultura erudita e com elementos da cultura pop (PACHECO, 2005, p. 62).

George Duning realizou o longa-metragem quando já residia em Londres. Porém, na década de 1940, o artista havia integrado a equipe de animação dirigida por Norman McLaren no National Film Board do Canadá, onde foi estimulado a dar vazão à criatividade, de que faria uso nos seus trabalhos futuros. Conforme vimos no item anterior, o setor de animação do NFB havia sido inaugurado em 1941. Contudo, é a partir da década de 1950 que a organização iria se tornar uma forte referência ao mundo da animação. Norman McLaren realizou, nesse período, filmes como *Begone Dull Care* (1949) e *Blinkity Blank* (1955), ficando internacionalmente conhecido pela técnica de desenhar ou pintar diretamente na película (*método direto*). Contudo, sua rica filmografia apresenta o desenvolvimento de muitas outras técnicas, tais como:

---

<sup>32</sup> Depois de *Fritz the Cat*, Bakshi lançou outros dois longas polêmicos, devido justamente à sua abordagem da temática racial: *Heavy Traffic* (1973) e *Coonskin* (1975). Ainda na década de 1970, voltou-se ao cinema de fantasia, lançando *Wizards* (1976) e *The Lord of the Rings* (1978).

*pixillation* (*Neighbours*, 1952; *Opening Speech*, 1961), *animação sintética do som* (*Synchromy*, 1971), *filme estereoscópico* (*Around is Around*, 1951), *pintura-no-tempo* (*A Phantasy*, 1952), superposição de imagens (*Pas de deux*, 1967)<sup>33</sup> etc. Os temas abordados por McLaren giravam em torno do humanismo (*Neighbours*; *A Chairy Tale*, 1957), do senso de humor (*Rythmetic*, 1956; *Canon*, 1964), do surrealismo (*A Little Phantasy on a 19th Century Painting*, 1946), do abstracionismo (*Lines Vertical*, 1960) e da dança (*Pas de deux*; *Ballet Adagio*, 1972; *Narcissus*, 1983).

Todo filme para mim é um tipo de dança, porque a coisa mais importante no filme é ação, movimento. Não importa aquilo que você está movendo, se são pessoas, objetos ou desenhos, ou a forma como isso é feito; é uma forma de dança (MCLAREN *apud* BENDAZZI, 2003, p. 117) (Tradução nossa).

Além do trabalho experimental de McLaren, na década de 1950, a animação industrial começava a emergir no NFB - fato desencadeado pela forte influência da UPA. *The Romance of Transportation in Canada* (1952), do animador Colin Low, foi o primeiro filme inspirado na animação limitada e no “estilo UPA”, seguido por *My Financial Career* (1962), de Gerald Potterton e Grant Munro; *Hot Stuff!* (1971), do croata Zlatko Grgic; *Cat’s Cradle* (1973), de Paul Driessen; e *Every Child* (1980), de Eugene Fedorenko. Em outra direção, havia o estilo lento de Richard Condie, em *Getting Started* (1979) e o humor de John Weldon, em *Special Delivery* (1978).

---

<sup>33</sup> *Pixillation* era como McLaren chamava a técnica do *stop motion*, à qual ele incorporou variações, “como a alteração da velocidade da câmera, a ação em estacato, podendo manipular o tempo à vontade e, com isso, criar distorções do comportamento de atores e de coisas do mundo real”; a *animação sintética do som* consistia em desenhar sobre a película “música e efeitos sonoros com estilete, caneta e tinta”; o *filme estereoscópico* seria o precursor dos filmes em três dimensões, podia ser obtido através do *método direto* ou da fotografia *frame a frame* de desenhos produzidos pelo oscilógrafo de tubo de raios catódicos; e finalmente, a *pintura-no-tempo* é “resultado da fotografia *frame a frame* das sucessivas mudanças num desenho ou pintura” (LUCENA JÚNIOR, 2005, pp. 94-5).

A Escola de Zagreb, estabelecida na Iugoslávia nos anos 1950, também adotaria a tendência UPA. O primeiro filme do grupo a ser lançado foi *The Playful Robot* (1956), de Dusan Vukotic; mas o primeiro a receber prestígio internacional é de autoria de Vatroslav Mímica: *Alone* (1958). Outro animador importante que marca a primeira fase da Escola de Zagreb foi Vlado Kristl, que animou *La peau de chagrin* (1960) e *Don Quixote* (1961). As animações dos artistas iugoslavos tratavam de temas como angústia, incomunicabilidade e o Mal, envolvendo os horrores da existência - o que se tornou marca registrada da escola. *Substitute* (1961), de Vukotic, é considerado um dos melhores trabalhos da história da animação (BENDAZZI, 2003, pp. 172-173).

Ao contrário dos países europeus e do Canadá, o Japão demonstrava-se simpático à técnica e à estética dos estúdios Disney. Nesse sentido, Osamu Tezuka é reconhecido por ter levado o “estilo Disney” ao Japão, desenvolvendo o *anime* – animações baseadas nos quadrinhos japoneses (*mangás*). Em 1963 e 1965, Tezuka, deu início à produção de suas séries mais famosas: *Astro Boy* (personagem que lançou o *star system* no Japão) e *Kimba, o Leão Branco*, ambas distribuídas internacionalmente. O estúdio de Tezuka, Mushi Production, rivalizava com o Toei Animation, cujo animador mais talentoso do período era Isao Takahata.

Ao contrário de Tezuka, o estilo de Takahata seguia tendências do cinema tradicional europeu, como o neorealismo italiano<sup>34</sup> e a *novelle vague* francesa. Seu primeiro longa-metragem, *Hols: Prince of the Sun* (1968), é considerado um marco na história do *anime* por ter sido o primeiro a quebrar os moldes de Disney introduzidos no Japão. Em 1985, Takahata se juntaria a Hayao Miyazaki (que também havia trabalhado na Toei Animation) e ambos fundariam o Studio Ghibli (ver item 2.2.5).

---

<sup>34</sup> A série *3000 Leagues in Search of Mother* (1976), por exemplo, foi nitidamente influenciada por *Ladrões de Bicicleta* (1948), de Vittorio De Sica.

### 2.2.5 Novas Tecnologias e Diversidade Estilística

A década de 1980 marcou o início de um dos períodos mais prósperos da animação, que se estende até os dias atuais. Nesse ponto do trabalho, examinaremos alguns dos fatores mais relevantes ao seu renascimento, configurando o cenário mundial de desenvolvimento da animação na contemporaneidade. O ressurgimento da animação como entretenimento para além do público infantil e do formato televisivo esteve relacionado, sobretudo, ao advento das novas tecnologias. Como vimos até aqui, a animação esteve atrelada ao desenvolvimento técnico-científico desde seus primórdios; e isso não seria diferente diante da popularização do computador pessoal e da internet. A tecnologia digital e a criação de *softwares* especializados contribuíram para que os artistas pudessem avançar em direção à almejada automatização do processo produtivo. E a troca de informações através da internet viabilizou a formação de artistas e a circulação da produção independente por todos os continentes como alternativa ao controle das grandes corporações. Contudo, o contexto deflagrado a partir da década de 1980, indicando o futuro das artes visuais como um todo, foi configurado a partir de uma primeira etapa, que consistiu no desenvolvimento dos aparatos científicos e dos conceitos gráficos digitais básicos à arte por computador.

Muitos esforços científicos convergiram para as descobertas que culminariam no surgimento do computador. Lucena Júnior (2005) investiga cada uma dessas contribuições minuciosamente e defende que o computador teria sido revelado em três etapas: “na primeira, como dispositivo computacional mecânico, que remonta às civilizações de antes de Cristo; depois, como conceito, por volta de 1833; e finalmente como o moderno computador eletrônico

digital, em 1946” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 169). Em decorrência dos objetivos deste trabalho, no entanto, é suficiente apresentarmos aqui uma breve abordagem dos avanços do computador eletrônico digital, que viabilizaram a apropriação artística deste aparato técnico-científico. Façamos, portanto, um breve retorno ao período de 1950 a 1970.

Segundo Lucena Júnior (2005), a década de 1950 marca o surgimento da informática, que foi resultado de duas conquistas científicas. A primeira no sentido do incremento do *hardware* a partir da mudança do sistema de válvula para o de transistor, que alterou o tamanho do computador, melhorou sua performance e o expandiu ao setor comercial – antes, o computador era restrito ao circuito das universidades e instituições militares. A segunda conquista também se deu em decorrência do transistor, que possibilitou a criação de programas responsáveis por transformar a complexa linguagem verbal - usada pelas pessoas - na linguagem primitiva das máquinas<sup>35</sup>. A lógica matemática e o sistema binário deram suporte para a criação do *sistema operacional* e das *linguagens de programação*, a partir da segunda metade da década de 1950. No bojo desses descobrimentos, surgiram projetos destinados a estabelecer uma interface homem/máquina baseada na *interação* visual; uma interface que fosse “amigável” ao usuário e que o capacitasse a interagir com a máquina, sem que para isso fosse preciso operar a linguagem dos uns (1) e zeros (0). Esse fato colocou a *imagem* no centro do desenvolvimento da informática, fazendo com que artistas começassem a ser requisitados pelas equipes de cientistas. Os primeiros artistas a utilizarem a eletrônica com intenções estéticas foram Norman McLaren e Mary Ellen Bute, que usaram o osciloscópio de raios catódicos para animar padrões gráficos. Mary Ellen Bute, desde a década de 1930, voltara-se à animação a partir da eletrônica, o que levou a artista a chamar seu trabalho de *Abstronics* (uma junção de *abstractions* e *electronics*).

---

<sup>35</sup> A linguagem de computador é definida sobre a combinação dos algoritmos 1 e 0, uma vez que ele só é capaz de distinguir a presença e a ausência de impulsos elétricos.

Bute trabalhou ao lado do especialista em eletrônica, Leon Theremin, e do pintor, músico e matemático, Joseph Schillinger, além de seu trabalho ter despertado o interesse do cientista Ralph Potter, da Bell Telephone Laboratories - uma das empresas mais importantes do ramo na época.

Já nos anos 1960, os irmãos John e James Whitney foram responsáveis pela contribuição de maior relevância artística à área da computação. Em *Catalog* (1961), cada filme representava uma “tentativa de compor música visual, assim como de explorar as possibilidades de harmonia e contraponto oferecidas pelo computador” (BENDAZZI, 2003, pp. 245) (tradução nossa). Os irmãos acreditavam que uma nova arte estava nascendo, uma espécie de “arquitetura abstrata”, que seria a combinação entre música e pintura. Com *Lapis* (1965), James Whitney provou ser um dos precursores da animação abstrata. Já John Whitney continuou com a pesquisa musical, sendo contratado como consultor da IBM, onde ele pôde continuar sua pesquisa tendo acesso à tecnologia de ponta. Isso viabilizou a realização de seus filmes seguintes, a exemplo de *Permutations* (1968), da série *Matrix* (1971-1975) e de *Arabesque* (1975). Os mosaicos animados de Stan VanDerBeek também merecem destaque entre a vanguarda da *computer art*, com destaque para *Poem-Fields* (1964-1970).

O salto de qualidade da computação, observado entre os anos 1960 e 1970, teve a ver com a invenção do *processador gráfico* (aparato eletrônico feito para lidar com dados visuais; atual *placa de vídeo*), que – associado ao desenvolvimento de *hardwares* de apoio gráfico, de *linguagens de programação* baseadas em gráficos e a um conjunto de outras técnicas e tecnologias – possibilitou o nascimento da *computação gráfica*. A computação gráfica pode ser definida como “a arte e a ciência em que o computador é incorporado no processo de criação e apresentação visual” (KERLOW; ROSEBUSH *apud* LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 162).



Naquele momento, a computação gráfica era interesse do governo dos Estados Unidos devido à funcionalidade militar que ela poderia assumir. Isso fez com que o governo norte-americano financiasse maciçamente alguns centros de pesquisa universitários. Contudo, a iniciativa privada também estava atenta ao sucesso que a tecnologia fazia perante o público - sobretudo no sentido publicitário -, o que fez com que empresas, como Boeing, McDonnell Douglas, Lockheed, General Motors, General Electric, AT&T e IBM entrassem nesse promissor mercado. Nesse sentido, a *imagem* e a *interação* – dois conceitos presentes na expressão *interface amigável* – poderiam contar com todo o investimento possível para quebrar as barreiras entre o usuário comum – e artistas – e o mundo da computação.

Na década de 1970, de fato, o suporte tecnológico – incremento da memória permanente e o *frame buffer*, circuitos integrados, sistemas de coordenadas, arquivos de dados, *softwares* de gráficos vetoriais e de formato matricial, o advento do microcomputador e dos *chips* etc. - e as ferramentas necessárias à interação do usuário – teclado, caneta óptica, mesa digitalizadora, *mouse*, *joystick* etc. – permitiram o desenvolvimento de *softwares* especializados no trabalho com a imagem. Assim começavam a surgir técnicas de *modelagem*, *iluminação* e *textura* (ver item 3.2.2), que instaurariam uma mudança de paradigma na animação e nas artes visuais, como um todo.

Um dos centros de pesquisa mais avançados no sentido de conceber uma ilusão do real através da computação gráfica – com intenções artísticas – foi a Industrial Light & Magic, subsidiária da Lucasfilm e fundada, em 1975, pelo diretor e produtor de cinema, George Lucas. Lembremos que, nessa época, os longas-metragens de animação tradicional tentavam reerguer-se - sobretudo através da produção de Disney e de Bakshi –, porém, os diretores do cinema de ficção científica, como George Lucas (*Guerra nas Estrelas*, 1977), Steven Spielberg (*Tubarão*,

1975) e Ridley Scott (*Alien*, 1979) foram os que mais puderam se beneficiar com as novas tecnologias naquele momento.

A partir da década de 1980 é que, ao lado dos efeitos especiais para o cinema tradicional, as tecnologias digitais 2D e 3D<sup>36</sup> anunciar-se-iam como o futuro da animação, contribuindo para a proliferação de estúdios independentes ao redor do mundo. Steve Jobs foi um dos visionários responsáveis pelas maiores contribuições ao universo da animação digital, logrando a popularização do computador pessoal provido de uma interface gráfica “amigável” (o computador passava a ser vendido ao usuário comum, contando com um marketing poderoso no sentido de desmistificar o estigma de “coisa de gênio”). Além disso, o empresário investiu na produção de animações com finalidade artística, através do estúdio Pixar<sup>37</sup>, sobre o qual voltaremos a falar ao final deste capítulo.

De meados da década de 1980 e ao longo dos anos 1990, a mudança na estrutura da plataforma produtiva repercutiu em todos os segmentos da indústria da animação. É certo que as facilidades introduzidas pela computação gráfica no universo da arte desencadearam uma proliferação de novos “artistas”, cujos trabalhos demonstram domínio dos conhecimentos técnicos, porém desconhecimento de princípios artísticos básicos, comprometendo o valor estético da obra. Ainda que isso seja verdade e tenha resultado no inchaço e na desvalorização

---

<sup>36</sup> Nesse período, o Canadá se estabeleceu como gerador de tecnologia de última geração para a computação gráfica, através do lançamento de *softwares* de animação digital 3D, como 3D Wavefront, Softimage 3D e Maya 3D, e de animação digital 2D, como o Animator. Já entre os *softwares* gráficos, destinados à pintura e animação 2D, a Lucasfilm foi a mais avançada, lançando o Photoshop e o Paint, programas que até hoje permanecem líderes no mercado. Importante ressaltar que, em ambos os países, os *softwares* foram construídos com a colaboração de programadores e artistas gráficos, no esforço de tornar cada vez mais intuitivo o manuseio das ferramentas digitais (LUCENA JÚNIOR, 2005).

<sup>37</sup> Pixar foi fundada como o Grupo Gráfico, um terço da Divisão de Computação da Lucasfilm, que foi lançada em 1979, com a contratação de Edwin Catmull do New York Institute of Technology (NYIT). Em 1986, o grupo foi comprado por Steve Jobs, chefe executivo da Apple Computer, Inc., que pagou por US\$ 5 milhões a George Lucas e investiu mais US\$ 5 milhões na companhia. No início de 2006, a Pixar foi comprada pela Disney (WIKIPEDIA, 2006). Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Pixar>>. Acesso em: 12 nov.2006.

de segmentos do mercado da arte e da animação (a exemplo dos setores da publicidade e da televisão), muitos artistas qualificados também se beneficiaram com as novas tecnologias, podendo abrir seus próprios estúdios, seguindo conceitos estéticos diversificados. Esses novos e ousados estúdios, em sua maioria, não têm ambições econômicas, e necessitam de financiamentos estatais ou patrocínios de empresas privadas. Sem contar com um sistema poderoso de distribuição e exibição que possa concorrer com as grandes corporações da indústria, a organização de festivais ao redor do mundo tornou-se uma maneira viável de circular a produção independente.

A diversidade técnica e estilística é o que marca, portanto, a cena independente nessa nova fase da animação. A enorme quantidade de artistas torna impossível - e este também não é o objetivo deste trabalho - mapear o cenário contemporâneo de desenvolvimento da animação com fidedignidade<sup>38</sup>. Citaremos, portanto, brevemente o trabalho de alguns animadores atuais – ou melhor, animadoras.

Durante a década de 1980, outro fator começou a se popularizar na área da animação: o trabalho de animadoras mulheres. Mesmo que ainda façam parte de uma minoria, Joanna Quinn, Caroline Leaf e Erica Russel foram algumas das artistas a integrar o cenário da animação independente. *Girl's Night Out* (1986) reflete a preocupação de Joanna Quinn em explorar a identidade feminina diante do padrão de beleza dominante no mundo contemporâneo. Através de técnicas diversas, como manipular areia da praia, pintar com os dedos sobre vidro e arranhar diretamente a película para obter resultados plásticos, Caroline Leaf apresenta seu próprio universo, recorrendo a temas em torno das relações familiares e das forças da natureza. Já Erica Russel, revela o universo da dança, através de seu traço elegante e de elementos

---

<sup>38</sup> Para uma visão panorâmica dos animadores e estúdios contemporâneos ver *Animation Now* (2004), organizado pelos produtores do Anima Mundi e editado por Julius Wiedemann.

influenciados pela cultura africana, como pode ser visto em *Feet of Song* (1989), *Triangle* (1994) e *SOMA* (2001) (WIEDEMANN, 2004).

O contexto pós-1980 foi propício, ainda, para que países mais atrasados na área começassem a despertar para a animação, como é o caso do Brasil. Arnaldo Galvão (fundador da Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA) e Otto Guerra Netto são exemplos de animadores brasileiros que primam pela originalidade de uma produção autoral, enquanto Tratoria Di Frame e Vetor Zero são citados como alguns dos estúdios de animação mais produtivos e requisitados pelo segmento da publicidade (WIEDEMANN, 2004). Nos últimos anos, o mercado da animação tem crescido exponencialmente no Brasil, que já conta com algumas instituições de ensino voltadas à área, a exemplo do curso de pós-graduação da PUC-Rio e da escola de computação gráfica Azimut Digital (AZMT), onde se pode cursar *Animação e modelagem de personagens*, *Maquete eletrônica*, *Efeitos especiais* e *Arte em games*.

No âmbito da televisão, a mudança tecnológica veio acompanhada de mudanças temáticas, voltadas ao público adulto. Séries como *Os Simpsons* (1989-dias atuais), criada por Matt Groening para a Fox Network, e *South Park* (1997-dias atuais), de Matt Stone e Trey Parker, instauram críticas ao estilo de vida da classe média norte-americana e de seus valores, através da paródia e do humor satírico. Já a série exibida pelo canal britânico Channel 4, *Bob e Margaret* (1998-2001), dos canadenses David Fine e Alison Snowden, apresenta um casal da classe média, sem filhos e com dois cachorros, abordando questões do cotidiano adulto. A MTV, por sua vez, foi responsável por acolher a animação experimental no segmento televisivo, abrindo espaço para vinhetas e curtas-metragens pautados na liberdade criativa. Além disso, o canal introduziu animações marcadas pela violência gráfica, como a animação de ficção científica *Aeon Flux* (1991), de Peter Chung. Em parceria com Steven Spielberg, a Warner

Bros. lançou as séries *Animaniacs* (1993-1998) e *Pink e o Cérebro* (1995-1998), retomando o estilo de personagens alucinados e de ritmo acelerado, inspirados no trabalho de animadores da era de ouro da animação, a exemplo de Tex Avery e Bob Clampett. O canal Animax, da Sony Corporation, privilegiou as séries de *anime*, exibindo, por exemplo, *Neon Genesis Evangelion*. A série, produzida pelo estúdio Gainax entre 1995 e 1996, revolucionou a animação japonesa, revivendo o estilo *mecha anime*<sup>39</sup> e introduzindo temáticas filosóficas, que influenciaram outras séries marcantes, como *Revolutionary Girl Utena* (1997) e *Serial Experiments Lain* (1998).

Contudo, o *anime* não se restringiu à televisão. Até os dias atuais, a produção japonesa vem se destacando no mercado de longas-metragens. Baseado no mangá homônimo, o filme *Akira* (1987), de Katsuhiro Otomo, foi o precursor do estrondoso fenômeno *anime* no Ocidente, deflagrado nos anos 1990. Enquanto a maioria das animações japonesas utilizava-se da técnica da animação limitada, *Akira* foi lançado em animação tradicional, quebrando a tendência então em voga, e apresentando riqueza de detalhes, sincronismo labial nos diálogos e conceito artístico elaborado. Atualmente, destacamos a produção de longas-metragens do Studio Ghibli, dirigidos pelos animadores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que realizaram obras-primas, tais como *Princesa Mononoke* (1997) e *A Viagem de Chihiro* (2001).

O domínio dos longas-metragens foi um dos grandes beneficiados com a computação gráfica. Porém, foi através do desenho à mão – combinado com imagens *live-action* (cinema tradicional) através do sistema óptico – que os estúdios Disney retomaram a liderança no mercado, lançando *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988) (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 413). O filme – dirigido por Robert Zemeckis (*live-action*) e Richard Williams (animação) -

---

<sup>39</sup> *Mecha Musume* (“garotas mecha”) são um fenômeno da internet, caracterizado pela personificação do maquinário militar (*mecha*, é usado em japonês para designar tanques, aeronaves, navios etc.) (WIKIPEDIA, 2006) Disponível em: < [http://en.wikipedia.org/wiki/Mecha\\_Musume](http://en.wikipedia.org/wiki/Mecha_Musume)>. Acesso em: 12 nov.2006.

contou com uma poderosa estratégia de *marketing* e introduziu novos personagens animados ao *star system* de Hollywood, a exemplo de Jessica Rabbit, uma diva do jazz dotada de sensualidade (à semelhança de Betty Boop). Entretanto, a combinação entre técnicas tradicionais e digitais não tardaria a acontecer. Ela foi utilizada, logo em seguida, em outros filmes bem-sucedidos de Disney: *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *O Rei Leão* (1994) etc.

A combinação das técnicas digitais - sejam aquelas destinadas à criação ou à finalização tanto de animações 2D quanto 3D - com as mais diversas técnicas tradicionais vem rendendo uma produção diversificada de longas-metragens por parte de estúdios por todos os continentes. Como exemplo, citamos a animação de massinha em *stop-motion* feita pelo estúdio britânico Aardman, que conquistou o público internacional através dos notáveis *A Fuga das Galinhas* (Peter Lord e Nick Park, 2000) e *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* (Steve Box e Nick Park, 2005). Não poderíamos deixar de citar, também, a obra prima de Tim Burton para o cinema de animação de bonecos: *A Noiva Cadáver* (2005)<sup>40</sup>.

Finalmente, a animação inteiramente produzida através de procedimentos digitais passaria a competir esteticamente com a animação tradicional. Isso se deu, sobretudo, através de curtas e longas-metragens de animação 3D. Antes de contemplá-los, entretanto, é pertinente dizer que a animação digital 2D e os jogos eletrônicos também se encontram atualmente em pleno desenvolvimento artístico, e já dominam novos segmentos da área da animação: a produção para computador, internet e telefones celulares. Os jogos eletrônicos representam,

---

<sup>40</sup> Como havíamos pontuado, essa diversidade é típica do cenário independente. Contudo, para que os filmes sejam distribuídos, alguns estúdios buscam parcerias com as grandes corporações, que dominam o mercado do entretenimento no mundo todo. Os longas-metragens da Aardman são distribuídos pela Dreamworks Distribution (Viacom) e o filme de Tim Burton (que, apesar de excêntrico, é um diretor aclamado em Hollywood) foi distribuído pela Warner Bros.

talvez, o setor mais promissor do universo da computação gráfica. O papel dos *games* dentro da história da animação merece uma atenção particular, digna de pesquisas específicas e aprofundadas, que escapam a este trabalho. Contudo, cabe ressaltar que os jogos protagonizam uma revolução na linguagem do audiovisual, sobretudo através da *interatividade em tempo real*, permitindo que, além de assistir, o espectador/protagonista faça parte da construção da narrativa.

Voltando aos filmes de animação, o 3D já integrava o setor que corresponde aos efeitos especiais para o cinema tradicional (vide os filmes de George Lucas que foram citados anteriormente). Entretanto, foi através do precursor John Lasseter que a técnica passou a ser usada para criar personagens sólidos, carismáticos, que protagonizam uma história, seguindo uma narrativa consistente. O início desse salto de qualidade é marcado pelos curtas-metragens *As Aventuras de André e Wally B.* (1984) e *Luxo Jr.* (1986), feitos na época em que a Pixar ainda era um braço da Industrial Light & Magic, de George Lucas. A partir da compra da companhia pelo empresário Steve Jobs, os animadores da Pixar puderam focar no viés do entretenimento, aliando os princípios da animação tradicional à computação gráfica, o que permitiu uma evolução notável do uso do 3D em termos estético-expressivos (fato que motiva a realização deste trabalho e que será contemplada na *Análise Comparativa*).

Em 1995, a Pixar lançou o primeiro longa-metragem totalmente feito em 3D, *Toy Story*, dirigido pelo próprio John Lasseter. A partir daí, foi deflagrada uma nova tendência de dominação no universo industrial do cinema animado, a exemplo de *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), da Dreamworks Animation, *A Era do Gelo* (2002), do Blue Sky Studios, *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004) e *Carros* (2006), da Pixar Animation Studios. Assim como o fenômeno Disney, na década de 1930, o cinema de animação vive atualmente seu

segundo auge de popularidade. Embora esse processo tenha sido novamente acompanhado pela dominação do mercado internacional, os primeiros dez anos de produção apresentaram filmes de qualidade técnica refinada e valor artístico apurado.



### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Antes de avançarmos na análise fílmica, é necessário apontar as noções que servirão de base para a nossa abordagem. Em primeiro lugar, precisamos definir de que forma estamos empregando o termo “linguagem”, quando nos referimos à *linguagem da animação*, e como essa expressão nos oferece subsídios para proceder à interpretação crítica. Depois, serão destrinchadas as vertentes que organizam os elementos constituintes dessa linguagem (veremos que algumas delas são comuns ao cinema tradicional, enquanto outras são singulares à animação). Esses elementos, por sua vez, orientarão a análise fílmica, uma vez que esta pode ser descrita como: uma “desconstrução” do todo que compõe a *narrativa*, seguida da investigação dos diversos níveis de significação presentes na composição das imagens, além do sentido proveniente da relação que essas imagens estabelecem com aquelas que as antecedem e sucedem, e do posicionamento específico de cada uma no conjunto de imagens que compõem o filme: “existe sempre sentido por trás do sentido” (METZ *apud* VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2005, p. 67).

Num segundo momento, o foco será destinado aos problemas do realismo na animação, quando buscaremos sintetizar os princípios fundamentais e os procedimentos técnicos básicos usados na construção da animação hollywoodiana. Como já antecipamos no

primeiro capítulo, as ferramentas usadas na criação da animação tradicional diferem radicalmente daquelas usadas nos atuais filmes de animação digital 3D. Entretanto, nos dois casos, a estrutura narrativa e os princípios que fundamentam a simulação do movimento parecem seguir um conjunto de determinações similares. Desvendar de que maneira isso procede será o objetivo do terceiro capítulo.

### 3.1 LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO

Como desconhecemos a existência de uma bibliografia consistente que aborde os problemas teóricos especificamente em torno da linguagem da animação, iremos recorrer ao debate sobre a *linguagem cinematográfica*, buscando identificar as acepções que justificam o uso do termo nos domínios da imagem em movimento.

Sabe-se que o conceito de linguagem variou bastante ao longo do pensamento construído na área do cinema, e que as origens do emprego deste termo advém da necessidade de distinguir o cinema do teatro e do romance, ascendendo-o como meio de expressão autônomo e complexo. A linguagem específica ao cinema seria caracterizada, sobretudo, por sua universalidade, uma vez que as imagens permitem “contornar o obstáculo da diversidade das línguas nacionais” (AUMONT *et al*, 2006, p. 159). Segundo Michel Marie (2006), os teóricos que mais contribuíram para o estabelecimento das concepções fundadoras da linguagem cinematográfica foram Béla Belázs e os soviéticos - sobretudo, Pudovkin, Eisenstein e Vertov. Os quatro princípios estabelecidos por Belázs referem-se ao espaço fílmico, à decupagem, à

perspectiva e à montagem - cujo papel preponderante constituiria, por sua vez, o foco das abordagens dos soviéticos:

[1] No cinema existe a distância variável entre espectador e cena representada, daí uma dimensão variável da cena, que toma lugar no quadro e na composição da imagem; [2] a imagem total da cena é subdividida em uma série de planos de detalhes (princípio da decupagem); [3] existe variação de enquadramento (ângulo de visão, perspectiva) dos planos de detalhe no decorrer da mesma cena; [4] finalmente, é a operação da montagem que garante a inserção dos planos de detalhes em uma seqüência ordenada, na qual não apenas cenas inteiras se sucedem, mas também tomadas dos detalhes mais íntimos de uma mesma cena. A cena em seu conjunto é resultado disso, como se os elementos de um mosaico temporal fossem justapostos no tempo (AUMONT *et al*, 2006, pp. 163-164).

Contudo, interessa-nos apresentar aquela concepção que se formou a partir dos aportes desses primeiros teóricos, e que constitui a noção que pretendemos defender nesse trabalho: a concepção clássica da linguagem, delimitada por Marcel Martin e ampliada por Jean Mitry e Christian Metz. Esses teóricos compartilham a noção de que “foi porque quis contar histórias e veicular idéias que o cinema teve que determinar uma série de procedimentos expressivos; é o conjunto desses procedimentos que o termo ‘linguagem’ inclui” (AUMONT *et al*, 2006, p. 169).

Segundo Marie (2006), no entanto, reduzir a linguagem a um conjunto de procedimentos ("receitas") seria limitar o poder expressivo contido no próprio meio - que ultrapassa o conteúdo das mensagens que ele veicula. No sentido de ampliar a aceção clássica da linguagem, portanto, Jean Mitry introduz a noção da linguagem enquanto sistema de *símbolos*, definindo o cinema como “uma forma estética (como a literatura), que utiliza a *imagem*, que é (nela mesma e por ela mesma) um meio de expressão cuja seqüência (isto é, a organização lógica e dialética) é uma *linguagem*” (AUMONT *et al*, 2006, p. 173). Dessa forma, é ressaltada a especificidade da linguagem cinematográfica: o simbolismo contido na

*representação* daquilo que se está mostrando (conteúdo) e, mais do que isso, o simbolismo contido na própria materialidade fílmica (forma). Com efeito, a linguagem cinematográfica é heterogênea, porque pode combinar cinco materiais de expressão, no que diz respeito: a) à trilha da imagem: imagens em movimento e notações gráficas (letreiros, legendas, inscrições diversas); e b) à trilha sonora: som fônico (diálogo), som musical e som analógico (ruídos).

Essa concepção semiológica é ampliada por Christian Metz, autor cuja contribuição para a teoria do cinema é tão vasta e rica que seria impossível contemplar nesse trabalho (tampouco constitui nosso objetivo). Por ora, é suficiente dizer que Metz define o cinema como *linguagem sem língua* e, no limite, o filme como *unidade de discurso*:

Assim é que o cinema, como diz Rossellini, é linguagem artística mais do que veículo específico. Nascido da união de várias formas de expressão que não perdem inteiramente suas leis próprias (a imagem, a palavra, a música, os ruídos até), o cinema, de chofre, está na obrigação de *compor*, em todos os sentidos da palavra. É de imediato uma arte, sob pena de não ser nada. Sua força ou fraqueza consiste em englobar expressividades anteriores: algumas são plenamente linguagens (o elemento verbal), outras apenas num sentido mais ou menos figurado (a música, a imagem, os ruídos).

No entanto, essas “linguagens” todas não estão no mesmo nível em relação ao cinema: o filme se apoderou posteriormente da palavra, do ruído, da música; ao nascer, trouxe consigo o discurso imagético. Assim é que uma verdadeira definição do “específico cinematográfico” só pode se situar em dois níveis: discurso fílmico e discurso imagético

(...) Ora, nem o discurso imagético, nem o discurso fílmico, são línguas. Linguagem ou arte, o discurso imagético é um sistema aberto, difícil de codificar, com suas unidades de base não discretas (= as imagens), sua inteligibilidade por demais natural, sua ausência de distância entre significante e significado (METZ, 2006, pp.75-76).

Tendo em vista a heterogeneidade e o caráter simbólico da “linguagem” cinematográfica, podemos proceder aos conjuntos de elementos significantes (chamados pela semiologia de *códigos*) que constituem a totalidade do filme - sejam eles de ordem especificamente cinematográfica, ou não. Os únicos códigos específicos do cinema são aqueles

diretamente relacionados ao movimento da imagem: movimentos de câmera, *raccords*, montagem. No entanto, tantos outros códigos menos específicos (comuns a outras linguagens artísticas) compõem o seu repertório, podendo exercer papéis tão ou mais fundamentais quanto os específicos, a depender das escolhas estilísticas do diretor. Dessa forma, são configurações significantes que podem (e devem) ser exploradas pelo diretor, de maneira a *compor* o filme: os códigos da analogia visual, os códigos fotográficos, códigos da incidência angular (enquadramentos), da escalada de plano, da nitidez, da cor, da duração, dos timbres de voz, códigos próprios da narrativa, do conteúdo etc. (AUMONT *et al*, 2006).

A partir do entendimento do cinema como linguagem e o filme como discurso, a noção de *narrativa*, invariavelmente, apresenta-se ao debate teórico sobre o cinema. Marc Vernet (2006) ressalta que as fronteiras entre o que comumente chamamos de cinema “narrativo”, em oposição ao cinema “experimental” ou “*underground*”, não são tão definidas quanto possa parecer à primeira vista. Isso porque, no limite, “para que um filme seja plenamente não-narrativo, seria preciso que ele fosse não-representativo, isto é, que não se possa perceber relações de tempo, de sucessão, de causa ou de consequência entre os planos ou os elementos”. Ao mesmo tempo em que “nem tudo no cinema narrativo é forçosamente narrativo-representativo... o cinema que se proclama não-narrativo, porque evita recorrer a um ou a alguns traços do filme narrativo, sempre os conserva em certo número” (AUMONT *et al*, 2006, pp. 92-93). Ora, até o espectador mais ingênuo pode perceber as diferenças entre um filme/animação que conta uma história, com enredo, personagens, cenários etc. e aquele/a que apresenta, por exemplo, padrões gráficos que seguem o ritmo de uma música. Segundo Vernet (2006), no entanto, não é a falta de narrativa que caracteriza os segundo tipo, mas o fato de que o cinema denominado “não-narrativo” está livre de uma série de normas que estruturam a

*história*. Ao contrário, no cinema "narrativo", a história é tão importante quanto as imagens; e a junção das duas é que forma a narrativa.

Nesse sentido, Vernet (2006) distingue os termos *narrativa*, *narração* e *história/diegese* de maneira a balizar os domínios de cada um deles e sua função significativa na totalidade do filme de ficção (voltaremos a essa questão quando abordarmos o problema do realismo). Essa demarcação é relevante ao trabalho aqui proposto, uma vez que a utilização das estratégias narrativas no cinema de animação (e todos os recursos gráficos a que ela recorre) constitui o alvo central de nossa análise comparativa.

A narrativa pode ser definida como "enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada". Além disso, "a narrativa fílmica é um enunciado que se apresenta como discurso, pois implica, ao mesmo tempo, um enunciador (ou pelo menos um foco de enunciação) e um leitor-espectador" (AUMONT *et al*, 2006, pp. 106-107). Portanto, a narrativa não estaria relacionada exclusivamente ao cinema, mas a qualquer meio utilizado para *contar* uma história ou acontecimento, real ou fictício. O que confere particularidade à narrativa fílmica são justamente os recursos imagéticos e sonoros dos quais o cinema dispõe para contar essa história.

A narração, por outro lado, designa o "ato narrativo produtor e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia no qual ela toma lugar... *A narração agrupa, ao mesmo tempo, o ato de narrar e a situação* na qual esse ato se inscreve" (AUMONT *et al*, 2006, p. 109). As noções de *autor*, *narrador*, *instância narradora* e *personagem narrador*<sup>41</sup> (e os papéis que desempenham na narrativa) estariam, portanto, ligados à narração, como aqui descrita.

Finalmente, a história é "o significado ou conteúdo narrativo (mesmo se, no caso,

---

<sup>41</sup> As distinções entre cada uma delas pode ser vista no capítulo "Cinema e Narração", em *A Estética do Filme*, de Jacques Aumont e outros, 2006.

esse conteúdo for de fraca intensidade dramática ou de fraco teor factual)". Contudo, Vernet (2006) propõe a substituição do termo *história* por *diegese*, pois o segundo tem um alcance mais amplo, designando, além da história em si, o universo fictício a ela associado.

A história e a diegese dizem respeito, portanto, à parte da narrativa não especificamente fílmica. São o que a sinopse, o roteiro e o filme têm em comum: um conteúdo, independente do meio que dele se encarrega.

No filme, a contrapartida da diegese é, com certeza, tudo o que se refere à expressão, o que é próprio do meio: um conjunto de imagens específicas, de palavras (faladas ou escritas), de ruídos, de música - a materialidade do filme.

O lugar de encontro e da associação sutil conteúdo-expressão é evidentemente a narrativa (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2005, p. 41).

Ao aplicar conceitos da lingüística ao cinema, a semiologia oferece certas vantagens, como prover um arsenal de instrumentos teórico-conceituais válidos para análises textuais complexas, e distinguir a postura do analista da do espectador comum quanto à leitura do filme: “o semiólogo se esforça para explicar esse percurso em todas as suas etapas, enquanto o espectador o atravessa de enfiada de maneira implícita, desejando antes de tudo ‘compreender o filme’; o semiólogo desejaria também compreender de que modo o filme é compreendido” (METZ *apud* MARTIN, 1990, p. 258). Todavia, a respeito da atitude do espectador, o posicionamento de Marcel Martin (que antecede a abordagem semiológica) também é bastante elucidativo:

(...) a instauração *estética* supõe uma consciência clara do poder de persuasão afetivo da imagem. Para que haja atitude estética é preciso que o espectador mantenha um certo recuo, que não acredite na realidade material e objetiva do que aparece na tela, que saiba conscientemente que está diante de uma imagem, um reflexo, uma representação (MARTIN, 1990, p. 29).

Aliás, tendo em vista a análise que pretendemos desenvolver nesta monografia, acreditamos que as definições de Marcel Martin, em *A Linguagem Cinematográfica*, apontam a

direção pragmática adequada à investigação estrutural e estética do filme, uma vez que ali estão contemplados e esmiuçados os conjuntos de elementos (específicos ou não) que constituem a linguagem cinematográfica: enquadramentos, tipos de planos, ângulos da filmagem, movimentos de câmera, iluminação, vestuário, cenário, cor, elipses, metáforas, sons, profundidade de campo, o espaço e o tempo fílmicos, além da montagem (concebida como o maior trunfo do cinema).

É evidente que toda a discussão conceitual assinalada até aqui é válida também para a animação (uma vez que, como vimos, apesar da diferença quanto à materialidade objetiva da imagem, esta é sempre uma *representação* da realidade, seja fotografada pela câmera ou radicalmente construída no papel ou no computador) e que alguns dos elementos da linguagem são comuns. No entanto, por compreender em maior medida os artifícios do desenho e da pintura - e menos os da fotografia -, algumas dessas noções são enfraquecidas, enquanto outras são acrescentadas.

O princípio da montagem, por exemplo, continua sendo importante para a animação como mecanismo de seqüenciamento e significação. Porém, no cinema animado, ela precisa ser definida *a priori*, e faz parte de uma série de outras definições, que antecedem a filmagem, pois o movimento definido em cada *frame* deve estar ligado ao próximo *frame*, de forma a manter a continuidade. Diríamos que, muito mais do que o cinema tradicional, a animação é definida na pré-produção, quando são direcionadas as escolhas estilísticas, o *layout*, as personalidades dos personagens, todo o curso de suas ações etc. Os imprevistos - comuns ao *live action* - são evitados na animação narrativo-representativa, sobretudo pelos altos custos e pelo longo tempo despendidos no processo. Dessa forma, o princípio da montagem, por exemplo, estaria situado na etapa de elaboração do *storyboard* (ver item 3.2.2). A perspectiva e a profundidade de campo



são outros aspectos que diferem na animação tradicional, pois, para provocar essa ilusão, uma série de artifícios precisa ser engendrada; algo muito mais complexo do que a simples operação da objetiva.

Por outro lado, a animação pode lançar mão de recursos próprios, como a *metamorfose*, o uso da *linha*, ou ainda sua “capacidade de criar novos modelos de contar histórias... em favor de efeitos simbólicos ou metafóricos” (WELLS, 1998, p. 68) (tradução nossa). É nesse sentido que Paul Wells (1998) busca identificar as estratégias que regem as estruturas narrativas específicas da animação, da tradicional à experimental.

### 3.1.1 Estratégias Narrativas

De acordo com as considerações tecidas a respeito da narrativa fílmica, Wells (1998) acrescenta que

Na animação, o que é particularmente significativo é a *apresentação* desses eventos [narrativos] e, mais especificamente, como a ordem, ou o número, ou a extensão desses eventos encontra singular emprego e execução na forma animada (WELLS, 1998, p. 68) (Tradução nossa).

O autor agrupa as estratégias narrativas em dez modalidades, cujas definições contemplaremos nesta parte do capítulo. Contudo, pouparemos detalhes e exemplificações exaustivas, uma vez que a própria análise fílmica se prestará a abordá-las mais radicalmente, na medida em que forem sendo observadas.

*Metamorfose* - capacidade de transformação de uma imagem em uma outra completamente diferente. Essa habilidade permite que seja criada uma “ligação fluida entre imagens através do processo de animação em si”, sem que para isso seja necessário recorrer à

montagem, por exemplo. Com isso, a lógica narrativa pode ser evitada e, ao mesmo tempo, serem criadas linearidades temporais e espaciais imprevisíveis. “Possibilitando o colapso da ilusão do espaço físico, a metamorfose desestabiliza a imagem, confrontando horror e humor, sonho e realidade, certeza e especulação” (WELLS, 1998, p. 69) (Tradução nossa).

*Condensação* – processo de compressão da informação narratológica em um período de tempo limitado.

A condensação na animação prioriza os movimentos mais diretos entre aquilo que pode ser chamado de *premissa narrativa e resultado relevante*. Pode ser entendido como o movimento entre o estabelecimento do contexto e a problematização deste; a criação de uma estrutura cômica e a determinação do seu ‘pagamento’; a definição do conflito dramático através do relacionamento entre personagem e evento; o posicionamento da tensão entre representações do passado (memória/mito/fato histórico) ou futuro (projeção) com a representação do presente; ou o privilégio do status de abstração (símbolo/metáfora) sobre o identificável e figurativo (hiper-realismo) (WELLS, 1998, p. 76) (Tradução nossa).

No domínio da condensação encontram-se as elipses. O corte elíptico, por exemplo, é a representação de eventos que simbolizam a passagem do tempo; o que pode ser atingido através do *fade out*, *fade in*, da *dissolução* e da *sobreposição* da imagem, também usados no cinema tradicional. No caso da animação, Wells acrescenta o recurso da “*virada de página*”, muito utilizada por alguns animadores.

*Sinédoque* – dispositivo através do qual uma parte de uma figura/objeto é usada para representar o todo da figura/objeto. Muitas vezes similar à metonímia, “a sinédoque é particularmente eficiente para chamar atenção para qualidades, capacidades e associações de uma ‘parte’ e seu papel fundamental dentro do ‘todo’, trabalhando como um atalho emotivo e sugestivo para o espectador” (WELLS, 1998, p. 80) (Tradução nossa).

*Simbolismo e Metáfora* – o simbolismo é a potencialidade de significação dos símbolos. Como vimos, a narrativa cinematográfica opera através de símbolos, seja a respeito

do simbolismo que emerge da diegese, ou aquele proveniente da sua estrutura formal – isto é, da escolha e organização dos materiais de expressão: imagens e sons. Diferentemente do cinema tradicional, “o símbolo na animação pode operar na sua forma mais pura, divorciada de qualquer relação de representação do mundo real” (WELLS, 1998, p. 83) (Tradução nossa).

As imagens e os sons, portanto, podem querer dizer mais do que o que está sendo literalmente representado. É nesse sentido que o recurso da *metáfora* pode ser acionado. Através dela, o diretor/animador pode criar um novo significado a partir da relação entre imagens *a priori* desconexas (ou até controversas). É o caso muito comum das metáforas visuais/sonoras usadas para representar o ato sexual: uma câmera que adentra o cano de uma pia, um trem que invade um túnel, o barulho de um liquidificador etc.

*Fabricação* – processo de “*re-animação* da materialidade com propósitos narrativos”. A fabricação está relacionada às técnicas de animação de objetos diversos, em que o recurso a ser animado é dotado de uma materialidade tridimensional (ver os tipos de animação no item 2.1). Através da fabricação, portanto, parte-se do “mundo real” para a construção de infinitos mundos particulares e específicos, criando uma espécie de *meta-realidade* (WELLS, 1998, pp. 90-91).

*Relações Associativas* – criação de uma *dialética narrativa*, através do confronto entre imagens desconectas ligadas por justaposição ou fusão, que, ao serem associadas, geram um sentido que transcende os sentidos que as mesmas imagens possuem isoladas umas das outras. Essa tensão provocada pelas relações associativas entre imagens diversas constitui basicamente um dos efeitos mais interessantes da montagem, no cinema tradicional. O princípio da montagem possibilita “relações associativas que vão além dos domínios das representações

padronizadas do tempo e do espaço, privilegiando o psicológico e emocional”, e podendo subverter os métodos tradicionais de se contar histórias (WELLS, 1998, p. 93).

*Som* – nas formas da palavra (diálogo, monólogo, canção, narração), da música ou do ruído, o som cumpre a função de criar “o clima e a atmosfera do filme, além do seu ritmo e ênfase, mas, mais importante do que isso, também cria um vocabulário através do qual os códigos visuais do filme são entendidos” (WELLS, 1998, p. 97) (Tradução nossa). Assim como o contraste entre imagens, as tensões entre sons (diegéticos ou não-diegéticos) e imagens também podem ser criadas, fazendo emergir significados ocultos da narrativa.

O sentido de ‘está acontecendo agora’ sugerido por diferentes tipos de música constantemente informa a narrativa emocional implícita de uma obra... A música, e seu papel como catalisadora da dinâmica emotiva de um filme animado, fundamentalmente informa como o público deve interpretar o filme (WELLS, 1998, p. 98) (Tradução nossa).

O papel da música na animação mereceria uma análise consistente (infelizmente, impraticável nesta monografia), pois ela é capaz de expressar sentimentos íntimos, difíceis de serem ilustrados, como o isolamento, a rejeição, a percepção da beleza, a noção de força crescente, esperança, devoção etc. - além de poder despertar a empatia das pessoas, independente das diferenças culturais entre elas. O diálogo, contudo, deve ser usado com cautela para evitar redundâncias. De acordo com Hitchcock, “quando nós contamos uma história no cinema, devemos recorrer ao diálogo apenas quando for impossível fazer de outra forma” (TRUFFAUT *apud* THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 367).

*Atuação e Performance* – a atuação “representa a relação entre o animador e a figura, objeto ou ambiente que ele está animando” (WELLS, 1998, p. 104) (Tradução nossa).

Diferentemente do cinema tradicional, na animação, cabe ao animador trabalhar as técnicas empregadas pelo *ator* e, por fim, imbuir o personagem a ser animado com essa energia cinética, com aquilo que possibilita a ilusão de vida.

Thomas e Johnston dedicam um capítulo de *The Illusion of Life* para tratar dos problemas da atuação no filme animado. Eles afirmam que ambos, o ator e o animador, usam símbolos para construir um personagem na mente do espectador: gestos, atitudes, expressões e temporização. Porém, enquanto o ator usa seus próprios sentimentos para acionar essas ferramentas, “o animador precisa ser objetivamente analítico, se ele pretende alcançar e tocar o público”. Nesse sentido, Disney concebia o *pathos* o ingrediente principal num filme de animação: “Na nossa animação, nós devemos mostrar não apenas as ações e as reações de um personagem, mas nós devemos retratar também através da ação... o sentimento daqueles personagens” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 473).

*Coreografia* – Vimos, no primeiro capítulo, que Norman McLaren concebia todas as formas de animação como uma forma de dança (ver f. 43). A observação de um dos maiores animadores da história não poderia ser à toa. Extensão direta da encenação, a coreografia evoca a premissa essencial da animação: o movimento. A construção do movimento enfatiza especialmente quatro elementos: peso, espaço tempo e fluidez. “enquanto a forma animada claramente se move através do ‘tempo’, e inerentemente ilustra a ‘fluidez’, ela só pode dar a impressão de ‘espaço’ e ‘peso” (WELLS, 1998, p. 112) (Tradução nossa). O movimento coreográfico, contudo, não se limita à dança propriamente dita. Uma série de condições temáticas pode estimular e orientar a representação de movimento coreográfico, a exemplo da intenção de criar uma formação de grupo (círculos, filas etc.) ou de orientar o corpo no espaço,

trabalhando tensões, como firme/leve, rígido/flexível, preso/solto.

*Penetração* – “habilidade de evocar o espaço interior e retratar o invisível” (WELLS, 1998, p. 122). Através do modo penetrativo, conceitos abstratos podem ser visualizados na animação.

Penetração é essencialmente uma ferramenta *reveladora*, usada para revelar condições e princípios que estão escondidos ou além da compreensão do espectador. Ao invés de transformar materiais ou simbolizar idéias particulares, a penetração possibilita que a animação opere além dos confinamentos dos modos de representação dominantes e caracterize uma condição ou princípio *em si mesma* sem recorrer à exageração ou à comparação (WELLS, 1998, p. 122) (Tradução nossa).

Wells exemplifica, defendendo que, em função dessa capacidade, a animação é particularmente uma mídia apropriada para o tratamento de temas como o autismo, pois é capaz de representar *em si mesma* os resultados introspectivos da atividade mental do autista.

O animador, portanto, dispõe das estratégias narrativas para criar o filme. Quando e em que medida cada uma delas será usada depende dos efeitos que o artista pretende alcançar, bem como o nível de *realismo* que pretende conferir à sua obra.

### 3.2 ANIMAÇÃO REALISTA?

O problema do realismo na animação volta-nos à questão referente aos tipos de construção das narrativas animadas, sejam abordagens pautadas na representação figurativa (animação tradicional), aquelas voltadas à abstração – ao surrealismo ou a outras tradições provenientes do repertório da arte moderna (animação experimental) –, ou aquelas de caráter misto (animação desenvolvimentista) (ver item 2.1). Como dissemos, independentemente da opção técnica e estilística, a animação sempre se desenvolve sobre uma narrativa. Contudo, neste trabalho, optamos por investigar aqueles filmes que buscam inspiração no mundo objetivo, desenvolvendo uma narrativa representativa que busca retratar o movimento da forma mais orgânica possível.

De uma maneira geral, as animações narrativo-representativas seguem os padrões da narrativa cinematográfica “clássica”, que é definida pelo tratamento do tempo e do espaço: se deseja contar uma história, tanto o tempo quanto o espaço devem permanecer claros e homogêneos, encadeando uma lógica coerente com o impacto dramático que se pretende atingir (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2005, p. 27).

O encadeamento das cenas e das seqüências se desenvolve de acordo com uma dinâmica de causas e efeitos clara e progressiva. A narrativa centra-se em geral num personagem principal ou num casal (o *star system* contribuiu para reforçar essa regra de roteiro), de “caráter” desenhado com bastante clareza, confrontado a situações de conflito. O desenvolvimento leva ao espectador as respostas às questões (e, eventualmente, enigmas) colocadas pelo filme. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2005, p. 27).

Nesse sentido, os pilares da estrutura dramática tradicional podem ser sintetizados em três atos (conforme a dramaturgia tradicional do teatro), dentro dos quais se encontram as

partes e os pontos que compõem a trama: 1º Ato: *Exposição, Ataque* e início da *Complicação*; 2º Ato: *Complicação*; 3º Ato: final da *Complicação, Clímax* e *Resolução*.

A *Exposição* fornece as informações necessárias para dar um chão ao espectador. Diz onde se passa a história, quando, quem são os personagens principais, qual o gênero da obra, seu universo, sua realidade, seu estilo... O *Ataque* assinala o início da ação principal. É a manifestação ostensiva do problema... A *Complicação* é o desenvolvimento do confronto da ação com o problema, ou obstáculo... O *Clímax* é o final da ação, a consumação última do conflito, o ponto máximo da curva dramática... A *Resolução* é a restauração do equilíbrio, de preferência num patamar superior ao da exposição (MACIEL, 2003, pp. 54-55).

Segundo Luiz Carlos Maciel (2003), além dessas partes e pontos, a trama conta com momentos de virada (*plot points*), que constituem os nós dramáticos mais decisivos, aqueles que estimulam a progressão da trama até que a premissa do filme seja, enfim, materializada no clímax. É sobre essa estrutura - chamada de *paradigma de Field* - que os filmes hollywoodianos, em geral, são desenvolvidos - o que inclui os longas-metragens de animação tradicional e digital 3D, em foco neste trabalho.

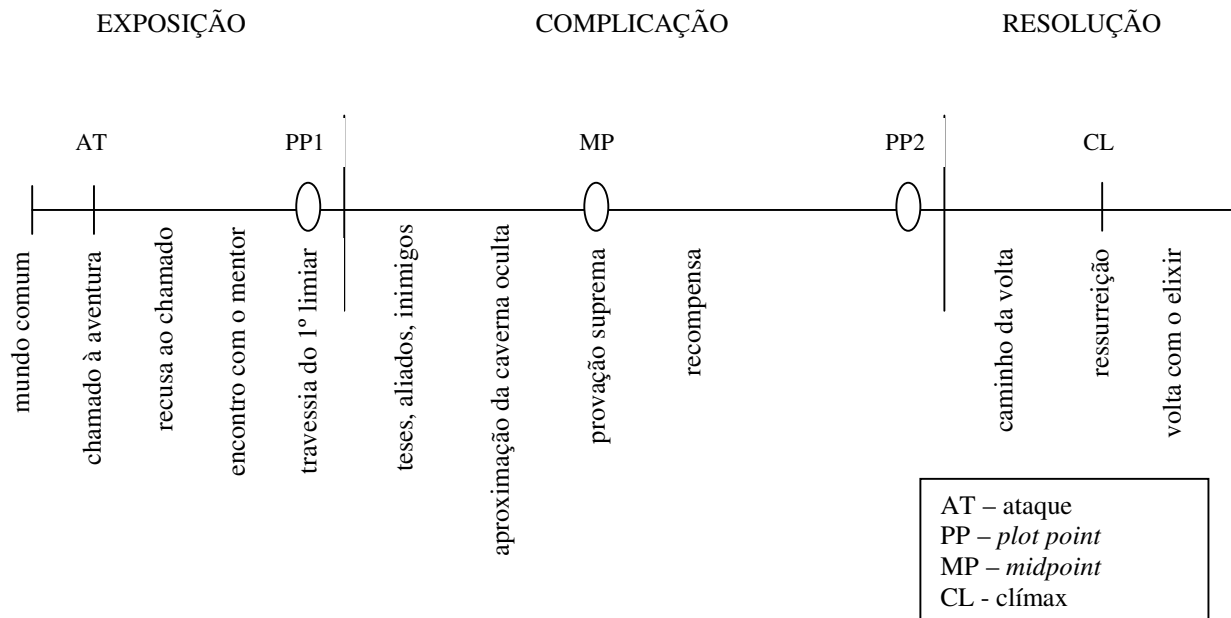
Maciel (2003) cita ainda o trabalho de Christian Vogler, autor de *A Jornada do Escritor*. Vogler ajustou a estrutura dramática tradicional à teoria do *monomito*, de Joseph Campbell (que, por sua vez, é embasada nas descobertas de Carl Gustav Jung sobre o inconsciente coletivo<sup>42</sup>). Segundo o autor, de todos os mitos que compõem o inconsciente coletivo, o do herói é o mais comum e conhecido; e é sobre ele que a maioria dos roteiros do cinema de Hollywood são criados. É interessante ressaltar que Vogler era analista das histórias dos estúdios Walt Disney quando trabalhou na junção da curva dramática tradicional ao mito do herói.

---

<sup>42</sup> “(...) ‘o inconsciente contém não apenas componentes pessoais mas também impessoais, em forma de categorias, ou arquétipos’. Esses arquétipos se expressam através de símbolos que se manifestam nos sonhos de todos nós e nos mitos de todas as tradições culturais” (MACIEL, 2003, p. 62).



A estrutura dramática tradicional é sintetizada por Vogler conforme a figura abaixo:



Dentro desta estrutura são empregadas estratégias narrativas escolhidas e trabalhadas pelo diretor. É a forma como elas são usadas, isto é, o tratamento dado à premissa do filme que define o *gênero*<sup>43</sup>. O debate em torno dos gêneros ainda é pouco abordado na área da animação. Aliás, a animação muitas vezes é classificada como um gênero dentro do cinema tradicional. Como vimos, essa afirmação não procede, uma vez que a animação dispõe de estratégias próprias (uma linguagem específica) para abordar temas diversos, de acordo com as regras intrínsecas a cada abordagem dramática (terror, melodrama, aventura, comédia, fantasia etc.). No primeiro capítulo, contemplamos as origens ideológicas da submissão dos filmes animados com relação ao cinema tradicional (ver item 2.1), bem como sua popularização como entretenimento infantil (ver item 2.2.4).

<sup>43</sup> Os limites entre um gênero e outro nem sempre são delimitados com precisão; e é justamente a interseção deles que faz surgir outros gêneros, a exemplo da tragédia cômica.

Além de se estabelecer sobre a estrutura dramática tradicional, os filmes narrativo-representativos evocam uma discussão profunda acerca do *realismo* no cinema. Em primeiro lugar, a definição de *realidade* é um conceito subjetivo; no filme, não poderia ser diferente: a realidade que opera na imagem é aberta a interpretações, uma vez que constitui, necessariamente, uma representação (ver item 3.1). É justamente essa faculdade do cinema, sua capacidade de criar realidades autênticas e coerentes em seu próprio sistema, que o dota de credibilidade (por mais fantástica ou esdrúxula que essa realidade possa ser concebida) e o torna tão fascinante. Contudo, o grau de realismo nessa representação pode variar entre os gêneros. Nesse sentido, podemos considerar um documentário *mais* real do que um melodrama, mesmo que ambos continuem sendo ficção, na medida em que *representam* realidades, selecionando, enquadrando e editando as imagens e os sons.

O filme de ficção é, portanto, duas vezes irreal: irreal pelo que representa (a ficção) e pelo modo como representa (imagens de objetos ou atores)... No cinema, representante e representado são ambos fictícios. Nesse sentido qualquer filme é um filme de ficção (AUMONT *et al*, 2006, p. 100).

Portanto, “o realismo cinematográfico pode ser avaliado em relação a outros modos de representação e não em relação à realidade” (AUMONT *et al*, 2006, p. 134); e pode se dar em duas vertentes: a) em função dos materiais de expressão (sons e imagens) e b) em função do tratamento conferido à temática. Com relação aos materiais de expressão, isto é, à matéria prima a partir da qual o filme é construído, o cinema tradicional em toda a sua extensão pode ser considerado mais realista do que a animação. Porém, no âmbito da animação, também podemos estabelecer aqueles filmes que são *mais* realistas do que outros: materialmente falando, uma animação de bonecos seria *mais* realista do que um desenho animado. Tematicamente, um filme narrativo-representativo (com personagens e enredo definidos) seria *mais* realista do que uma

animação abstrata<sup>44</sup>.

Contudo, diferentemente do cinema tradicional, o realismo na animação pode se dar ainda em relação a um outro aspecto (este sim especialmente relevante para a narrativa animada): o tratamento dado ao *movimento*. Ao contrário do *live action*, em que a execução do movimento é inerente ao ator, no filme animado a ação precisa ser forjada através do posicionamento quadro a quadro da figura. Com efeito, o animador pode optar por posicioná-la de modo que o movimento condiga ao máximo com o movimento que o ser representado executaria na realidade (ou conforme o movimento humano, no caso dos personagens antropomorfos); ou ele pode optar por resumir ou exagerar esse movimento, focando em outros aspectos da narrativa (o diálogo, a piada, a música etc.).

Nesse sentido, o estúdio de Walt Disney foi o primeiro a optar por ilustrar, na animação industrial, a dinâmica do movimento em seu grau mais detalhado em relação aos movimentos dos seres vivos. Todavia, os animadores só foram capazes de desenvolver essa almejada organicidade devido à dedicação com que se dispunham a analisar a anatomia, o comportamento dos seres vivos e as leis físicas que regem seus movimentos. Para isso, destinavam boa parte do tempo a aulas de desenho com modelos vivos e análises de atores em filmagens (técnica da rotoscopia – ver f. 27). Essa preocupação era consequência da convicção de Disney, que costumava afirmar: “(...) nós não podemos fazer coisas fantásticas baseadas no real, a não ser que nós conheçamos o real” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 71) (Tradução nossa). Diante disso, foi preciso desenvolver uma estética que comportasse essas exigências e que, ao mesmo tempo, fosse capaz de cativar o público. Atualmente, a animação digital 3D vem buscando assumir esta tarefa.

---

<sup>44</sup> No cinema tradicional, podemos citar o neo-realismo italiano como sendo tematicamente mais realista do que o surrealismo ou o dadaísmo (AUMONT *et al*, 2006, p. 136).

### 3.2.1 Princípios Fundamentais

A contribuição mais contundente da história da animação para o desenvolvimento de animações figurativas, cujo movimento pode ser considerado *realista*, portanto, é proveniente das pesquisas do estúdio Disney, que sistematizaram 12 princípios fundamentais, ainda na década de 1930. Como vimos no decorrer do primeiro capítulo, esses princípios tornaram-se um novo paradigma para a animação (aliás, uma fórmula para muitos animadores). A dimensão revolucionária deles, contudo, não está relacionada com a expansão que se sucedeu na época (a expansão deve ser vista como efeito, e não como causa da sua eficiência), mas, sobretudo, com a pertinência e precisão com que esses princípios viabilizam a reprodução fluida do movimento dos seres vivos, sem com isso perder a consistência das formas volumétricas, a perspectiva, e uma série de outros fundamentos da tradição artística.

Thomas e Johnston, no terceiro capítulo de *The Illusion of Life*, oferecem uma nova terminologia para aquilo que os animadores do estúdio Disney denominaram os *princípios fundamentais da animação*.

*Comprimir e Esticar* – considerada a descoberta mais importante, esse princípio é aplicado a partir da convicção de que, ao se mover, o formato do corpo/rosto de um ser vivo composto de massa corporal sofre deformações. O corpo é dotado de um certo grau de elasticidade, bem como de compressão, que variam de acordo com a expressão/ação executada pelo personagem. O maior êxito dessa descoberta, no entanto, diz respeito ao destaque que é dado ao movimento: o movimento de um desenho ao outro se torna a verdadeira essência da

animação (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 47-51).

Na animação realista, o limite dessas deformações é definido de maneira que não interfira no nível de verossimilhança com o real; já em outras animações, o exagero proposital a partir desse princípio pode constituir uma opção estilística, como se deu com as séries de personagens da Warner Bros. e da MGM, na década de 1940.

*Antecipação* – consiste em antecipar a ação que o personagem está prestes a desempenhar, preparando o espectador para apreciar a maneira *como* o personagem faz algo, em detrimento *do quê* ele faz. Assim como na vida real, nenhum movimento surge instantaneamente; ele começa em um ponto do corpo (geralmente nos quadris e abdômen), estabelece o equilíbrio, e, em seguida, desenvolve-se de fato (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 51-52). A partir desse princípio, o animador deve valorizar esses pequenos movimentos que preparam a ação, deixando claras as intenções do seu personagem e libertando o espectador para usufruir o desenvolvimento da situação. Em última instância, a ação é usada para fortalecer a caracterização do personagem, e não meramente para justificar uma situação cômica qualquer (estrutura característica da animação pautada sobre as *gags*, popular até os anos 1920).

*Encenação* – “é a apresentação de qualquer idéia de maneira que ela esteja completa e inequivocadamente clara. Uma ação é encenada para que seja compreendida; uma personalidade para que seja reconhecida; uma expressão, vista; para que um clima afete o público” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 53) (Tradução nossa). A encenação é o princípio mais geral de todos, e pode ser aludida à composição do *plano*, no cinema tradicional. Nesse sentido, é no âmbito da encenação que seriam definidos o enquadramento, o tipo do plano, o ângulo da imagem, a definição e o posicionamento de todos os elementos necessários à

composição do quadro.

*Animação Seguida e Pose a Pose* – constituem as duas maneiras principais de animação. Na animação seguida, o animador desenha/posiciona a figura um quadro após o outro, podendo incorporar novas idéias que surgem no processo, até alcançar o final da cena. No modo de animação pose a pose, primeiro são criados os desenhos que contêm as poses-chave (*key poses*) dos personagens ao longo de uma determinada seqüência; em seguida, são criados os desenhos intermediários (*inbetweens*), que fazem a transição fluida de um extremo ao outro do movimento.

Geralmente, os dois métodos são usados pelos animadores, a depender do resultado que se almeja alcançar e do tempo de que se dispõe. Isso porque, através da animação seguida, o artista pode deixar-se levar pela sua criatividade; todavia, o controle sobre o trabalho é substancialmente reduzido e o tempo para a realização aumentado. O inverso ocorre no caso da técnica de animação pose a pose (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 56-58). Disso, conclui-se que a última se apresenta mais adequada ao trabalho em equipe exigido pela produção industrial, o que acabou fazendo com que fosse cada vez mais adotada pelos estúdios hollywoodianos.

*Continuidade e Sobreposição da Ação* – partem da premissa de que “as coisas não param de uma vez... primeiro, vem uma parte e depois a outra” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 59) (Tradução nossa). É o caso de anexos (orelhas, rabos etc.), que continuam em movimento depois que o resto da figura já parou, ou do movimento mais lento assumido por partes do corpo onde há mais carne do que ossos. A continuidade é o oposto da antecipação (ambas podem ser entendidas pelo princípio físico da *inércia*): para realizar uma determinada ação, o corpo

executa pequenos movimentos que lhe dão sustentação, impulso, força; porém, uma vez em movimento, o corpo tende a continuar em sua trajetória (pela inércia); assim, ao frear, as partes do corpo que receberam menos força continuarão em movimento até que o corpo pare completamente.

A sobreposição da ação informa ao espectador o que aconteceu, *como tudo terminou*. É o caso de quando um personagem olha para a câmera depois de escorregar numa casca de banana; a reação dele ao incidente (sua expressão) fala mais sobre o personagem do que a ação em si. Após atingir o ponto de repouso, isto é, uma nova pose-chave, a imagem deve permanecer fixa na tela por alguns *frames* (entre 8 e 16), para que o espectador tenha tempo de absorver o que acaba de ver (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 59-62).

*Aceleração e desaceleração* – consiste na velocidade de execução de um movimento. Na animação, esse efeito é alcançado pelo número de desenhos/registros intermediários mais próximos ou afastados dos extremos: quanto maior a quantidade, mais rápida a ilusão de movimento (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 62). A aceleração e a desaceleração desempenham um papel importante para a credibilidade da animação, uma vez que as ações naturalmente não são executadas num ritmo constante, mas em picos de intensidade.

*Arcos* – esse princípio parte da observação de que, ao se mover, a maioria dos seres vivos desempenha uma trajetória circular, um arco. Portanto, ao animar, o artista deve se lembrar de “vigiar os arcos”, para que o movimento seja executado com fluidez e precisão, sem aparentar “quebras” de uma pose à outra (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 62-63).

*Ação Secundária* – são ações que se somam à execução das ações que conduzem a narrativa, com o intuito de agregar charme ao personagem, disponibilizando detalhes que informam sobre a sua personalidade, mas que não têm relevância para a diegese em si. Essas ações sutis suportam a ação principal, uma vez que a deixam mais interessante, contribuindo para o apelo do que está sendo mostrado. É o caso de um personagem que apresenta um determinado tique em algum tipo situação; ou uma pessoa envergonhada que coloca seus óculos enquanto recupera a compostura (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 63-64).

*Temporização* – como dissemos a respeito da animação seguida e pose a pose, o número de desenhos/registros usado para compor um movimento determina a quantidade de tempo que a ação irá durar na tela. A temporização é um dos aspectos mais determinantes do filme, tanto com relação à narrativa quanto à caracterização dos personagens. Isso porque a maneira como o tempo é tratado - a duração e o ritmo das ações, das seqüências e do filme como um todo - informa ao espectador a respeito do “clima” do filme e da personalidade dos personagens: letárgico, agitado, tenso, relaxado, agressivo, passivo etc. Nesse sentido, a animação pode ser feita em *Uns (Ones)* ou *Dois (Twos)*; isto é, uma única imagem pode ser fotografada uma ou duas vezes (ser responsável por um ou dois *frames* do filme) (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 64-65). Vimos que foi Émile Cohl o responsável pela descoberta de que animar a *Dois* não resultava na quebra do movimento. Contudo, essa é uma decisão particular de cada artista, a depender da sua obsessão pelo grau de detalhamento da animação.

*Exageração* – “quando Walt solicitava realismo, ele queria uma *caricatura* do real” (grifo nosso) (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 65-66) (Tradução nossa). Isso significa que, na animação realista, cada caracterização, personalidade, ação ou sentimento de um personagem



deve ser representado claramente, sem deixar dúvidas quanto às suas intenções – o que, por sua vez, devem estar alinhadas à sua fisionomia. Se quisessem um personagem triste, que o fizessem sorumbático; se o quisessem mal, que o fizessem terrível. Embora esse princípio dê margem ao estabelecimento de estereótipos, ele pode ser considerado um dos maiores responsáveis pela comprovação de que uma animação pode se sustentar no tempo de um longa-metragem, bem como a certeza de que é capaz de provocar uma gama de reações, além do riso.

*Desenho Volumétrico* - a animação realista tem, particularmente, uma relação especial com o desenho. Se almeja criar uma caricatura do real, o animador deve ser capaz de posicionar a figura em todas as posições possíveis, a partir de diversos ângulos de visão, sem como isso perder a proporcionalidade, a perspectiva e sem deformá-la além do próprio limite do corpo. Com base nos ensinamentos do desenho renascentista, o artista deve criar uma figura volumétrica, sólida e tridimensional, forjando na imagem as impressões de peso, profundidade e equilíbrio (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 66-68). Na animação digital 3D esse princípio é levado ao seu extremo; através das técnicas de modelagem, a imagem na tela (que na verdade é “chapada”, 2D) assume um grau de materialidade surpreendente, similar à do cinema tradicional e das técnicas de animação de bonecos, por exemplo.

*Apelo* – característica bastante subjetiva, o apelo, de acordo com o “estilo Disney”, é “àquilo que uma pessoa gosta de olhar, uma qualidade de charme, design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 68) (Tradução nossa). O apelo seria trabalhado na caracterização do personagem através de sua personalidade e de sua fisionomia (aspectos intimamente relacionados no âmbito das artes gráficas). Esse carisma independe da conduta do personagem; não se refere a um juízo de valor, mas à sua

capacidade de fascinar o espectador, de mantê-lo atento à narrativa, ansioso por um novo acontecimento.

### 3.2.2 Procedimentos Técnico-Operacionais

Neste item do trabalho buscaremos sistematizar o processo de realização de um longa-metragem animado, com a intenção de tornar mais claro ao leitor as diferenças técnicas e operacionais entre as práticas de realização do desenho animado tradicional e de uma animação digital 3D. Algumas ressalvas, porém, são necessárias. A primeira observação diz respeito ao alcance da palavra *produção*, que está sendo adotada aqui para designar a etapa de construção da narrativa – que compreende desde a concepção da história até a finalização do produto (o filme). Imaginamos que pesquisas direcionadas às esferas da *distribuição* e da *exibição*<sup>45</sup> sejam de suma importância à área da animação; entretanto, esses aspectos ultrapassam os objetivos desta monografia.

Em segundo lugar, é preciso deixar claro que não é nossa intenção traçar aqui *uma* maneira de criar um filme de animação (até porque, a bibliografia da área é basicamente dominada pelos mais diversos “manuais”). Nesse sentido, a história vem provando que as formas de conduzir o processo criativo na linguagem da animação são tão diversas e pessoais quanto os materiais usados ou os temas abordados. O que planejamos observar concisamente, portanto, são os procedimentos técnicos básicos usados para a criação de um longa-metragem animado, entre as décadas de 1930 e 1940, e aqueles adotados pela maioria dos estúdios de animação 3D no contexto atual. Assim como os procedimentos, as etapas de realização não são

---

<sup>45</sup> Dentro da concepção de cadeia produtiva industrial, a *produção*, a *distribuição* e a *exibição* formam o tripé de realização do cinema, como um todo.

uma regra; elas variam a cada novo trabalho. Além disso, não são delimitadas com rigidez; uma pode começar antes de outra, terminando ao mesmo tempo, por exemplo. O clima de experimentação visando a forma mais eficiente de encaminhar a produção do filme (que, segundo Thomas e Johnston (1981), caracterizou os estúdios Disney nos anos 1930) parece se repetir no interior dos estúdios de animação 3D.

Costuma-se dividir a criação do filme em três etapas: *pré-produção*, *produção* e *pós-produção*. Cada estágio depende da execução de tarefas distintas, cujos resultados devem ser aprovados, em última instância, pelo diretor. Todas as premissas técnicas da animação tradicional estão por trás dos procedimentos adotados pelos estúdios de animação digital 3D. Contudo, uma vez que os dispositivos técnicos (a computação gráfica) e a maneira de interagir com eles (através do computador) diferem radicalmente dos dispositivos tradicionais do desenho e da pintura (celulóide, lápis e tinta), a animação digital 3D requer uma série de procedimentos específicos, sobretudo na etapa referente à produção.

*Pré-produção* – momento de planejamento administrativo e definição do conceito estético do filme, antes que sejam produzidos, de fato, a animação e os efeitos. A etapa envolve tarefas não visuais: roteirização, convocação do elenco, estipulação de custos e prazos, gravação dos diálogos etc.; e visuais: realização do *storyboard*, definição da apresentação gráfica do filme como um todo (KERLOW, 2004, p. 59).

Uma vez definido o **argumento** do filme, a história pode ser plenamente desenvolvida, estabelecendo-se o enredo e a importância e a função de cada personagem na trama. Além disso, ela deve ser adaptada às características de uma mídia visual em questão: a animação. A história desempenha um papel importante na narrativa, mas ela deve estar em

harmonia com outros aspectos: “Uma boa história não pode ser arruinada por uma animação pobre, porém, uma pobre história tampouco pode ser salva por uma ótima animação” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 367) (Tradução nossa).

A história pode ser “traduzida” para a linguagem do cinema através do **roteiro**, que consiste no momento de definir os pontos de conflito e de solução da trama, o uso mais eficiente dos papéis dramáticos no curso do enredo, bem como determinar o ponto de vista a partir do qual será contada a história (uma mesma cena pode ser mostrada através dos olhos da vítima ou do assassino, por exemplo). Nos estúdios Disney, contudo, a prática da roteirização não era comum; a história era ilustrada diretamente no *storyboard* (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 195).

A pré-produção também constitui o momento de gravação dos **diálogos**, uma vez que, em função do sincronismo labial, as imagens são criadas sobre uma trilha sonora devidamente gravada. Como vimos, muitas vezes, a música assume o papel de condutora da narrativa, e o personagem é inspirado nos traços físicos do seu dublador. Esse tipo de definição contribui para a sinergia entre som e imagem no filme animado. Diversos recursos técnicos já foram empregados na história da animação para prover a sincronização dos sons e das imagens; a mais sucedida, contudo, foi introduzida justamente pelos estúdios Disney, permanecendo em uso até os dias atuais: a *dope sheet*, que consiste numa folha (impressa ou virtual) na qual os tempos musicais são apresentados visualmente, indicando pausas e picos de intensidade. A partir dessa anotação, o animador pode saber exatamente em que *frame* desenhar determinada ação, de forma que ela esteja integrada à trilha sonora (THOMAS; JOHNSTON, 1981, pp. 288-289).

Após a roteirização, inicia-se o trabalho ligado ao **conceito artístico** (*concept art*) do filme, frequentemente a partir da realização de desenhos (*sketches*) cuja função é inspirar a equipe. Nesta tarefa – que antecede e orienta o desenvolvimento do *storyboard* –, a equipe de pintores, escultores e ilustradores está livre para explorar possibilidades visuais que integrem design, personagens e cenários, oferecendo diversas opções para o estabelecimento da apresentação gráfica mais adequada ao filme. Após a definição do conceito estético geral, o trabalho destes artistas continua, definindo-se o design, sobretudo a paleta de cores e as cores-chave que serão usadas em cada cena do filme, de acordo com a atmosfera que se deseja criar e as sensações que ela deve provocar no espectador. Além disso, na pré-produção é definido o **design de personagem** (sua aparência e a personalidade): é determinado o estilo (*cartoon*, estilizado, realista), e os protagonistas são animados em situações interessantes (*animatics*), nas quais possam apresentar sua forma singular de agir e pensar (KERLOW, 2004, p. 62).

A ferramenta mais importante, contudo, para comunicar a história entre os criadores do filme é o **storyboard**; isto é, a seqüência em desenhos (*story sketches*) daquilo que será apresentado visualmente no decorrer do filme. “Uma vez que a animação é uma mídia visual, é importante que as idéias para a história, personagens, ação, continuidade e relacionamentos [entre personagens] sejam apresentadas na forma visual” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 195) (Tradução nossa). Com efeito, o *storyboard* também passou a ser adotado por diretores do cinema tradicional (Alfred Hitchcock foi um dos pioneiros), tornando-se um recurso muito utilizado nos dias atuais. Cada desenho (*story sketch*) que compõe o *storyboard* “deve mostrar caráter, atitude, sentimentos, entretenimento, expressões, tipo de ação, assim como contar a história daquilo que está acontecendo” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 197) (Tradução nossa). Ele deve apresentar um esboço do filme, tal como se pretende finalizá-lo a cada quadro:

indicações do cenário, posição da câmera, cor, iluminação, efeitos especiais, poses-chave dos personagens, efeitos visuais, bem como a seqüência das imagens (indicação da montagem<sup>46</sup>) etc.

Os elementos do *storyboard* devem estar integrados ao ritmo do filme, ao tempo adequado para o desenvolvimento de uma piada ou de uma cena comovente, por exemplo. Essa harmonia é testada (pré-visualizada) através do *story reel*, que combina os sons às imagens de uma determinada seqüência antes que o filme esteja finalizado, viabilizando possíveis ajustes (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 211). Dadas as limitações dos recursos analógicos, na animação tradicional, esse dispositivo não pode ser tão constantemente acionado. Ao contrário, a animação digital tem à mão as facilidades de realizar esse tipo de teste com maior agilidade e sem restrições orçamentárias.

*Produção* – fase em que as cenas são, de fato, animadas; isto é, quando o animador dá vida aos seres inanimados. Na animação tradicional, todo o processo é executado pelo próprio animador, através das técnicas tradicionais de desenho e pintura. Na animação digital 3D, entretanto, sob o domínio de ferramentas virtuais, outras etapas precedem a animação: modelagem e *rigging*; e outra a sucede: renderização.

A partir da definição do design, personagens, objetos e cenários seguem para a **modelagem** 3D, que pode ser feita através de uma série de técnicas isoladas ou integradas, a depender do nível de detalhamento que se deseje atingir. As ferramentas virtuais mais usadas são aquelas para esculpir formas orgânicas a partir de formas geométricas básicas e instrumentos que capturam o formato do objeto e o digitalizam diretamente no computador. Uma vez modeladas, as figuras passam pelo processo de ***rigging***, no qual ganham esqueletos,

---

<sup>46</sup> Como vimos, a montagem na animação opera ao contrário do cinema tradicional: “Nós temos que tomar nossas decisões enquanto o filme existe apenas nos nossos sonhos” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 212) (Tradução nossa).

juntas e uma série de comandos feitos para facilitar o trabalho do animador na etapa de seguinte (KERLOW, 2004, p. 64). Na maioria das vezes, os profissionais que executam esse trabalho são programadores, cujo objetivo é tornar o trabalho do animador o mais intuitivo possível, para que este não precise manipular códigos fonte (escritos em linguagem de computador – ver item 2.2.5).

Em seguida, a cena está pronta para a **animação**. No desenho animado tradicional, o processo de animação sucede a caracterização física e psicológica dos personagens (pois, obviamente, as fases de modelagem e *rigging* não são necessárias). Os animadores são responsáveis pela forma como essas características serão comunicadas na tela; eles devem cuidar, portanto, tanto do movimento e expressividade quanto da tensão gerada no relacionamento entre personagens, seja através do diálogo, de gestos ou de olhares<sup>47</sup>. Dessa forma, os artistas precisam ter um conhecimento profundo dos princípios da animação e do enredo do filme, além do conhecimento anatômico dos corpos em movimento e das técnicas de atuação usadas por atores na representação de um personagem. Cada aspecto é estruturado sobre premissas e técnicas distintas, que devem ser dominadas pelo bom animador. Entre as regras da expressão facial, por exemplo, Thomas e Johnston (1981, p. 471) afirmam: “É a mudança de formato que mostra o personagem pensando. É o pensamento que dá a ilusão de vida. É a vida que dá sentido à expressão” (Tradução nossa).

Ao animador cabe a árdua tarefa de reunir e selecionar as diversas instruções (que devem servir de estímulo para a sua criatividade) vindas dos outros setores, e devolver para esses setores sugestões de mudanças e aprimoramentos que se ajustem à animação. Na

---

<sup>47</sup> A importância do olhar como fonte reveladora de significados ocultos é defendida por Hitchcock: “As pessoas nem sempre expressam seus sentimentos íntimos umas para as outras; uma conversa pode ser trivial, mas sempre os olhos irão revelar o que a pessoa realmente pensa ou sente” (HAND *apud* THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 469)

animação tradicional, o animador conta com o trabalho de assistentes que, como vimos no primeiro capítulo, liberam o animador das seqüências de movimentos simples, executando correções, apagando os traços que não farão parte do desenho final (*clean up man*), desenhando as poses intermediárias (*inbetweeners*) etc. Já na animação digital, é o computador que executa os movimentos, com base nas poses-chave estabelecidas pelo animador.

Algumas ferramentas podem ser usadas para facilitar o trabalho do animador. Ambas as técnicas podem se basear em filmagens de atores reais (rotoscopia), mas a técnica digital tem a vantagem de poder utilizar a captura de movimento, que, através de sensores, transpõe o movimento de pessoas e animais para o computador.

Depois de animada, a cena ganha cor, textura, luz e efeitos visuais (chamados em computação gráfica de efeitos visuais especiais: desfoque, transparência, sombras, água, neblina, fogo etc.). Na animação tradicional, esses procedimentos são realizados através do uso do nanquim e de tintas diversas. Já na computação gráfica, eles demandam recursos mais complexos, que compõem a fase de **renderização** da imagem. Além de juntar os personagens ao cenário e compor a cena plasticamente, essa fase também substitui o processo tradicional de filmagem do desenho. Na animação digital, a cena é submetida a uma câmera simulada, que também é operada por meio do computador, estabelecendo o tipo do plano, o ângulo, o movimento de câmera e a profundidade de campo (KERLOW, 2004, p. 66).

*Pós-produção* – é quando as imagens podem ser **mixadas** com outras imagens criadas por computador, imagens reais e/ou com a trilha sonora. Podem ser **retocadas**: distorcidas, re-coloridas, ajustadas etc. antes de serem **gravadas** em película (formato para cinema, de 24 *frames* por segundo) ou em vídeo (formato para TV, que segue o padrão de 30



*frames* por segundo). Atualmente, o formato digital (30 *frames*/segundo) se estabeleceu como outra possibilidade, que permite a exibição dos filmes em computadores e aparelhos de DVD (KERLOW, 2004, p. 60).

Tendo em vista, portanto, o processo histórico-conceitual da animação, assim como a fundamentação teórica que nos permite entender de que forma ela opera como meio de expressão, no próximo capítulo, investigaremos se (e como) a mudança de paradigma na produção industrial de longas-metragens, evidente no âmbito tecnológico, estende-se ao domínio da estética. Para isso, serão comparados os longas-metragens *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Toy Story* (1995), *Monstros S.A* (2001), *Procurando Nemo* (2002), com ênfase em alguns de seus trechos mais significativos.

## 4. ANÁLISE COMPARATIVA

### 4.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

Na Fundamentação Teórica, mencionamos os diversos aspectos que compõem um filme. Vimos que é sobre a estrutura dramática que a diegese se estabelece e que para contar a história são utilizados recursos técnicos e narrativos da linguagem da animação e do cinema. Nesse sentido, especificamos as estratégias disponíveis para a criação de um filme animado e sinalizamos os princípios e procedimentos empregados no processo produtivo de longas-metragens industriais de animação tradicional e 3D.

Ao analisar os filmes *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Toy Story* (1995), *Monstros S.A* (2001) e *Procurando Nemo* (2002), a tendência hollywoodiana no que se refere à estrutura dramática se confirma: as tramas dos seis filmes são desenvolvidas com base no modelo proposto por Christian Vogler (ver f. 72). Podemos resumir as sagas dos heróis dos seis filmes conforme as sinopses abaixo - ampliadas de acordo com as premissas simbólicas que motivam o desenrolar das tramas:

Pinóquio é um boneco de madeira que ganha o dom da vida temporariamente; ele precisa ser corajoso, verdadeiro e altruísta para se tornar um menino de verdade. Para isso, ele deverá ouvir a sua consciência - personificada no Grilo Falante – e escolher entre o certo e o errado diante das circunstâncias desafiadoras da vida. A tentação pelo “caminho mais fácil” acaba levando Pinóquio a viver situações de risco, até que ele consegue provar ter as qualidades necessárias a um “menino de verdade”, decidindo arriscar-se para salvar seu pai, Gepeto, da barriga de uma baleia perigosa.

Dumbo é um elefante que nasce deficiente: suas orelhas são enormes para a sua espécie. Apesar de sua índole benéfica e ingênua, ele é ridicularizado no circo onde nasceu. Afastado da mãe, Dumbo precisa ser corajoso e autoconfiante para provar o seu valor e ser respeitado; para isso, ele conta com a ajuda de George, um rato tagarela e otimista, que o leva a descobrir o lado positivo de sua condição: as orelhas o dotam da capacidade de voar.

Bambi é um filhote de cervo tímido e receoso, que deverá passar pelas dificuldades naturais da vida, sobrevivendo diante dos ataques nocivos do homem à floresta e aos animais. Assim como Dumbo, Bambi é afastado da mãe ainda criança, mas no seu caso ele a perde para sempre, morta por um tiro. Diante disso, o mentor de Bambi é caracterizado pela figura paterna, isto é, seu guia na luta pela sobrevivência, levando-o a se tornar o novo Grande Príncipe da Floresta e dar continuidade ao ciclo da vida.

Em *Toy Story*, o objetivo da jornada do herói – o boneco caubói Woody – é, em última instância, vencer a força antagônica interna ao seu próprio eu: o ciúme e a inveja, despertados pela chegada de Buzz Lightyear. Os dois personagens passam por situações perigosas, em que precisam da ajuda um do outro para escapar; durante a saga, o ressentimento e a inveja transformam-se em altruísmo e amizade.

A amizade também é a temática central de *Monstros S.A*, mas, neste caso, ela brota do confronto com o medo. Em Monstrópolis, Sulley precisa devolver a menina Bu ao seu quarto de origem, através da porta de armário que liga o mundo dos monstros ao dos homens. Na saga, o que a princípio parecia uma ameaça (a menina) transforma-se em objeto de afeto, à medida que o herói luta para salvá-la de monstros que desejam raptá-la.

Finalmente, em *Procurando Nemo*, o peixe-palhaço, Marlin, passa por uma série de conflitos ao atravessar o oceano para encontrar seu filho deficiente, Nemo (ele tem uma barbatana menor do que a outra). Na aventura, e com a ajuda de Dory, Marlin aprende que a confiança deve ser a base de seu amor paterno, ao contrário do medo de perder o filho. Por outro lado, Nemo consegue provar para o pai que é merecedor dessa confiança, pois consegue sobreviver diante das adversidades dos acontecimentos.

Em linhas gerais, os seis filmes apresentam, portanto, um contexto de equilíbrio (exposição), que é desestabilizado, levando o herói a aventurar-se entre desafios e recompensas (complicação) na busca do “bem-amado”, elemento necessário para o restabelecimento da ordem (resolução). As funções dramáticas dos personagens podem, inclusive, variar de acordo com o desenvolvimento da narrativa. Em *Monstros S.A*, por exemplo, Mike Wazowski representa o arquétipo do pícaro durante a maior parte do tempo; contudo, na cena em que ele e Sulley estão no Himalaia, essa função é assumida pelo Homem do Gelo, enquanto Mike passa a ser a força antagonista, que tenta impedir Sulley de salvar a menina Bu.

Além de desenvolverem-se sobre a estrutura clássica, tanto os filmes de Disney quanto os da Pixar seguem a tendência tradicional de animar figuras que representam objetos inanimados (*Pinóquio* e *Toy Story*), animais (*Bambi*, *Dumbo* e *Procurando Nemo*) ou seres fantásticos (*Monstros S.A*). Em todos os filmes, os personagens são criados com base no padrão

tradicional da antropomorfia, e os mundos imaginários mantêm relações intrínsecas com o mundo dos homens. A diferença entre os dois grupos de filmes é justamente a maneira como esse relacionamento é representado: enquanto nos filmes de Disney essas duas realidades se confrontam, nos filmes da Pixar elas convivem de maneira irônica. Nos filmes da Pixar, além do comportamento dos personagens, a própria organização do mundo imaginário é criada à semelhança dos humanos: os bonecos de *Toy Story* se reúnem em *assembléia*; Nemo é um peixe que quer ir à *escola*; Sulley é um monstro cuja rotina inclui ir ao *trabalho*. Ao contrário, Pinóquio *se torna* um menino (ele não é menino); Dumbo vive num circo *como um elefante*; e Bambi vive numa floresta *como um cervo*. Essa distinção, a princípio trivial, é decorrência de uma diferença maior: a opção dramática no que se refere ao tratamento dos temas, e que caracterizam os dois grupos.

Este talvez seja o aspecto mais radical que distancia os primeiros longas-metragens de Walt Disney da maioria dos filmes animados do novo milênio, pois é em função do tratamento que se deseja dar ao tema que as estratégias narrativas são empregadas e o uso dos recursos materiais definido. Em outras palavras, é em função do tratamento que o clima do filme e toda a sua simbologia são criados. No caso dos filmes animados em questão, esse tratamento passa pelo emprego estratégico do *humor*.

Nos filmes atuais, a comédia conduz a ação; ela predomina durante todo o filme. Até os momentos mais dramáticos são desarmados constantemente pelo recurso da piada: o espectador passa o filme inteiro com um sorriso aberto no rosto, preparado para gargalhar a qualquer instante, sem medo de ser surpreendido com uma tragédia ou com o desconforto de um sentimento intenso. As piadas, por sua vez, seguem uma tendência sarcástica, aludindo a produtos e fenômenos culturais tipicamente contemporâneos. Nesse sentido, o estilo de vida

norte-americano (naturalmente, pois estamos falando de Hollywood) é o mais referenciado. Basta citar a cidade de Monstrópolis: a vida dos monstros é claramente representada conforme o cotidiano da classe média norte-americana; ou o aquário onde Nemo é jogado: a maioria dos peixes não nasceu no oceano, mas nas lojas de animais de estimação Bob's Fish Mart, Pet Palace e Fish-O-Rama; ou ainda as piadas de *Toy Story*: a grande parte das piadas vale-se das características físicas dos brinquedos (como as partes destacáveis do Sr. Cabeça de Batata) ou dos diálogos irônicos entre os personagens (a exemplo de Woody tentando convencer Buzz de que ele não é um astronauta, mas um brinquedo). Exemplos não faltam; estendem-se por toda a projeção, ditando o clima irreverente e pungente das animações atuais. No limite, podemos afirmar que a tendência dos longas-metragens animados contemporâneos é apresentar a própria realidade humana; isto é, o universo diegético é concebido e organizado à semelhança da sociedade (burguesa ocidental) contemporânea.

Já os filmes de Disney são marcados muito mais pelo drama psicológico dos personagens do que pelo curso da história propriamente dita ou as peripécias mirabolantes que os personagens fazem para escapar de um conflito. As piadas são usadas como alívio cômico ao drama, assumindo a função de *valorizar* o próprio drama - e não de dominar a narrativa. Observando a ordenação das seqüências ao longo da totalidade fílmica, essa característica se evidencia: após uma seqüência de tensão intensa, invariavelmente, uma de relaxamento vem à tona. No entanto, esse alívio cômico não é suficientemente explorado, de maneira a direcionar o clima geral do filme; ao contrário, ele desarma o espectador para que este possa ser afetado intensamente na próxima seqüência de tensão, vivenciando sentimentos intensos, como o medo, a angústia, a tristeza etc. Diversas estratégias são empregadas no sentido de provocar essas sensações no espectador; o exemplo de *Bambi* é bastante elucidativo: durante toda a projeção, o

vilão não é mostrado sequer uma vez. Dessa forma, o espectador é convidado a criar a imagem do vilão na sua própria cabeça, estimulado pelas imagens que representam os efeitos nocivos do homem à floresta: os tiros, os cães, a queimada; nesse sentido, o efeito estético acaba sendo mais dramático.

Todavia, conforme antecipamos no segundo capítulo, o que faz com que o clima do filme seja, de fato, exprimido na tela não é o conteúdo diegético em si mas a utilização de recursos narrativos com finalidades dramáticas. Mesmo abordando temáticas similares - *Pinóquio* e *Toy Story* apresentam a “vida” dos brinquedos; *Dumbo* e *Procurando Nemo* abordam questões relacionadas com a deficiência física; e *Bambi* e *Monstros S.A* apresentam a suposta dinâmica do universo da floresta/dos monstros em contato com o mundo dos seres humanos –, esteticamente, os filmes se agrupam em função da maneira como esses temas são oferecidos ao espectador.

Nesse sentido, de uma maneira geral, os filmes atuais são marcados por um ritmo dinâmico, acelerado, obtido através da grande quantidade de planos curtos, do uso constante de movimentos de câmera, da grande quantidade de viradas na trama, do movimento frenético dos personagens e suas personalidades históricas. A esse respeito, o ritmo agitado dos filmes atuais estaria mais próximo das animações desenvolvidas pelos estúdios Warner Bros. e MGM, na década de 1940, do que dos primeiros filmes de Walt Disney, cujo ritmo evoca a contemplação e dá tempo ao espectador de primeiramente *ver* o que passa na tela, depois *perceber* o que acontece na história, e por fim, *sentir* os efeitos do encontro desses dois componentes (é claro que esse processo acontece da mesma forma na animação atual, contudo, dá-se de uma maneira mais veloz e descritiva).

Esses dois estilos rítmicos podem ser atestados pelo uso estratégico da condensação: as elipses, por exemplo, que indicam a passagem do tempo, em *Bambi*: os planos longos e movimento de câmera suave, seguindo o percurso das folhas de uma árvore pelas estações do ano; em contraposição à projeção do futuro, em *Procurando Nemo*: montagem rápida de imagens em planos curtos e fixos sobre o plano de fazer o aquário ficar sujo (técnica bastante usada na linguagem do videoclipe).

Outro elemento fundamental para o estabelecimento do “tom” da narrativa é o emprego dos sons. Nos filmes de Disney, os diálogos são empregados como último recurso à contação da história; eles são usados para acrescentar algo às imagens, fazendo emergir novos significados – ao contrário de meramente descrevê-las. Nesse sentido, a exploração do silêncio também é notável como estratégia de penetração do espectador nos sentimentos dos personagens, a exemplo do personagem Dumbo, que não pronuncia uma só palavra durante todo o filme - condição que enriquece seu caráter frágil e suave. O mesmo acontece com a música, que é responsável, em diversas cenas, pela condução da narração: a cena da chegada da primavera, em *Bambi*, por exemplo.

Nos filmes 3D analisados, os sons exercem as mesmas funções, porém o diálogo é frequentemente adotado como solução aos limites do processo de dar vida aos personagens. Além disso, o uso recorrente do diálogo contribui para a construção do ritmo irrequieto e da atmosfera irreverente dos filmes. A música muitas vezes é usada no sentido de reforçar essa ironia, como no momento em que Buzz Lightyear descobre que é um brinquedo, em *Toy Story*, ou quando os monstros se preparam para assustar as crianças, em *Monstros S.A.*

Os componentes da encenação também são básicos para a criação da atmosfera dos filmes. Os cenários, as formas das figuras, a iluminação e os efeitos visuais, tanto nos filmes



tradicionais quanto nos digitais, dão credibilidade aos acontecimentos da história e viabilizam a imersão do espectador na narrativa, transportando-o ao universo representado na tela. Do ponto de vista formal, esse ponto é o que mais distancia os dois grupos de filmes, pois os resultados plásticos provenientes do uso do desenho e da pintura são essencialmente diferentes daqueles alcançados através da computação gráfica. Nesse sentido, a animação digital 3D estaria mais próxima da animação de bonecos, simulando, através do computador, o que na filmagem de bonecos é real.

Nesse ponto, é a animação tradicional que tenta forjar o que é próprio da animação de bonecos e do 3D: a tridimensionalidade. As figuras de Disney almejam ser volumétricas e isso é atestado nos seus primeiros filmes: os personagens “saltam” da tela e, numa mesma imagem, é possível perceber os níveis de cenários que se localizam mais próximos e mais distantes da câmera, a exemplo da panorâmica de abertura de *Bambi*, em que a profundidade de campo (certamente forjada com auxílio da câmera de múltiplos planos) cria uma sensação de recolhimento da floresta, protegida por uma mata densa e dificilmente penetrável.

A iluminação e efeitos visuais - sombra, silhueta, neblina, brilho, chuva etc. – são constantes sobretudo nos primeiros filmes de Disney, contribuindo para a intensidade dramática das cenas de tensão. A animação 3D também apresenta o uso desses artifícios, como os pêlos dos monstros de *Monstros S.A* e o oceano de *Procurando Nemo*; contudo, o uso poético desses recursos ainda é restrito (inclusive em função de limitações técnicas). Podemos citar a atmosfera gelada do Himalaia, em *Monstros S.A* e o ambiente sombrio do quarto de Sid, em *Toy Story*, contra dezenas de momentos nos filmes de Disney: a chuva torrencial durante a montagem da estrutura do circo, em *Dumbo*; as sombras na cena que em *Bambi* salva Feline dos cães e o fogo

ardente que invade a floresta; o movimento das ondas, na seqüência de fuga da baleia, em *Pinóquio* etc.

Diante desta apreciação geral entre os dois grupos de filmes selecionados, em seguida iremos analisar seis trechos que ilustram as tendências gerais ressaltadas até este ponto da análise. Exemplificaremos como os artifícios da construção das imagens (em concordância com os sons) constroem a atmosfera e o simbolismo expressos nos dois grupos de filmes em questão.

## 4.2 A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL

### 4.2.1 Pinóquio na Ilha dos Prazeres (0:58:47 a 1:06:28)

Entre os filmes da década de 1940 analisados, *Pinóquio* é o que mais recorre ao recurso do diálogo. Talvez isso se ancore no fato de que, diferentemente dos demais filmes, *Pinóquio* apresenta-se sob o ponto de vista do universo humano. Como deseja ser um menino de verdade, o personagem passa por provações típicas de *ser humano*, entre elas a mentira, artifício pautado no uso das palavras – daí a pertinência do uso sistemático do diálogo.

A seqüência da Ilha dos Prazeres ilustra a maneira como o diálogo foi empregado ao longo do filme como um todo. Ao contrário de sustentarem piadas (*gags*), funcionaram mais como reflexo e base para o estabelecimento do caráter dos personagens. Durante o filme, de

uma maneira geral, as piadas são encenadas através do comportamento do Grilo Falante. Além de ser o mentor de Pinóquio, orientando-o diante dos desafios, o Grilo também assume o arquétipo do pícaro, funcionando como alívio cômico na narrativa. No trecho em questão, ele chega para alertar Pinóquio mais uma vez e tirá-lo do “mau caminho”. No entanto, a luta entre o Bem (Grilo) e o Mal (Zé Bagunça) é travada sobre a comicidade. O espectador se diverte com o jeito do Grilo, sua graciosidade ao cair na caçapa, preocupando-se em salvar seu chapéu, ao arregañar as mangas, desafiando Zé Bagunça para a briga, ou ao vestir sua casaca ao contrário, desatento. Essas piadas, no entanto, reforçam a antipatia com relação a Zé Bagunça e aumentam a tensão em torno daquilo que está por vir. Isso acontece porque o espectador já foi informado sobre os perigos da ilha - o clima de suspense do parque vazio, no momento em que o Grilo procura por Pinóquio e, na seqüência anterior, a ordem do cocheiro, com chicote em mãos, para fecharem os portões - e torce para que Pinóquio escute o Grilo de uma vez por todas.

Voltando aos diálogos – as palavras ditas, em concordância com as expressões faciais ao pronunciá-las –, estes fazem com que o espectador compreenda, por exemplo, o impacto da convivência com Zé Bagunça no comportamento de Pinóquio, que passa a imitar os maneirismos e a conduta daquele. É evidente que este aspecto também é reforçado pelos movimentos (a animação, propriamente dita) de Pinóquio fumando e bebendo com os pés apoiados sobre a mesa e a cadeira reclinada. Esses elementos funcionam como signos para aquilo que o senso comum considera uma postura displicente e moralmente condenável. Os efeitos do fumo em Pinóquio são representados através de recursos especificamente animados: o espectador é informado de que a tragada está fazendo efeito em seu corpo através da mudança de cor do rosto de Pinóquio, seus os olhos enchendo-se de lágrimas e sua expressão facial relaxada, com os olhos semicerrados. Além disso, são utilizadas estratégias do cinema

tradicional: a imagem desfocada e cambaleante que representa a visão de Pinóquio, através da câmera subjetiva.

Sobre o simbolismo, o próprio fato de a ilha ser denominada *Ilha dos Prazeres* indica uma conotação moral. Supostamente, a ilha é o lugar aonde os “meninos maus e desobedientes na escola” são levados para se divertirem. No entanto, esta diversão é usada como pretexto para a punição: transformá-los, literalmente, em burros. Essa transformação é apresentada dramaticamente através do uso estratégico da metamorfose. A transformação de Zé Bagunça é a mais impactante, pois depois que ele percebe o que se passa a seu corpo, inicia-se uma cena de desespero intensa. No que se refere aos sons, a música instrumental acelerada e os gritos e súplica de Zé Bagunça contribuem para esse efeito. Em termos plásticos, o espelho sendo quebrado, a mesa com fichas e cartas sendo virada, o close das mãos de Zé Bagunça transformando-se em patas de jumento enquanto ele implora a ajuda de Pinóquio e a sombra, que insinua a transformação completa do corpo, compõem o clima de angústia.

O trecho selecionado também se destaca por sua importância no todo do filme, pois é a partir dessa experiência que Pinóquio se mostra preparado para vencer os desafios por vir e provar ser corajoso, verdadeiro e altruísta, salvando Gepeto do interior da baleia Monstro.

A experiência na Ilha dos Prazeres simboliza, nesse sentido, a perda da inocência, preparando Pinóquio para tomar decisões mais maduras a partir de então. Esse simbolismo é construído através de um drama intenso e, ao mesmo tempo, de conotações sutis. Na cena da pousada Lobster Inn, em que o cocheiro é apresentado, uma certa intenção pedófila com relação aos meninos é insinuada, assustando o próprio João Honesto, que se preocupa com a lei. Além disso, o rosto do cocheiro assume feições diabólicas quando ele responde que isso não vai ser um problema, pois “eles nunca voltarão como *meninos*”.

Na seqüência da Ilha dos Prazeres, essa insinuação continua: em posse de um chicote, o cocheiro pergunta o nome dos meninos, já transformados em burrinhos, tira suas roupas (a música enfatiza esse movimento) e os joga em caixotes de madeira para serem vendidos ao circo. A postura do cocheiro nesse momento denuncia suas intenções: ele diz que os meninos valem muito e recusa aqueles que ainda podem falar. A violência da cena é reforçada pela música e pelos efeitos sonoros do chicote e do choro dos burrinhos, jogados ao canto. A sombra do cocheiro na parede de pedra, incidindo sobre os jumentos, ilustra a força e a superioridade do cocheiro sobre a fragilidade dos meninos naquela situação. Além disso, a figura dos ajudantes sem rosto contribui para a criação de uma atmosfera de violência, angústia e medo, uma vez que o rosto velado do carrasco estimula o medo e o suspense em torno do que ele é capaz.

#### **4.2.2 A embriaguez de Dumbo (0:42:28 a 0:50: 53)**

Quarto longa-metragem de Walt Disney, *Dumbo* foi o primeiro a retratar o tema recorrente de animais sendo maltratados por seres humanos. Os sentimentos de Dumbo e dos demais personagens, contudo, seguem o padrão antropomorfo. Como vimos, a antropomorfia é comum na animação narrativo-representativa, porém, no caso de Dumbo, ela é especialmente ressaltada em função da forma como é expressa: exclusivamente através dos gestos do personagem - expressão facial e movimentos, em detrimento do uso de diálogos.

Esse aspecto pode ser atestado no início do trecho escolhido para a análise, quando Dumbo e seu companheiro George se embebedam. À semelhança do efeito da tragada de

Pinóquio no charuto, a cabeça de Dumbo muda de cor, indicando a falta de ar ao segurar o grande gole dado na água com vinho. Os efeitos do álcool no seu corpo são bem explorados graficamente, sobretudo através da expressão facial do personagem. A linguagem corporal comunica o que o espectador necessita para entender o que se passa: os olhos semicerrados, o corpo cambaleante e o sorriso relaxado funcionam como signos para a embriaguez.

Os mesmos signos são usados para descrever o estado de George, após mergulhar no balde. George, no entanto, assume o papel cômico na situação (e no filme, de uma maneira geral). Além da expressão graciosa dos dois personagens bêbados, as piadas surgem, sobretudo, da interação de George com as bolhas soltas pela tromba de Dumbo, ao soluçar. A capacidade especial da animação de incorporar a virtualidade dos objetos na narrativa é bem trabalhada no trecho: as bolhas podem ser abraçadas por George, suportam o peso do ratinho, servem-lhe de cadeira, e até envolvem sua cabeça, levando-o para cima, na medida em que flutuam no ar. Explorando essa possibilidade, Dumbo também é capaz de soltar bolhas em formato retorcido e, até mesmo, uma quadrada. Além disso, a própria borda que limita o quadro do filme foi incorporada na narrativa quando os elefantes cor-de-rosa circulam ao redor das cabeças de Dumbo e George. Essa tendência pode ser atribuída à clara inspiração de Walt Disney em Winsor McCay, um dos primeiros animadores a aplicar esse conceito na animação figurativa (popularizada, sobretudo, através da série do gato Felix). Devido ao direcionamento realista de Disney, esse recurso não era usado com tanta frequência nos longas-metragens. Nos três filmes analisados, localizamos a utilização desta estratégia especificamente em *Dumbo* - nos pontos já mencionados - e em *Pinóquio* - na cena da pousada Lobster Inn, quando Gideão pega uma fumaça circular saída do charuto de João Honesto, molha-na no café e dá uma mordida, como se fosse uma rosca de biscoito.

A embriaguez ressalta ainda a utilização rigorosa dos princípios da animação, que fazem com que os movimentos dos personagens sejam fluidos e orgânicos. O princípio de *esticar/comprimir* fica evidente quando Dumbo enche a tromba de água, e sua cabeça é dilatada; antes de soltar uma bolha grande, todo o seu corpo recua, *antecipando* o esforço ao executar o movimento.

Além disso, o trecho escolhido para a análise é marcado pela utilização da metamorfose. A maior bolha que Dumbo consegue soltar transforma-se em elefantes cor-de-rosa, que de repente “tomam a cena”, performando um musical sinistro e hipnotizante. A seqüência impressiona pela criatividade, utilização sonora e plasticidade, mas mais do que isso, ela tem um significado oculto para o filme como um todo.

A temática da encenação dos elefantes diz respeito à superação do medo: Dumbo esforça-se tanto para soltar aquela bolha enorme que acaba liberando literalmente os seus “fantasmas” - seus medos – para, a partir daí, estar pronto para voar. Através da análise da composição das imagens e dos sons, essa premissa pode ser confirmada. Em primeiro lugar, a forma dos elefantes segue uma mistura de simpatia, através das cores vibrantes e de feições amigáveis, assim como, em alguns momentos, apresentam uma silhueta alongada, rostos macabros e cenários obscuros. O fato dos elefantes serem cor-de-rosa é interessante, porque eles encarnam o fantástico: como ver coisas que você sabe que não existem podem ser assustadoras, mesmo que esteticamente inofensivas; uma metáfora visual para a expressão “ver elefantes cor-de-rosa voar”. Esse aspecto é comprovado na passagem da canção que diz: “Eu posso agüentar a visão de vermes / E olhar para germes microscópicos / Mas paquidermes multicolores / É realmente muito pra mim / Eu não sou o tipo que desmaia / Quando as coisas estão erradas ou

estranhas / Mas ver coisas que você sabe que não existem / Pode certamente te dar um medo terrível”.

As estratégias narrativas mais usadas nesta sequência são a metamorfose e a coreografia. Ambas são empregadas em conjunto: num primeiro momento, os elefantes marcham em fila, tocando suas trombas como se fossem instrumentos musicais; uma parada, que pode ser aludida ao desfile do circo pela manhã, ao chegar na cidade. Entretanto, logo percebemos que os elefantes passam uns sobre os outros, configurando uma metáfora visual para a falta de cordialidade pela qual Dumbo havia passado com relação às elefantas do circo. Esse sentimento é reforçado e, mais do que isso, revidado, na cena em que um elefante grande esmaga um pequeno; o pequeno fica aborrecido, mas continua no seu caminho, até que é pisado novamente. O interessante é que ele consegue revidar, dando um pontapé no traseiro do elefante grande, que, em seguida, transforma-se em mais dois elefantes grandes; fortalecido, o elefante pequeno literalmente “cresce de raiva” e esmaga os três grandes com dois pratos de ataque; os elefantes grandes que representavam a ameaça transformam-se em vários elefantes pequenos, de cores mais claras, que indicam a perda de força. O confronto com o medo continua e é intensificado com a entrada da canção. Os elefantes cor-de-rosa aparecem num cenário sombrio, chamando Dumbo por detrás de janelas. Eles circulam os pés da cama de outro elefante, que se desespera. O desespero é comprovado, em seguida, pelo close em dois rostos pálidos que dialogam, aflitos: “O que eu vou fazer? / O que eu vou fazer? Que visão bizarra!”.

O clima tenso da narrativa é quebrado com o aparecimento de um casal de elefantes dançando balé. Eles deslizam no gelo e um deles chega a mergulhar no cenário todo negro – uma metáfora visual para o desconhecido, para a expressão “mergulhar no escuro”. Depois de quebrarem o gelo do inverno, as cores de fundo ficam avermelhadas – “quentes” – e eles



dançam, mexendo as pélvis freneticamente. A chegada do amor e da excitação é assim sugerida, e fica ainda mais clara quando o elefante joga um raio que acerta a elefanta; depois de uma explosão, vários casais semelhantes dançam daquela maneira; o close no olhar dos dois apaixonados vai abrindo até que possamos ver suas pélvis se movendo, numa clara alusão ao ato sexual. A partir de então, a música instrumental começa a ficar mais intensa, forte e rápida; os elefantes se transformam em veículos (carros, trens, trenós, ski) em alta velocidade, correndo por toda a tela, até direcionarem-se para o ponto de fuga do quadro e, mais uma vez, explodirem.

Há exatamente quatro explosões durante a seqüência. Elas funcionam como o ápice de uma cena de tensão e a passagem para uma cena de alívio. Ao mesmo tempo, as explosões podem ser entendidas como materialização da superação do medo, uma metáfora para o “basta” e para a libertação de Dumbo, simbolizada em sua capacidade de voar. O close final na copa de uma árvore anuncia o percurso do primeiro vôo de Dumbo; mas a confirmação só é dada na cena seguinte, em que ele e George são acordados sobre o galho da árvore, por um bando de corvos.

#### **4.2.3 Bambi encontra o amor (0:52:23 a 0:57:27)**

*Bambi* é um filme impactante. É exemplo do tipo de filme cuja poética é transmitida pelo que há de mais intrínseco ao cinema: belas imagens em movimento. Conforme mencionamos nas *Considerações Gerais*, o conteúdo diégético segue um enredo simples e pode ser resumido em poucas linhas. Ao contrário, a expressividade das imagens arrebatava o espectador pela sua complexidade.

O trecho selecionado pode ser dividido em três momentos distintos: o despertar do desejo (a paixão), a comprovação do sentimento diante de um desafio (o duelo) e a recompensa (o amor). Esses momentos são caracterizados por climas diferentes, expressos através da composição do cenário, da utilização dramática das cores, dos movimentos sutis e agressivos dos corpos, dos efeitos visuais e sonoros, da música.

A primeira parte simboliza o despertar do desejo entre Feline e Bambi. É o momento mais gracioso do trecho, abrindo espaço para o desenvolvimento de *gags*. Mais uma vez, no entanto, essas piadas não são pautadas no diálogo, mas na atitude dos personagens; no caso de Bambi, o medo que sente com relação à aproximação de Feline. Bambi a vê no reflexo da poça d'água e, desde então, sua reação é rejeitar aquela situação inusitada; ele então recua sem olhar para trás e acaba prendendo seu chifre nos galhos de uma árvore florida (afinal, é primavera, época de despertar paixões). A graciosidade de Bambi com os chifres floridos é sutil, valendo-se da ingenuidade do cervo. Contudo, ao receber uma lambida suave de Feline, o sentimento de repulsa se transforma em desejo. O olhar semicerrado e o suspiro profundo são signos para o processo de enamoramento, que conta ainda com o recurso do efeito sonoro típico das séries de personagem para indicar o relaxamento repentino de um personagem.

É importante ressaltar, no entanto, que todas essas mensagens acerca dos sentimentos dos personagens são transmitidas ao espectador através da linguagem corporal, que, em animação, é fruto da sensibilidade e de muitas horas de trabalho de observação do animador (ver f. 68). Nesse sentido, *Bambi* é um dos filmes de Disney mais bem animados, no que se refere à reprodução do movimento realista dos animais. Apesar de possuírem sentimentos semelhantes aos dos seres humanos, os animais da floresta movem-se conforme a estrutura anatômica de sua espécie. Após Bambi suspirar, o cenário da floresta sofre uma metamorfose;

transforma-se num cenário de nuvens, configurando uma metáfora visual para a sensação de leveza trazida pelo encantamento, conforme a expressão popular “estar nas nuvens”.

Todavia, conforme antecipamos nas *Considerações Gerais*, os filmes caracterizados pela abordagem melodramática dos temas são intercalados por seqüências de relaxamento e tensão intensa. É justamente o caso do trecho em questão. De repente, enquanto salta com Feline no cenário de nuvens, um rival se apresenta a Bambi, trazendo-o novamente para a realidade, para as dificuldades impostas à vida para que se alcance o que se deseja. Nesse sentido, o cenário de nuvens volta a ser a floresta e o cervo rival ameaça levar Feline consigo. Para indicar a agressividade, o corpo do rival apresenta um tom de marrom mais escuro – o mesmo tom que Bambi passa a assumir quando decide duelar; as cores fortes e escuras indicam o ciúme, a ira e o lado selvagem dos opositores. É interessante acompanhar a complexidade dos sentimentos de Bambi no momento que antecede o ataque; eles são simbolizados através da sua expressão facial e linguagem corporal: num primeiro momento, ele se sente acuado e se recua num canto; depois de ver Feline sendo levada pelo outro cervo, ele se contamina pelo ciúme e pela ira, prepara-se (antecipação) e ataca o rival. Esse tempo entre o sentir/pensar e o agir é crucial para a construção da dramaticidade dos filmes de Disney, pois atrasam a resolução, criando mais suspense e tensão.

A seqüência de combate entre os dois cervos é marcada pelos movimentos coreográficos, em conformidade com a música instrumental suspensiva e agressiva, além do uso dramático das sombras e cores: os corpos são definidos pelas silhuetas dos dois cervos; a iluminação ambiente reflete sobre os pêlos indicando a passagem do fim da tarde ao anoitecer; em seguida, os limites das silhuetas refletem cores definidas, sobretudo pelo azul e pelas cores

quentes (vermelho, laranja e as variações, rosa e roxo), que funcionam para expressar plasticamente a agressividade da encenação.

Num determinado momento do duelo, os dois corpos se confundem e não é mais possível distinguir qual dos dois é Bambi e qual é o cervo rival. Essa estratégia contribui para o suspense em torno de quem sairá vitorioso. Um dos corpos é jogado da ribanceira num riacho avermelhado (metáfora para o sangue derramado), mas a identificação do vencedor só se torna possível quando Bambi aparece no alto da ribanceira e olha o perdedor com ar de superioridade; a câmera em contra-plongée, nesse momento, reforça visualmente a imponentia de Bambi. Ao mesmo tempo, a elegância de sua postura esguia indica a maturidade adquirida na experiência.

Por fim, a seqüência final do trecho decupado é marcada pela concretização da paixão. A poesia da noite é usada como cenário ao romantismo dos cervos amantes, que correm pelo campo, leves como as folhas e brilhos que os seguem, conduzidos pelo vento – também usados como metáfora visual. Diferentemente da seqüência em que o sentimento entre os dois é despertado, nesse momento a atmosfera não é sustentada pela graça e pela inocência. Ao contrário, o clima da noite revela um sentimento mais adulto e denso, transmitido através do movimento elegante dos personagens ao saltar - antes, Bambi era um tanto desengonçado –, do cenário, que revela o lado sublime da noite – antes, a referência de Bambi com relação à noite era de um ambiente sombrio e amedrontador, conforme demonstra a seqüência de chuva, no início do filme.

A parte final do trecho analisado mantém-se fiel ainda ao princípio do estúdio de recorrer aos diálogos apenas em último caso. Durante as três partes do trecho, ouvem-se apenas duas frases de Feline e seu chamado de socorro a Bambi. Afora isso, as ações e as intenções (pensamentos e sentimentos) dos personagens são expressas através do movimento corporal e

facial, ao lado dos elementos gráficos e cinematográficos. Por outro lado, a canção entoada a duas vozes acaba funcionando como um diálogo entre Bambi e Feline, sem que para isso seja preciso interromper a fluidez da coreografia.

#### 4.3 A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO DIGITAL 3D

##### **4.3.1 Buzz Lightyear descobre que é brinquedo (0:45:54 a 0:50:32)**

*Toy Story* foi o primeiro longa-metragem do estúdio Pixar e o primeiro também a servir de referência para a estética atual dos longas-metragens animados industriais. Sustentado na estrutura dramática tradicional, foi pioneiro ao contar uma história a partir do uso artístico da computação gráfica 3D. Nesse sentido, o filme impressiona por sua capacidade de dar vida a seres inanimados a partir de um material organicamente limitado: o computador.

As características plásticas das figuras produzidas no computador constituem a primeira diferença com relação à animação tradicional. Apesar de já serem dotados da tridimensionalidade (almejada pelo desenho animado de Disney), a aparência dos objetos e os movimentos dos personagens, em *Toy Story*, não alcançam o mesmo grau de realismo atingido pelos primeiros filmes de Disney. Os objetos apresentam uma consistência “emborrachada”, demasiadamente limpas (*clean*), e os movimentos dos personagens nem sempre conseguem ser fluidos e orgânicos. Aliás, a busca por esse realismo vem sendo uma das maiores persistências

dos artistas 3D – lembremos que *Toy Story* foi produzido há mais de dez anos e que a evolução nesta área é extremamente dinâmica.

Entretanto, mesmo com as limitações plásticas da computação gráfica, *Toy Story* tem o mérito de não ser datado em termos estéticos. Sem dúvida, o filme deu início a uma série de produções que seguem o mesmo padrão, mas isso não tira o valor pioneiro e atemporal da obra. A qualidade da imagem é bem resolvida com uma trama bem elaborada e personagens cativantes. Conforme o próprio estúdio Disney postulava, o filme para ser bom, precisa ter personagens com apelo; e nisso também, *Toy Story* pode ser considerado uma referência.

No sentido da criação dos personagens - um dos aspectos mais salustares do filme –, selecionamos o trecho do comercial de Buzz Lightyear quanto ao emprego de estratégias narrativas. Buzz Lightyear teoricamente é o coadjuvante do caubói Woody, o pícaro da história. Contudo, é ele quem rouba a cena e conquista a empatia do espectador. O personagem inclusive entrou para o *star system* hollywoodiano, protagonizando sua própria série *cartoon*.

Podemos dividir o trecho em questão em três partes. Na primeira, Buzz acaba assistindo a um comercial de televisão, que “revela o mundo real” ao personagem, pois é através dela que Buzz toma consciência da sua condição de brinquedo. Nesse sentido, a televisão é representada como canal de informação; porém, ao mesmo tempo, cumpre a função de destruir o sonho de Buzz. Nesse sentido, o papel da televisão na sociedade contemporânea é ressaltado: instrumento legitimador da realidade. Vale lembrar que, nas seqüências anteriores, Woody já havia tentado desiludir Buzz, mas ele só passa a acreditar quando vê os fatos, através da televisão. A reação de Buzz ao comercial é mostrada através de uma montagem paralela, que alterna a imagem de seu rosto (com o reflexo da televisão em seu capacete) e a tela da TV. Esse efeito faz com que o espectador perceba a simultaneidade dos fatos; porém, mais do que isso,

cria um clima crescente de tensão, reforçado pelo ritmo acelerado do comercial (imagens curtas e sucessivas, ao lado da entonação agressiva do narrador), que funciona como um bombardeio aos sentimentos de Buzz - exatamente como o espectador se sente ao receber tantas informações através da mídia no seu cotidiano.

Além disso, essa primeira parte do trecho selecionado é marcada pela animação da expressão facial de Buzz. Em nenhum outro momento do filme um personagem passa tanto tempo sem interagir com outro, dialogar. Ao acompanhar a mudança na fisionomia de Buzz ao ser desiludido, o espectador consegue perceber, exclusivamente através da imagem, aquilo que o personagem pensa e sente, e acaba se identificando, criando uma empatia - afinal, a desilusão é um sentimento universal.

A segunda parte do trecho demonstra a dificuldade de Buzz em aceitar os fatos. Ele desafia a verdade e tenta voar pela janela. A mudança de atitude é expressa através da linguagem corporal e facial de Buzz, mas conta também com o auxílio da canção. Ao chegar ao corredor, a postura de Buzz – ombros caídos para frente, cabeça baixa e andar lento – funciona como signo para o seu estado de desapontamento. O estado deprimido de Buzz é ainda reforçado pelo uso da elipse: a voz ecoada de Woody repetindo a Buzz que ele era um brinquedo representa a lembrança de um tempo passado.

Ao desafiar os fatos, contudo, ele estufa o peito, franze a testa e escala a grade do corrimão, decidido. É importante notar que a animação dos personagens indica a utilização dos princípios fundamentais da animação, estipulados por Diney, na década de 1930, como esticar e comprimir, antecipação e ação secundária, temporização etc.

Já a canção funciona como suporte narrativo à ação, comprovando os pensamentos de Buzz: “Mas não, não pode ser verdade / Eu poderia voar se eu quisesse / Como um pássaro

no céu / Se eu acreditasse, eu poderia voar”. O timbre da canção, no entanto, assume mais um papel jocoso com relação a Buzz do que, de fato, exprime a complexidade dos seus sentimentos; a composição reforça a ironia, em detrimento do drama em torno da dor do personagem. Apela-se para o clichê, como estratégia de explorar o lado cômico da situação.

Além disso, o “desabar do sonho” é representado pela metáfora visual dos movimentos de câmera no momento em que Buzz cai. A câmera mostra a janela cada vez mais longe do alcance do personagem, e acompanha a sua queda em câmera subjetiva e afasta-se de Buzz, girando, num movimento de *travelling* para trás.

A última parte do trecho em questão, apresenta a interação de Woody e Buzz, após a descoberta. A cena é completamente sustentada pelas piadas e pelo diálogo: ao sair do armário, Woody cai e é atingido na cabeça por uma bola; em seguida, Buzz está vestido de mulher (Dona Marocas), tomando chá com as bonecas decapitadas de Hanna; além disso, ele enrola a língua para falar, demonstrando estar bêbado; Woody reforça a piada, dizendo: “Acho que você já tomou chá demais por hoje”, uma insinuação aos efeitos de entorpecentes - ironia típica do universo adulto. Nesta cena, a expressão catatônica de Buzz descamba para o desespero: seu rosto assume feições de loucura e, sobretudo, suas palavras demonstram o seu inconformismo, mesmo que apresentado comicamente: “Um minuto você está defendendo a galáxia inteira... De repente, está aqui, tomando chazinho com Maria Antonieta e a irmãzinha dela”, ou “Você não entendeu? Viu o chapéu? Eu sou a Sra. Marocas!”, ou ainda “Não posso nem voar pela janela! / Mas o chapéu está bonito. Diga que sim”.

Apesar de representarem sentimentos e intenções distintas, portanto, as três partes são marcadas pela abordagem cômica e irônica das situações. Mesmo na primeira parte, a mais



dramática das três, as piadas estão presentes, a exemplo do momento em que Buzz abre a tampa do suposto comunicador estelar localizado no seu pulso e lê: “Feito em Taiwan”.

#### **4.3.2 Bu aterroriza Monstrópolis (0:25:45 a 0:31:02)**

Lançado seis anos após *Toy Story*, *Monstros S.A* demonstra a evolução da computação gráfica no que se refere à qualidade da imagem. Os pêlos do protagonista Sulley e os cenários são provas disso, tendo em vista o nível de verossimilhança da textura. Os cenários do filme também apresentam um jogo de luz mais explorado, assim como o *layout* geral do filme, que evoca o universo lírico das ilustrações de livros infantis. A paleta de cores, entre o azul e o verde, a tonalidade pastel, o *design* suave e arredondado dos personagens e dos objetos contribuem para a caracterização do mundo dos monstros como um ambiente familiar e inofensivo.

A semelhança com o mundo dos humanos e, por outro lado, o absurdo do pavor dos monstros com relação às crianças humanas é um dos aspectos mais explorados no sentido de dar graça ao filme e conferir apelo à maioria dos personagens. O medo dos monstros, contudo, é abordado – assim como *Toy Story* - a partir do viés cômico. Ao contrário de *Bambi*, por exemplo, em que o espectador é convidado para “viver” o filme como um animal da floresta, em *Monstros S.A*, o espectador é estimulado a manter-se coerente com a perspectiva de mundo humana e, nesse sentido, achar graça da “visão equivocada” dos monstros. Nessa direção, são utilizadas no filme estratégias narrativas que estimulem esse absurdo cômico, demonstrando competência na produção do entretenimento. O trecho selecionado para a análise ilustra com propriedade essa afirmação.

Num primeiro momento, o espectador é apresentado ao clima descontraído e relaxado de um restaurante japonês. A atmosfera climatizada com meia-luz e música ambiente no estilo oriental é apresentada através de longos planos e movimentos de câmera lentos; contudo esse clima é satirizado com o estabelecimento de *gags*, como o polvo *sushiman* e o monstro cuja língua figura outro monstro. Entretanto, a cantada de Mike a Celia é o que mais confere graça neste primeiro momento. O diálogo entre os dois reproduz o clichê em torno do namoro nos tempos atuais:

Celia - Oh, Michael, eu já tive vários aniversários... Bem, não muitos aniversários, mas este é o melhor de todos. O que você está olhando?

Mike - Estava pensando na primeira vez que coloquei meu olho em você, em como você estava linda.

Celia - Pare com isso.

Mike - Seu cabelo era mais curto.

Celia - Estou pensando em cortá-lo.

Mike Não, não, gosto deste comprimento. Gosto de tudo em você.

Ao seguir uma proposta irreverente, o clichê assume uma função estratégica no desenvolvimento da narrativa. Deste modo, uma cena de romance, que tradicionalmente caracteriza o melodrama, num filme marcado pela comédia, passa a assumir uma conotação cômica. No caso em questão, a graça do diálogo é reiterada pelo close nas pontas do cabelo de Celia, que figuram cabeças de cobras. A reação das cobras aos ouvir a ameaça de corte quebra o romantismo da cena, reforçando a comédia.

A mesma estratégia é usada a partir do momento em que Bu sai da bolsa e assusta os clientes do restaurante: ao invés de a ação ser abordada a partir do ponto de vista de terror dos personagens monstros, o *design* e as ações inofensivas de Bu, bem como os rostos caricatos dos monstros sendo assustados provocam risos, em lugar de tensão.

O mesmo continua na cena externa, quando os agentes da CDA cercam o restaurante à procura da criança. Além de evocar o absurdo cômico, essa cena funciona como deboche a alguns elementos da cultura contemporânea (norte-americana), como as medidas extremas de segurança diante do desconhecido e o pavor da população, sugerido nos depoimentos para o jornal televisivo:

Testemunha 1 - Bem, uma criança voou direto para mim e explodiu um carro com sua visão laser.

Testemunha 2 - Eu tentei fugir daquilo, mas ele me pegou com suas forças mentais e me sacudiu como a um boneco.

Testemunha 3 - É verdade! Eu vi tudo!

Profissional - Minha opinião profissional é que é hora de entrar em pânico!

A passagem da cena da rua ao apartamento de Mike e Sulley vale-se do uso de uma elipse: os personagens estavam na rua no momento da explosão, porém a imagem de repente é apresentada como uma matéria no jornal a que Mike e Sulley assistem, já em seu apartamento, o que sugere a passagem do tempo.

Na seqüência seguinte, o cenário do apartamento de Mike e Sulley é mais simples, privilegiando a encenação. Por sua vez, a atuação dos personagens segue um ritmo crescente de intensidade dramática, conseguida sobretudo através dos efeitos sonoros. Nesse sentido, os gritos dos dois monstros integram essa estratégia, bem como o choro de Bu. Inclusive, a oscilação das luzes é usada como metáfora visual à potência do choro da menina e é simbolizada através de closes nos lustres e aparelhos eletrodomésticos do apartamento.

Essa parte também é caracterizada pela utilização de piadas. A começar pelos utensílios de cozinha usados pelos monstros para se defenderem de Bu; passando pela pilha de DVD's alfabetizados derrubada pela menina; a reação histérica de Mike ao espirro de Bu no seu

olho; chegando até a *gag* em que Mike entala na lata de lixo, livros entram na sua boca e, como se não bastasse, uma caixa de som cai sobre sua cabeça. Esse tipo de piada segue claramente a tendência dos seriados da Warner Bros. dos anos 1940; basta citar as inúmeras vezes em que o Coiote “se dava mal” ao tentar capturar Papa-Léguas, inclusive sendo atingido por uma bigorna na cabeça. Assim como o Coiote, Mike não sofre as conseqüências de ter sido atingido.

Outra estratégia usada no filme é o uso simbólico das portas. Apesar de não fazerem parte do trecho escolhido, as portas configuram um símbolo para a premissa do filme, representando o encontro dos dois mundos distintos. A porta indica a passagem de um mundo familiar ao desconhecido, que provoca medo. Ironicamente, no entanto, é o medo provocado nas crianças que abastece a cidade dos monstros. Além disso, as portas servem como metáfora para a expressão popular “abrir-se ao desconhecido”, permitir o contato e, no limite, quebrar barreiras entre seres de universos distintos, fazendo emergir, inclusive, sentimentos paternais, como o de Sulley e Bu.

#### **4.3.3 Nemo no Monte Penitenciaquário / Marlin, Dory e os peixes mímicos**

**(0:35:53 a 0:44:35)**

O movimento de câmera panorâmico apresenta o consultório deserto e sombrio do dentista à noite. Conduzidos pelos movimentos penetrantes da câmera, através do *travelling* para frente e da sobreposição da imagem, colocando o aquário em primeiríssimo plano, o espectador tem a sensação de estar no interior do aquário. Além dos movimentos de câmera

lentos e dos planos longos, a estratégia de penetração vale-se da atmosfera suspensiva criada através de uma iluminação hipnotizante.

O volume e a intensidade do canto tribal crescem na medida em que Nemo se aproxima do ritual de iniciação. O clima de suspense acompanha o trajeto, e atinge o ápice com o aparecimento de Gill por trás do Monte Penitenciaquário. A câmera subjetiva sugere o ponto de vista de Nemo e a angulação contra-plongée confere à figura de Gill uma conotação de grandeza, superioridade e imponência.

O suspense desse primeiro momento do trecho selecionado de *Procurando Nemo* é construído, portanto, pelo som instrumental crescente em concordância com o canto tribal, pela iluminação avermelhada do aquário e pela expressão facial impressionada de Nemo. Esta tensão, no entanto, é aliviada no momento em que se travam os diálogos. O discurso de Bloat, em seguida traduzido por Peach, revela o verdadeiro clima da cena: a irreverência:

Bloat - Você foi convocado ao topo do Monte Penitenciaquário para se juntar a nós nos laços fraternais da vida em aquário.

Nemo - ãh?!

Peach - Queremos você no nosso clube.

Nemo - Sério?

Quando o desafio de passar pelo Anel de Fogo é revelado por Bloat, ainda se teme a segurança de Nemo, porém, no instante seguinte, outra piada confirma o efeito cômico que se deseja provocar no espectador a partir desta cena: Jacques esquece de ligar o Anel de Fogo, revelando a ingenuidade e benignidade dos peixes do aquário, obrigando Bloat e cochichar: “Ligue o Anel de Fogo. Você disse que conseguiria”.

A sátira continua com as imagens das reações exageradamente dramáticas de Peach e Deb, transformando clichês melodramáticos em situações ridículas; Deb fecha os olhos, virando

o rosto e Peach grita: “Não tem outro jeito? Ele é só um menino!”. Nesta passagem, os ruídos tribais voltam a ser emitidos pelos peixes, mas, devido ao contexto, já não são mais capazes de causar tensão; ao contrário, fortalecem a comicidade.

Outra estratégia narrativa interessante empregada neste trecho do filme diz respeito à condensação. Ao contrário das elipses que indicam a memória de um personagem, ou volta ao passado, a referência a fatos futuros não é tão comum. Entretanto, é dessa maneira que ela é usada: enquanto Gill explica o plano de fuga para Nemo e os companheiros de aquário, sua fala é descrita por imagens que ilustram cada etapa necessária. A câmera subjetiva apresenta a visão dos personagens ao passar pelos procedimentos; este recurso contribui para que o espectador se sinta parte do filme. Além da voz de Gill, as imagens são acompanhadas por uma música instrumental, ao estilo “Missão Impossível”, que é usada como sátira ao clichê dos filmes de aventura. As imagens são mostradas em primeiríssimo plano, por cerca de dois segundos cada, sendo ligadas por movimentos de câmera acelerados. Em concordância com a música, a apresentação das imagens através da utilização simbólica da câmera contribui para a penetração do espectador na narrativa.

CÂMERA	IMAGEM	FALA DE GILL
Close up	Filtro	- Você é o único que pode entrar e sair daquela coisa. Você tem que... (off)
Close up (cam. subjetiva)	Pedras do aquário	- ...pôr uma pedra...
Mov. p/ esq.	Interior do filtro	... lá dentro...
Mov. p/ dir.	Engrenagem	...e emperrar as engrenagens.
Mov. p/ esq.	Consultório atrás do vidro do aquário; água fica turva	E esse aquário vai ficar imundo... num minuto. Logo o dentista vai ter que...
Mov. p/ trás	Enfeites do aquário enchem-se de limo	
Mov. p/ esq.	Outro enfeite fica sujo	...limpar o aquário. Aí ele vai...
Mov. p/ trás	Visão de dentro de um saco furado	...nos tirar daqui e...
Mov. p/ frente	Visão de dentro de um saco plástico	...nos colocar em saquinhos individuais...
Trav. p/ frente	Saco rolando até a janela, caindo, atravessando a rua e caindo no oceano; bolhas	...aí rolaremos até a bancada, para fora da janela, pelo toldo, nos arbustos, pro outro lado

		da rua e para a água.
Close	Rosto de Gill otimista com o plano e Nemo impressionado	Não tem erro.

A fusão entre a imagem do filtro e o oceano demonstra a utilização de outra elipse de tempo, indicando a passagem da noite para o período da manhã.

Na seqüência seguinte, duas estratégias em especial dominam o desenvolvimento da narrativa: o diálogo e a metamorfose. Mais uma vez, o diálogo é usado de maneira irônica, aludindo a comportamentos sociais. Essa tendência pode ser comprovada com a fala de Marlin ao tentar dar uma desculpa para sua rejeição a Dory: “É por gostar de você que não quero ficar com você. É um sentimento complicado. Não chore. Eu gosto de você.” Além disso, a fala de Dory repetindo uma mesma frase, no início da seqüência, funciona como uma canção, intensificando a angústia de Marlin ao estar perdido.

A metamorfose, por sua vez, não demonstra ser uma estratégia tão usada nas animações digitais 3D quanto na animação tradicional. Talvez isso possa ser atribuído a uma limitação técnica, na medida em que as figuras 3D são como os bonecos das animações em *stop motion*. Contudo, esta seqüência de *Procurando Nemo* apresenta uma solução ao problema da metamorfose na animação 3D: à medida que interage com Marlin e Dory, um cardume se transforma em diversas figuras: peixe-espada, lagosta, polvo, barco, ondas, corrente marinha, escultura do porto Sidney, uma seta piscando, uma trincheira e até numa caricatura jocosa do peixe Marlin. O número de imitação segue a tônica burlesca do filme, sendo conduzida por uma narração ao estilo televisivo – provavelmente uma referência aos programas de auditório –, o que pode ser percebido através da entonação radialista do narrador, de efeitos imagéticos - a exemplo da seta piscando – e sonoros – uso de onomatopéias, como “tcharam”.

Em termos da apresentação gráfica, *Procurando Nemo* está entre os filmes atuais (feitos a partir das tecnologias da computação gráfica) que apresentam um conceito artístico bem definido e executado. O *design* dos personagens e o *layout* de cada cena em particular compõem uma unidade estilística, estabelecida sobre o uso de cores vibrantes, porém delicadas, retratando um ambiente aquático colorido em contraste com os ambientes sombrios do oceano, explorados pelo uso dos tons de cinza e preto. Ao comparar a aplicação das cores, por exemplo, entre os cenários do oceano e o do aquário, percebemos claramente a naturalidade do primeiro, em contraste com a artificialidade do segundo.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Três objetivos centrais orientaram o desenvolvimento desta monografia. Em primeiro lugar, traçamos um panorama histórico-conceitual da animação ao longo de mais de um século de existência. Notamos que o termo “animação” carece de uma definição mais precisa, pois, ao ser utilizado para indicar produtos culturais diversos – tanto em relação à sua finalidade (artística e/ou comercial) quanto aos resultados estéticos alcançados – há uma redução do significado amplo do termo, tendo em vista a diversidade estilística e material desta arte.

Por motivos didáticos, optamos por dividir a história da animação em cinco blocos, de acordo com o processo de desenvolvimento da linguagem:

- 1) num primeiro momento, a animação surgiu como novidade técnica, não apresentando, a princípio, intenções artísticas evidentes. No início do século XX, com o surgimento do cinema, a animação passou a ser subjugada à luz dos *trickfilms*;
- 2) sua consagração enquanto arte autônoma, no entanto, aconteceu pouco tempo depois, com o estabelecimento de uma estrutura narrativa e de um código estético próprios, e com a introdução de procedimentos industriais no processo de realização dos filmes. A

partir de então, abriu-se espaço para as séries de personagem, que caracterizaram a produção das décadas de 1910 e 1920;

- 3) valendo-se da popularidade das séries de personagens *cartoons*, a década de 1930 foi marcada pela supremacia do estúdio de Walt Disney, responsável por postular os *12 princípios fundamentais* da animação e por produzir os primeiros longas-metragens animados voltados ao entretenimento do grande público. À hegemonia Disney, contudo, resistiu a produção *cartoon* dos irmãos Fleischer e alguns artistas europeus independentes, voltados ao experimentalismo. Em meados da década de 1940, os estúdios Warner Bros. e MGM também começaram a minar o império Disney, sobretudo através de uma estética pautada num ritmo dinâmico e em personagens “alucinados”;
- 4) essa tendência foi radicalizada pela United Productions of America, que popularizou uma estética contrária ao estilo Disney, denominada “estilo UPA”, desenvolvida com a técnica da *animação limitada*. Esta técnica, por sua vez, orientou a estética de estúdios europeus e canadenses, além da produção de desenhos animados que começavam a ser requisitados pelo mercado televisivo. Através da proliferação dos *saturday morning cartoons*, na década de 1950, a animação teve novamente seu potencial expressivo reduzido, sendo popularmente concebida como mero entretenimento infantil de baixa qualidade. Ao mesmo tempo, esse momento representou o início do fortalecimento dos estúdios independentes, sobretudo nos países europeus e no Canadá, e a eclosão da animação industrial japonesa;
- 5) a partir da década de 1980, o advento das novas tecnologias, sobretudo a computação gráfica, contribuiu para o renascimento da animação. No atual contexto, a animação conta com estratégias para apresentar-se à luz de sua diversidade técnica e estilística,

valendo-se de estratégias alternativas para a veiculação e a exibição de curtas - com destaque ao espaço dos festivais e da internet. Além disso, apresenta uma retomada na produção de longas-metragens industriais - setor atualmente dominado pela animação digital 3D.

O segundo objetivo do trabalho foi o estabelecimento de parâmetros conceituais que justificassem a animação enquanto uma linguagem artística autônoma. Vimos que a animação pode ser considerada uma *linguagem artística*, uma vez que se constitui uma *forma estética* que se comunica através de *símbolos*. Esses símbolos são produzidos a partir do emprego de *estratégias narrativas* próprias à animação ou a outras linguagens (como a literatura e o teatro). A narrativa, por sua vez, é construída através da organização de *materiais de expressão* (imagens e sons) em sintonia com a *diegese*, isto é, constitui a união da *forma ao conteúdo*. De acordo com a *estrutura narrativa*, a maneira como o diretor do filme conta a história – isto é, a forma como ele trabalha os recursos à sua disposição de modo a produzir determinados efeitos dramáticos – é o que determina o *gênero* do filme.

Nesse sentido, a animação figurativa hollywoodiana segue o padrão da estrutura dramática tradicional. Além disso, a *representação do movimento* deve ser ressaltada. Desse modo, os *princípios fundamentais* indicam como o movimento de seres inanimados pode ser representado convincente e organicamente - podendo classificar a animação em termos do grau de *realismo* do movimento apresentado. Os *procedimentos técnico-operacionais* - utilizados tanto pelos estúdios de animação tradicional quanto os estúdios de animação digital 3D industriais – levam em conta esses princípios fundamentais, embora haja diferenças do ponto de vista das técnicas utilizadas (desenho tradicional vs. computação gráfica) e das etapas de

produção estabelecidas (além das etapas da animação tradicional, a animação digital 3D conta ainda com amplos processos de *modelagem, rigging e renderização*).

Finalmente, no terceiro objetivo, buscamos identificar o padrão estético dominante no cinema de animação, comparando analiticamente dois grupos de filmes representativos da produção industrial realizada em dois momentos históricos distintos, porém marcados pela instauração de novos paradigmas tecnológicos. Desse modo, optamos por contrapor as estratégias narrativas empregadas pelo estúdio Walt Disney nos longas-metragens *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942) àquelas usadas pelo estúdio Pixar/Disney em *Toy Story* (1995), *Monstros S.A* (2001) e *Procurando Nemo* (2003).

A partir da análise dos seis filmes, sustentada pela decupagem quadro a quadro de trechos comprobatórios, notamos, em primeiro lugar, que tanto os filmes da década de 1940 quanto os filmes atuais hollywoodianos se desenvolvem sobre os moldes da estrutura dramática tradicional. Os roteiros dos seis filmes seguem o padrão em três atos combinado ao mito do herói, conforme o modelo de Christian Vogler.

Entretanto, do ponto de vista dos efeitos dramáticos provocados a partir do emprego orquestrado de estratégias narrativas, concluímos que os filmes digitais 3D instauram um novo paradigma estético na indústria de longas-metragens de animação. Isso porque, diferentemente da estética dramática dos primeiros filmes de Disney, as animações atuais apelam para a abordagem cômica dos acontecimentos. A comicidade vale-se sobretudo da ironia e é sustentada pelo uso sistemático de *gags* visuais e de diálogos irreverentes, aludindo a elementos culturais e comportamentos da sociedade contemporânea. Nesse sentido, as estratégias narrativas são empregadas para reforçar uma representação burlesca da realidade. Entre elas, destacamos a apropriação satírica dos clichês do melodrama, do suspense e dos filmes de aventura.

Entretanto, a estética apresentada na animação digital 3D representa uma releitura das estratégias de humor empreendidas por estúdios como Waner Bros. e MGM, a partir da década de 1940.

Já os primeiros filmes do estúdio Disney usam as piadas como alívio cômico ao drama – que predomina no desenvolvimento da narrativa. A utilização dos diálogos é restrita, porém, em compensação, a música, a apresentação gráfica, os cenários, a construção dos personagens e os efeitos visuais são fundamentais ao estabelecimento de uma estética dramática e contemplativa. Nesse sentido, os efeitos produzidos no espectador variam mais do que nos filmes atuais, sendo capazes de provocar, além do riso, sentimentos densos, como a angústia e a fascinação.

Tendo em vista as considerações tecidas neste trabalho, é interessante perceber que cada aspecto abordado com mais ou menos profundidade pode constituir foco de outros trabalhos acadêmicos ligados à área da animação. O debate em torno do próprio conceito “animação” é material para a elaboração de um artigo; a história desta linguagem artística (apesar de ser uma das vertentes mais contempladas em termos de bibliografia) pode ser investigada, por exemplo, com ênfase na produção brasileira; a teoria da animação é outro terreno ainda por ser explorado; as orientações estéticas de animadores e estúdios antigos e atuais, a indústria da animação e a economia que ela movimenta, o papel simbólico da animação enquanto produto cultural da sociedade contemporânea, e tantas outras possibilidades investigativas são merecedoras de pesquisas mais aprofundadas.

Evidentemente, essas são apenas algumas sugestões nascidas do esforço intelectual empreendido nesses meses de pesquisa. Dificilmente, porém, elas serão suficientes para esgotar o fascínio desta arte de dar vida à ilusão – ou, ao contrário, de dar ilusão à vida humana.

## REFERÊNCIAS

- ALEXEÏEFF, Alexandre. Preface. In: BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation** (Translated by Anna Tarabozetti-Segre). Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2003, pp. xix-xiii.
- BARBOSA, Déa. Dia Internacional da Animação. **Ministério da Cultura do Brasil**, Brasília, 11 nov. 2005. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/noticias/noticias\\_do\\_minc/index.php?p=12677&more=1&c=1&pb=1](http://www.cultura.gov.br/noticias/noticias_do_minc/index.php?p=12677&more=1&c=1&pb=1)>. Acesso em: 12 nov. 2006.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation** (Translated by Anna Tarabozetti-Segre). Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2003.
- DENSLOW, Philip Kelly. What is Animation and Who Needs to Know? An essay on definitions. In: PILLING, Jayne (ed.). **A Reader in Animation Studies**. Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd. 1997, pp. 1-4.
- DISNEY; PIXAR. **The Art of Monsters, Inc.** San Francisco: Chronicle Books, 2001.
- GOMBRICH, E. H. **A História da Arte** (Traduzido por Álvaro Cabral). 16.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- KERLOW, Isaac V. **The Art of 3D Computer Animation and Effects**. 3.ed. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2004.
- LUBISCO, Nídia M. L.; VIEIRA, Sônia Chagas. **Manual de Estilo Acadêmico: Monografias, Dissertações e Teses**. 2.ed. Salvador: EDUFBA, 2003.

- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnicas e Estética Através da História**. 2.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2003.
- MARIE, Michel. Cinema e Linguagem. AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme** (Traduzido por Marina Appenzeller). 4.ed. Campinas: Editora Papyrus, 2006, pp. 157-222.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica** (Traduzido por Paulo Neves). São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- METZ, Christian. **A significação no cinema** (Traduzido por Jean-Claude Bernadet). 2.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.
- PACHECO, Livia de Moraes. **The North of England Way: um estudo das estratégias audiovisuais dos filmes dos Beatles**. 2005, 101 f. Monografia (Conclusão do Curso de Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- PILLING, Jayne. Introduction. In: \_\_\_\_\_ (ed.). **A Reader in Animation Studies**. Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd. 1997, pp. ix-xviii.
- SMOODIN, Eric Loren. **Animating Culture: Hollywood Cartoons from the Sound Era**. New Brunswick and New Jersey: Rutgers University Press, 1993.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Disney Editions, 1981.
- VANOYE, Francis, GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica** (Traduzido por Marina Appenzeller). 3.ed. Campinas: Editora Papyrus, 2005.

VERNET, Marc. Cinema e Narração. AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme** (Traduzido por Marina Appenzeller). 4.ed. Campinas: Editora Papirus, 2006, pp. 89-155.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London and New York: Routledge, 1998.

WIEDERMANN, Julius (ed.). **Animation Now!** Madrid: Taschen, 2004.



## APÊNDICE A – Decupagem: Pinóquio na Ilha dos Prazeres (0:58:47 a 1:06:28)

TEMPO	PLANO / CÂMERA	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DIÁLOGO/CANÇÃO	MÚSICA/RUÍDO
0:58:47	Geral Pan. p/ dir.	Parque vazio;	- Pinóquio! Pinóquio!	assovio
0:58:57	Detalhe Pan. p/ dir. Close Trav. p/ frente	Grilo anda, procurando Pinóquio (Profundidade de Campo)  Grilo fora de foco; foco em uma porta alaranjada	- Onde está todo mundo? O lugar parece um cemitério. - Não estou gostando disto. Pinóquio! - Ei, onde está você?!	suspense
0:59:20	Médio	Zé Bagunça joga bilhar		assovio
0:59:28	Americano Pan. p; esq.	Zé Bagunça pega cigarro		Assovio
0:59:32	Médio	Pinóquio fuma com os pés sobre a mesa e a cadeira inclinada	- Onde será que foram os meninos, Zé Bagunça?	
0:59:36	Americano  Pan. p/ diagonal esq. Close	Zé Bagunça olha para Fora de Campo; bate as cinzas do cigarro; Prepara-se para dar uma tragada;  Bolas de bilhar rolam e são encaçapadas	- Devem estar por aí. Por que quer saber?  - Não está se divertindo?  - Claro que sim.	
0:59:46	Americano	Zé Bagunça bate as cinzas e passa charuto na ponta do taco; pisca para Pinóquio	- Puxa vida! Vida boa, não, Pinóquio?	
0:59:49	Médio	Pinóquio fuma; dá uma tragada	- Sim. Claro.	
0:59:55	Americano	Zé Bagunça prepara uma tacada; Pega charuto no ar	- Parece sua avó fumando. Vamos, dê um trago fundo.	
1:00:03	Americano Close	Pinóquio arregala os olhos; Dá uma tragada funda; rosto fica vermelho, depois rosa; enchem d'água; fecha os olhos; jorram lágrimas; olha para fora de campo; Balança a cabeça em sinal de afirmativo e olhar de drogado	- Certo, Zé da Bagunça.  - Divertido, não é?	Água enchendo um recipiente, água jorrando; ironia
1:00:26	Americano	Zé Bagunça sentado na mesa de bilhar	- Agora é a sua vez, Ripa.	
1:00:29	Americano	Pinóquio se arrasta, sentando na mesa; aponta taco para bola 8		
1:00:36	Close Up (câmera subjetiva) mov. desordenado	Bola 8 desfocada		
1:00:39	Americano	Pinóquio tenta mirar a bola; balança a cabeça, a íris de seus olhos ficam soltas no globo ocular		Bolas soltas, se batendo

1:00:44	Médio	Grilo entra na sala, olhando para os lados; vê Pinóquio;	- O que foi, Ripa? Perdeu o pique?	
1:00:47	Americano	Pinóquio franze a testa com o charuto na boca e tenta acertar a bola 8; rasga o tecido e cai com a cara na mesa	- Pinóquio!	
1:00:52	Detalhe	Rosto de Pinóquio com charuto destruído na boca	- Então está aqui!	
1:00:54	Close Up Camera desordenada	Grilo for a de foco sobre a bola 8	- como pretende ser um menino de verdade?	
1:00:56	Close	Rosto de Pinóquio e Grilo inconformado	- Veja só. Está fumando.	
1:00:59	Close	Grilo indignado; chuta bola	- Jogando brilhar! Você virá pra casa já!	
1:01:02	Americano	Zé Bagunça fumando e apontando para o grilo; o suspende pela casaca	- Ei! Quem é esse besouro?	
1:01:06	Close	Grilo suspenso, girando	Solte-me! Vê se me solta. Solta!	
1:01:09	Americano	Pinóquio ajoelhado sobre a mesa	- Ele é a minha consciência e me diz o que pe certo e errado	
1:01:12	Americano	Zé Bagunça solta o Grilo	- Quê? Quer dizer que você recebe ordens de um gafanhoto?	
1:01:16	Close	Grilo cai na mesa  Sobre na bola 8 e aponta o dedo para Zé Bagunça	- Gafanhoto? Olhe aqui, seu fedelho descarado, você lucraria se ouvisse o seu gafanhoto... digo, a sua consciência	
1:01:25	Americano	Zé Bagunça prepara-se para dar uma tacada	- Até parece...	
1:01:27	Close Mov. p/ esq.	Taco bate na bola 8, Grilo se desequilibra; É encaçapado	- Um maluco no canto de lá.	
1:01:31	Close	Grilo é encaçapado; pega seu chapéu e sai da frente da bola que vem rolando		
1:01:36	Americano	Zé Bagunça ri		Gargalhada
1:01:37	Close Mov. p/ esq Mov. p/ dir.	Grilo sobe na mesa; tira a casaca; Arregaça as mangas; soca o ar	- Ora, ora, seu desordeiro. Acabo com esse seu topete. Faça você em pedaços e depois junto tudo de novo.	Gargalhada
1:01:52	Americano	Pinóquio segura Grilo pela roupa	- Não o machuque Grilo. Ele é meu melhor amigo.	
1:01:55	Close	Grilo pára, chocado; vira-se para Pinóquio  Grilo sai andando	- Seu melhor amigo?! E eu sou o que? Só sua consciência? Agora chega.	
1:02:07	Close	Rosto de Pinóquio olhando para fora de campo	- Mas Grilo...	
1:02:08	Close	Grilo veste a casaca ao contrário; Anda e cai na caçapa (fumaça)	- Você montou sua cama de pregos, agora durma nela.	Voz ecoada
1:02:15	Close	Grilo escorrega na rampa da caçapa		
1:02:16	Close	Grilo cai no chão de madeira		Gargalhada

1:02:18	Close Up	Rosto de Zé Bagunça rindo		
1:02:19	Close	Grilo imita Zé rindo	- Pode rir. Faça as asneiras que quiser. Já chega! Parei aqui. - Mas Grilo...	
1:02:26	Close Mov. p/ dir.	Grilo sai andando	- ... Zé Bagunça diz que só se vive uma vez.	
1:02:31	Médio FADE	Zé enche canecas de cerveja	- Vamos, deixe que se vá.	
1:02:37	Close Trav. p/ esq.	Grilo anda, irado	- Zé Bagunça. Zé Bagunça.. Ele me irrita. Depois do que tentei por ele. Quem é a consciência dele? Eu ou aquele Zé Bagunça?	
1:02:50	Médio	Grilo se aproxima do portão; Pula os degraus	- Já me cansei disto. Sairei no próximo barco.	
1:02:53	Close Mov. p/ esq.	Bate na porta; Espia por uma fresta no portão	- Abram a porta! Abram! Quero ir para casa.	Jumentos zurram
1:03:03	Médio	Grilo sai do outro lado da porta; aproxima-se	- Venham seus asnos. Continuem!	
1:03:06	Geral	Cocheiro com chicote e jumentos em caixas de madeira	- Vamos logo com isso. Não temos a noite toda.	
1:03:13	Close	Grilo olha para fora de campo e coça a cabeça, confuso	- De onde vieram os burrinhos?	
1:03:16	Médio Mov. p/ esq.	Carrasco abre a porteira; puxa um burro pelas orelhas	- Vamos, vamos. Mande mais um.	
1:03:19	Médio	Cocheiro com chicote na mão; jumento é jogado		
1:03:20	Close Up	Rosto do cocheiro malicioso; burro com medo	- Qual é seu nome?	
1:03:22	Close	Burro zurra		
1:03:24	Americano	Cocheiro tira sua roupa; o chuta	- Tudo bem, você vai!	Roupa sendo rasgada
1:03:27	Close	Burro é jogado no caixote de madeira	“Vendidos às Salinas-Circo” (placa) - Vocês meninos valem muito. Muito bem, próximo!	
1:03:33	Médio	Outro burro é jogado para o cocheiro	- E qual é o seu nome?	
1:03:36	Close	Burro	- Alexandre.	
1:03:38	Close Up	Rosto do cocheiro	- Você fala.	
1:03:41	Close	Burro	- Sim, senhor. Eu quero ir pra casa da mamãe!	
1:03:45	Médio	Cocheiro o pega pelas orelhas; joga o burro	- Levem-no de volta!	
1:03:47	Médio	Burro bate na parede de pedra, onde há mais seis jumentos vestidos; Choram; Sombra do cocheiro na parede de pedra; chicoteia o chão	- Ele ainda fala! - Por favor, por favor! Não quero ser jumento! Tire-me daqui. - Quietos! Vocês meninos se divertiram! Agora paguem!	

1:04:00	Close	Grilo entende o que acontece e sai correndo	- Meninos? Então é isso que... Pinóquio!	
1:04:05	Médio	Zé Bagunça bebe; orelhas crescem; ele cospe no chão	- Do jeito que o Grilo falou parece que algo ia acontecer com a gente.	
1:04:13	Americano	Pinóquio sentado; bebe e fuma; olha para a cerveja; balança a cabeça, confuso; coloca a cerveja na mesa		
1:04:16	Americano	Zé Bagunça de costas; debruça-se sobre a mesa de bilhar; seu rabo cresce, rasgando a bermuda	- Consciência! Besteira!	
1:04:20	Americano	Pinóquio arregala os olhos; balança a cabeça com o charuto na boca; tira o charuto e o olha intrigado; joga o charuto fora		
1:04:25	Médio Trav. p/ dir.	Zé Bagunça olha para a câmera; Anda; Prepara outra tacada; olha para Pinóquio (com cara de burro)	- De onde ele tira essas coisas? Como pretende ser um menino de verdade?! O que ele pensa que eu sou...	
1:04:33	Close	O rosto de Zé Bagunça é de burro	-...um burro? - Você é.	
1:04:36	Médio Mov. p/ dir.	Pinóquio ri; dá risada de jumento; tapa a boca	- Você ri como um burro.	Jumento zurrando
1:04:42	Americano	Zé ri como jumento; tapa a boca	- Isso veio de mim?	Jumento zurrando
1:04:48	Close	Pinóquio balança a cabeça em sinal de afirmativo		
1:04:49	Médio	Zé toca seu rosto; o fucinho e as orelhas	- O que está acontecendo?	
1:04:59	Médio	Se olha no espelho; grita	- Eles me enganaram.	Grito
1:05:03	Médio Mov. p/ esq.	Zé desesperado; Pinóquio atrás dele; Sombras dele na parede; Ajoelha-se em súplica	- Socorro! Socorro! Alguém me ajuda! Foi uma cilada! Socorro! Por favor, me ajude. Seja meu amigo!	
1:05:12	Close	Mãos de Zé seguram o suspensório de Pinóquio; transformam-se em patas de jumento; arranham Pinóquio; sombras do seu corpo se tornando jumento; ele dá coices no ar	- Mamãe!	
1:05:18	Médio	A sombra de Zé Bagunça insinua que ele se transformou em jumento; ele dá coices no ar	- Mamãe!	Jumento zurra
1:05:27	Americano	Pinóquio vê a cena, assustado, por trás de uma cadeira		
1:05:28	Médio	Jumento quebra o espelho		
1:05:30	Americano	Pinóquio olha a cena		
1:05:31	Médio	Jumento dá coice na mesa; as fichas e cartas caem; ele dá coice na cadeira		
1:05:33	Americano	Pinóquio se abaixa; suas orelhas se transformam em orelhas de burro.	- O que aconteceu	
1:05:40	Close	Grilo corre	- Espero que não seja tarde	
1:05:43	Médio	Pinóquio se desespera; vira de costas; seu rabo cresce	- O que vou fazer?	

1:05:47	Close	Grilo chega ao salão de jogos	- Pinóquio!	
1:05:51	Médio	Pinóquio vê Grilo e grita	- Grilo, socorro!	
1:05:53	Close	Grilo afoito, fala com Pinóquio	- Espere, Pinóquio! Os meninos todos viraram burrinhos!	
1:05:57	Close Up	Rosto surpreso e angustiado de Pinóquio; Ele balança a cabeça em afirmativo	- Você também!	
1:05:59	Close	Grilo o chama para ir embora	- Vamos, depressa! Antes que piore mais.	
1:06:00	Médio	Os dois saem correndo; a porta fica balançando		
1:06:02	Médio Trav. p/ esq.	Os dois correm pelo parque vazio FUSÃO	- Por aqui, Pinóquio. É a única saída.	
1:06:14	Geral	Os dois escalam as pedras; grilo salta	- Depressa, antes que nos vejamos!	
1:06:17	Médio (contra plogée) Mov. p/ baixo	Chegam à beira do despenhadeiro; Pinóquio mergulha; bolhas	- Você tem de pular!	
1:06:28	FADE			

## APÊNDICE B – Decupagem: A embriaguez de Dumbo (0:42:28 a 0:50: 53)

TEMPO	PLANO / CÂMERA	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DIÁLOGO/CANÇÃO	MÚSICA/RUÍDO
0:42:27	Geral; Fecha em Dumbo;	George entra em cena com Dumbo segurando em seu rabo	- Você tem que se recompor. O que sua mãe diria, se visse você chorando assim? Lembre-se...	Instrumental
0:42:36	Close Travel.esq.;  Imóvel;  Travel. esq.	George continua falando e andando,  até que tem um insight;  volta a andar	- Você vem de uma raça imponente.  Pois você é um paquiderme e paquidermes não choram. De que adianta chorar?	
0:42:46	Geral	George e Dumbo andando e chorando	- Só dá soluços.	
0:42:50	Close	Dumbo derrama outra lágrima e soluça	- Aí, está vendo?	Soluço
0:42:53	Close	George tem uma idéia	- Bem...	
0:42:56	Close; Fecha ainda mais	Balde de água misturada com bebida alcoólica	- Nada que um pouco de água não cure.	
0:42:59	Médio	George agarra a tromba de Dumbo	- Darei um jeito em você rapidinho.	
0:43:06	Geral	George leva Dumbo ao balde;		Soluço
0:43:09	Close  Fecha em George	George sobe no balde;  Dumbo joga a tromba na água	- Pronto. Tome um grande gole.  Ouça, amigo. Tivemos azar até agora...	Água
0:43:20	Close	Dumbo bebe água e fica com os olhos semicerrados; Dumbo prende a respiração e seu rosto começa a ficar alaranjado;  até ficar vermelho;  ele engole e volta a ficar azul;  Soluça e saem bolhas verdes de sua tromba; ele se espanta; Os olhos ficam semicerrados e ele vai escorregando; Soltando outra bolha	- ...mas nós dois vamos fazer grandes coisas juntos. Prenda a respiração. Sua mãe se orgulhará de você. E eu também. O circo inteiro terá orgulho de você. O que você acha? Engula. Eles não podem nos segurar.  - Acho que faltava um.  Dumbo...	Soluço
0:43:42	Close	Dumbo tem o chapéu caído sobre a tromba;	- ...vamos fazer tanto sucesso.	

		Dá outro soluço;  Dá outro soluço mais forte; saem mais bolhas	O que aconteceu com você?	Soluço  Soluço forte, tentando prender
0:43:52	Close Abre um pouco para mostrar o balde	George coça a cabeça, intrigado; olha para trás; amarra o rabo na alça do balde; e cai lá dentro	- Que tipo de água é esta?	Água
0:44:01	Close  Super Close	Bolhas saem do balde;  Canto do balde; George aparece bêbado, se ajeita e acena para Dumbo		Alguém nadando e cantando embaixo d'água  Risos
0:44:34	Close	Dumbo acena com a tromba e soluça novamente		Soluço
0:44:36	Close  Travel. Dir.	George se embala na música; Ele interage com as bolhas (pequeno desfoque); Brinca com as bolhas	- Bolhas... Olá, George.	Assovio Soluço Assovio
0:45:14	Close	George cai na testa de Dubo; Dá pirueta; e escorrega sobre a tromba;	- Oba!	
0:45:18	Close	Tromba de Dumbo solta uma bolha distorcida; George cai sobre ela		
0:45:24	Close Travel. Esq.	Bolha voa para o céu e se transforma num círculo	- Essa foi bem redondinha.	
0:45:28	Close	George olha para cima (bolha); E volta-se para Dumbo	- Quero ver você fazer uma quadrada.	
0:45:34	Close	Dumbo se prepara		
0:45:38	Super close Trav. Esq.	Tromba fica sanfonada; Solta uma bolha quadrada	- Ei, isso foi inteligente.	
0:45:44		George fala, quase caindo para trás	- Agora faça uma beem grande.	
0:45:50	Close	Dumbo se prepara;		

	(abre um pouco para que se veja a bolha)	E solta uma bem grande		
0:45:54	Geral	George olha Dumbo acabar de soltar a bolha		
0:45:58	Close	Dumbo (expressão após ter soltado a bolha); Vira-se para olhar a bolha		
0:46:00	Close Travel. Esq.	A bolha se transforma em um elefante; Ele anda;		Instrumental
0:46:07	Close	Dumbo assiste o elefante; Se assusta;		
0:46:10	Close	George também assiste admirado, virando-se para Dumbo; Volta de repente a olhar para a bolha, surpreso;	- Esta é bem bonita. - Ei!	
0:46:14	Médio	Elefante cor-de-rosa solta outra bolha, que se transforma em outro elefante, que faz o mesmo		
0:46:18	Close	Rosto de Dumbo; George entra em cena correndo (fumaça) para dentro do chapéu de Dumbo	- Dumbo. - Você está vendo isso?	
0:46:21	Médio  Super-Close	4 elefantes tocam suas trombas, que têm o formato de um trompete; (imagem distorcida) a abertura de um trompete toma a tela inteira; explosão		Explosão
0:46:22	Médio Ângulo diagonal (perspectiva)	Os elefantes saem de dentro do trompete detonado, tocando instrumentos (suas próprias trombas)		
0:46:41	Médio Travel. Direita	Dois elefantes se alternam passando por cima um do outro, esticando suas pernas		
0:46:45	Médio Travel. Esq.	Dois elefantes (um pequeno rosa claro e um grande rosa escuro) em fila; O grande pisa no pequeno		Sinos
0:46:48	Close Travel. Esq.	Elefante pequeno esmagado sai da pisada e acelera o passo, mas é pisado novamente		
0:46:52	Médio	Grande passa do pequeno, sacode os sinos; Pequeno chuta o traseiro dele; Ele gira e se transforma em 3;		Sinos



	Close	Pequeno cresce (de raiva) e esmaga os 3 com pratos; Os 3 se transformam em vários pequenos; Pequenos andam em círculo, tocando a tromba-trompete		Pratos  Trompete
0:47:10	Close  Fade	Dumbo e George olham intrigados; Elefantes entram em cena andando pelas bordas do plano; Fecham o rosto de Dumbo; Se transformam em grandes novamente		
0:47:25		Explosão		Explosão
0:47:26	Close	Dumbo, assustado, se cobre com as orelhas; Olha pelo meio delas, receoso		Trompete
0:47:31	Médio	Cenário preto; elefante rosa aparece atrás de uma janela; Outros aparecem em outros pontos do cenário	Veja aqui, veja aqui Elefantes cor de rosa em parada Aí vêm eles Hippity-Hoppity Eles estão aqui e lá Elefantes cor de rosa em todo lugar	
0:47:41	Médio;  Imagem vira de ponta-cabeça; close elefante da cama; Geral	Elefantes circulam os pés de uma cama, piscam listras;  Elefante acorda assustado, elefantes andando sobre o teto;  Cama é jogada na escuridão FADE	Veja aqui, veja aqui Eles estão andando em volta da cama Nas suas cabeças  Clippity-Cloppity Entrelaçados Elefantes cor de rosa em parada	
0:47:54	Close	Rosto elefante branco entra em cena (lateral esquerda); Rosto elefante branco entra em cena (ponta cabeça na lateral direita); Saem depressa (fumaça)	- O que eu vou fazer?  - O que eu vou fazer? Que visão bizarra.	-
0:47:56	Médio (diagonal)	Elefantes em formato de minhoca;  Elefantes tecnicolor;	Eu posso agüentar a visão de vermes E olhar para germes microscópicos Mas paquidermes Technicolor É realmente muito pra mim	Risada
0:48:05	Médio	Elefantes coloridos saltam do da frente uns dos outros;	Eu não sou o tipo que desmaia	

			Quando as coisas estão erradas ou estranhas Mas ver coisas que você sabe que não existem Pode certamente te dar um medo terrível (TV fora do ar)	
		Chuvisco colorido;		
0:48:12	Médio (trav. Trás)  Close  Super-Close  Trave. Esq.	Elefante brutamontes formado por cabeças de elefante coloridos anda para frente; Cabeça toma a tela;  Olhos; Transformam-se em 2 pirâmides; De trás delas, sai um elefante-camelo;	Que visão! Mandem-nos embora, Mandem-nos embora Estou com medo, preciso da sua ajuda Elefantes cor de rosa em parada Ei, ei, ei Elefantes cor de rosa Elefantes cor de rosa Elefantes cor de rosa”	
0:48:37	Médio	Elefante-camelo anda; Transforma-se em uma naja; Transforma-se em uma odalisca; Foco na barriga, resto do corpo desfocado, até desaparecer; Círculo cor-de-rosa; Abre-se; é um olho		
0:48:50	Americano Contra-plogée Trav. Baixo   Médio Travel. direita	Elefantes amarelos com trompetes;  Divisões dos corpos se transformam em remendos numa cortina de teatro; Cortinas se rasgam; Silhuetas de dois elefantes dançando balé (piruetas, tromba-escada, mergulho no invisível); Elefante rema, vê um elefante-chafariz		Trompete  Tecido rasgando Música clássica  Splash
0:49:30	Geral  Close  Médio	2 elefantes surgem do ponto de fuga, patinando no “gelo” invisível até a frente (perspectiva), até espirrarem gelo na tela; A neve sai de cima da imagem, que mostra 2 elefantes tremendo; Eles saem do gelo e dançam; ficam alaranjados; Surge um raio entre as trombas; Um usa o raio como toalha; Joga para o outro;		Splash   Prato
0:49:55	Médio	O outro recebe o raio na cabeça; explode.		Explosão

0:49:57	Geral Close	Vários pares de elefantes dançam (perspectiva); Um casal		
0:50:02	Super-close Médio	Rosto do casal enamorado; Pélvis se mexendo; Transformam-se em carros, trens, trenó, ski aquático em alta velocidade e em várias direções; Todos se dirigem ao ponto de fuga;		Música muito intensa
0:50:22		Explode		Explosão
0:50:23	Médio; Fecha na árvore; Fusão	Caem elefantes cor-de-rosa, que se transformam em nuvens, num cenário de paisagem bucólica		Pássaros cantando, flauta
0:50:46	Close Travel. Frente	Copa da árvore		Pássaros cantando, flauta
0:50:52	FADE OUT			

Obs.: As falas estão apresentadas conforme a tradução disponível na versão do filme em DVD. Apenas as letras das canções foram traduzidas por nós, pois acreditamos que, em função da necessidade de rimar, o sentido de alguns versos é modificado.

## APÊNDICE C – Decupagem: Bambi encontra o amor (0:52:23 a 0:57:27)

TEMPO	PLANO / CÂMERA	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DIÁLOGO/ CANÇÃO	MÚSICA/RUÍDO
0:52:22	Americano	Bambi olha para trás, decepcionado com seus amigos que se apaixonaram		Instrumental
0:52:26	Médio	Bambi sobre uma poça; ele bebe água		
0:52:29	Close Pequeno mov. p/ dir. Médio	Bambi bebe água; o reflexo do rosto de Feline na água  Bambi olha assustado para Feline	- Olá, Bambi. Não se lembra de mim?	
0:52:37	Médio	Bambi arregala os olhos e vai andando para trás		
0:52:40	Médio Mov. leve p/ esq. (enquadra Bambi)	Feline se aproxima;  Bambi recua e cai na água (gag)	- Sou a Feline.	
0:52:50	Médio Vai fechando Close	Feline se aproxima, sorrindo; Bambi continua recuando; seu chifre se prende em um galho florido; Feline o lambe no rosto; os olhos de Bambi se abrem de repente, as pupilas dilatadas		
0:53:13	Médio	Bambi suspira; cenário da floresta se transforma em nuvens		
0:53:20	Médio	Feline salta nas nuvens; pisca para Bambi		
0:53:24	Médio Trav. p/ dir.	Bambi se entusiasma; Salta elegante		
0:53:28	Mov. p/ esq.	Os dois saltam		
0:53:33	Médio	Feline entra no meio de umas nuvens; Bambi se prepara para entrar		
0:53:38	Médio	Cervo “rival” sai do meio das nuvens apontando os chifres para Bambi; o cenário se transforma em floresta		Instrumental suspense
0:53:40	Close	Rosto raivoso do rival		
0:53:43	Close	Rosto assustado de Bambi		
0:53:45	Médio Mov. leve p/dir.	Rival avança; Bambi recua		
0:53:50	Médio	Feline chega; Bambi a olha; ela vê o rival; aproxima-se de Bambi; rival se mete entre os dois	- Bambi!	
0:53:57	Americano	Bambi recua, assustado		
0:54:00	Médio	Rival avança sobre Feline	- Bambi!	
0:54:02	Close	Rosto de Bambi assustado		
0:54:04	Geral	Rival leva Feline, empurrando-a de leve com os chifres	- Bambi!	
0:54:07	Americano	Bambi se irrita, se sacode de raiva, prepara-se para avançar		

0:54:11	Médio	Rival empurra Feline com o chifre; as cores mudam; os corpos ficam mais escuros; rival olha para trás, raivoso		Instrumental mais rápido e intenso
0:54:13	Geral	Bambi avança, enfurecido		
0:54:15	Médio	Rival se vira e posiciona-se com os chifres apontados para Bambi		
0:54:17	Médio	Bambi avança; sua forma é resumida pela silhueta		
0:54:19	Médio	Rival também é quase apenas silhueta, apenas um brilho define o limite com relação ao cenário; ele se prepara, arrastando a pata na terra; avança		
0:54:20	Geral	Fundo azul, silhueta de Bambi com brilho azul e o corpo do rival amarelo; os dois avançam e se chocam		
0:54:21	Médio	Os dois corpos se atacam; rival dá uma chifrada em Bambi; ele cai		
0:54:23	Close	Bambi no chão; silhueta azul; ele se recompõe e olha para o rival		
0:54:25	Médio	Rival avança de novo com os chifres sobre Bambi; ele é jogado novamente no chão (luz amarela vem da direita da tela)		
0:54:28	Close	Bambi no chão, ele tenta se levantar		
0:54:30	Close (câmera subjetiva)	Cabeça do rival avançando		
0:54:30	Médio	Rival chifra Bambi novamente		
0:54:31	Americano	Feline se assusta; olha para a esquerda (fora de campo) preocupada		
0:54:33	Médio	Bambi entra em cena pela esquerda, saltando		
0:54:35	Médio (plongée)	Os dois cervos se chocam com os chifres		
0:54:36	Americano	Os corpos se levantam; as patas arranham um ao outro; fundo azul, vermelho e amarelo		Instrumental acompanha a intensidade das patadas
0:54:39	Americano	Bambi caído no chão; olha assustado		
0:54:40	Close (câmera subjetiva)	Patas do rival atacando Bambi		
0:54:40	Close	Rosto de Bambi assustado; ele foge		
0:54:42	Médio Mov. p/ esq.	Rival ataca Bambi (só silhuetas, fundo azul e verde)		
0:54:44	Americano (Mov. leve p/ esq.)	Chifres se encontram, os brilhos das silhuetas ficam avermelhados		
0:54:46	Médio	Feline assustada na frente de um rochedo; ela recua; sombras dos dois cervos brigando na parede de pedra		
0:54:48	Americano	Silhueta dos chifres se encontrando (já não é possível distinguir quem é Bambi e quem é o rival)		
0:54:49	Médio	Chifres continuam enganchados		
0:54:50	Close	Rostos e chifres enganchados; fundo rosado e roxo		

0:54:52	Médio	Um corpo empurra o outro para a direita. Fundo avermelhado; corpo rola para a direita, mas volta avançando		
0:54:56	Médio	O outro corpo se prepara e salta		
0:54:57	Americano	Fundo mais vermelho; chifres se chocam		
0:54:58	Close	Um corpo derruba o outro		
0:55:00	Close Up (câm. Subj.)	Olhos raivosos avançando		
0:55:01	Médio	Um ataca o outro com os chifres		
0:55:02	Close	Patás sobre o fundo avermelhado		
0:55:03	Americano (Mov. p/ dir.)	Corpos levantados; um é jogado em direção à câmera; sai rolando		
0:55:05	Médio	Corpo rola no despenhadeiro e cai na água vermelha e roxa		
0:55:10	Médio (contra-plogée)	Bambi na beira do despenhadeiro		Instrumental fica mais calmo
0:55:13	Geral	Feline se aproxima; Bambi estufa o peito triunfante; fazem carinho um no outro, deixam o local calmamente		
0:55:29	Geral	FUSÃO		Instrumental melódico
0:55:32	Geral (Trav. p/ dir.) (Cam. pára o mov.)	Floresta à noite; Bambi e Feline entram em cena, andando (Profundidade de Campo) Os dois se acariciam; olham para a esquerda (fora de campo)	(canção voz masculina) “Eu te trago uma canção E eu canto enquanto vou Porque eu quero que você saiba	
0:55:55	Geral	Reflexo da lua sobre o campo; folhas se balançam ao vento	Que estou à procura de amor	
0:55:58	Médio	Bambi e Feline se olham novamente e olham para a direita (fora de campo)		
0:56:02	Geral	Folhas se balançam ao vento	(canção voz feminina) Eu te trago uma canção Na esperança que você veja	
0:56:07	Geral	Movimento do vento passando pelo campo e folhas se balançando	Quando você está me olhando Que estou à procura de amor	
0:56:12	Geral (Trav. p/ dir.)	Bambi e Feline caminham se olhando; círculos brilhantes os seguem no vento; eles saltam	(canção duas vozes) Eu sigo aquele brilho Só visto quando se é jovem e é Maio	
0:56:21	Americano (contra-plogée)	Bambi e Feline entram em cena saltando; Saltam na água, que espirra	Só visto naquele dia maravilhoso	
0:56:25	Geral	Bambi e Feline saltando	Quando tudo o que resta está	

	(câmera por trás)		ali	
0:56:29	Médio (Trav. p; dir.)	Saltam; Pássaros voam	Eu sigo aquele brilho Só visto quando a emoção está completa Só visto quando dois corações batem gentilmente Às tensões de uma valsa Que é...	
0:56:42	Médio	Saltam; flores, folhas e brilhos voam	...delicada e nova	
0:56:47	Médio (câmera por trás) (trav. p/ direita)	Feline salta; Bambi acompanha; Folhas voam, atrás dos dois Só folhas voando	(canção voz masculina) Eu te trago uma canção Porque eu busco romance (canção duas vozes) Você está ao meu lado Há uma lua acima Ela brilha com a noite Que é tão doce e brilhante	
0:56:59	Close  (Desfoque)	Folhas ao vento	É fácil de ver Que esta noite nós devemos nos apaixonar	
0:57:04	Médio (Trav. p/ baixo)	Cai uma flor; Depois caem folhas	(canção voz masculina) Eu te trago uma canção Porque eu busco romance	
0:57:13	Geral	Ao fundo do cenário, caem flores sobre Bambi e Feline	E você	
0:57:27	FADE OUT			

Obs.: As falas estão apresentadas conforme a tradução disponível na versão do filme em DVD. Apenas as letras das canções foram traduzidas por nós, pois acreditamos que, em função da necessidade de rimar, o sentido de alguns versos é modificado.

## APÊNDICE D – Decupagem: Buzz Lightyear descobre que é brinquedo (0:45:54 a 0:50:32)

TEMPO	PLANO / CÂMERA	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DIÁLOGO/ CANÇÃO	MÚSICA/RUÍDO
0:45:54	Americano	Buzz de costas; vê o cachorro Brutus se afastar; ouve chamado; vira-se com os olhos arregalados	Responda, Buzz Lightyear (off)	
0:45:58	Médio	Televisão exibe comercial do brinquedo (imagens rápidas e sucessivas)	- É o comando estelar. - Comando estelar!	
0:46:00	Americano	Empolgado, Buzz se prepara para interagir com a propaganda (ele presume que é um chamado verdadeiro); Prepara-se para continuar respondendo; ouve a resposta vindo da televisão; ele olha; anda para a frente, perplexo	- Buzz Lightyear, está ouvindo? - Buzz Lightyear respondendo. - Ouço alto e claro. - Buzz Lightyear, o planeta Terra...	
0:46:06	Close	A televisão mostra um boneco idêntico a Buzz; ele se aproxima da tela	...precisa da sua ajuda. - A caminho! - Buzz Lightyear!	
0:46:09	Close	Rosto de Buzz, confuso; reflexo do comercial da TV em seu capacete.	O maior super-herói do mundo! (off)	
0:46:12	Close	O comercial continua na televisão;  Close up na função de comunicador de pulso do boneco	Agora o melhor brinquedo do mundo! Buzz tem de tudo! Comunicador de pulso!	
0:46:17	Americano	Buzz olha para seu pulso e examina seu comunicador	- Comando Buzz Lightyear! (off)	
0:46:18	Close	Boneco quebra lápis ao meio, como se fossem tijolos;	- Golpes de caratê! Laser pulsante!	
0:46:22	Americano	Buzz demonstra estar perplexo, seus olhos estão arregalados e sua boca entreaberta	- Aniquilação total! (off)	
0:46:24	Close	Televisão mostra braço de um menino brincando com o boneco Buzz Lightyear	- Aniquilação total! Simulador de voz! - Há uma missão secreta...	
0:46:25	Americano	Buzz boquiaberto, impressionado; ele aperta o botão de simulador de voz em seu peito direito; a frase se repete	... no espaço não mapeado. (off) - Há uma missão secreta no espaço não mapeado.	
0:46:30	Close	Demonstração do boneco na televisão	- E o melhor de tudo, asas de alta pressão! - Ao infinito e além! “Não é brinquedo que voa”. (letreiro) - Não é brinquedo que voa.	
0:46:36	Close	Rosto de Buzz desolado; ele balança a cabeça devagar, em sinal de negativo	- Compre seu Buzz Lightyear...	



0:46:39	Médio	Buzz de costas para a câmera; em frente à televisão, onde aparecem mais três bonecos como ele; Imagem na televisão mostra centenas de caixas do boneco nas prateleiras de uma loja de brinquedos (profundidade de campo)	-...e salve uma galáxia!  Buzz Lightyear! À venda nas melhores lojas de brinquedo da sua cidade.	
0:46:44	Close	Rosto de Buzz incrédulo; ele abre a tampa de seu “comunicador estelar”		
0:46:47	Close up	Tampa do comunicador aberta	“Feito em Taiwan” (letreiro)	
0:46:49	Close	Rosto de Buzz desolado, ele abaixa os braços, arregala os olhos, boquiaberto; Inclina a cabeça para frente, arrasado	Lá fora, entre as estrelas, eu sento	
0:46:56	Médio	Buzz sai do quarto, vai para o corredor; caminha com os ombros caídos para frente	Em direção à lua	
0:47:00	Close (Trav. p/ trás)	Rosto triste de Buzz; ele olha para a esquerda (fora de campo)	Em minha nave prateada eu navego Para um sonho que acabou tão cedo	
0:47:08	Médio	Buzz olha a janela		
0:47:10	Americano	Ele arregala os olhos, com esperança; segura na grade	Agora eu sei exatamente	
0:47:12	Close	Janela; pássaro passa voando	Quem eu sou e para quê eu estou aqui	
0:47:16	Americano	Buzz olha para a janela; lembra das frases de Woody;  Ele abaixa os olhos e enclina os ombros para frente, desolado; apóia a cabeça na grade	- Você é um brinquedo! Você não pode voar! (off)  E eu...	Voz ecoada
0:47:23	Médio	Buzz na mesma posição; câmera do lado de fora da janela (profundidade de campo)	...não vou mais ...	
0:47:27	Americano	Buzz na mesma posição; Ele se vira para frente de repente; olha para a janela novamente; franze a testa; checa o seu comando estelar; escala a grade	...poder navegar.	Virada no instrumental (mais intenso)
0:47:34	Médio (contra plogée)	Buzz escala a grade, inconformado	Mas não, não pode ser verdade	
0:47:38	Médio	Buzz chega ao corrimão; aperta o botão na sua roupa e estufa o peito	Eu poderia voar se eu quisesse	
0:47:41	Geral (câm. de trás)	Buzz sobre o corrimão; suas asas se abrem; as luzes piscam	Como um pássaro no céu	
0:47:44	Médio (câm. atrás da janela)	Mesma posição	Se eu acreditasse, eu poderia voar	
0:47:47	Close	Rosto de Buzz; sobrancelhas franzidas; lábios tenros; Ele estufa o peito	Porque eu voaria	
0:47:50	Médio (contra plongée)	Buzz estica os braços para frente; Salta	- Ao infinito e além!	

0:47:53	Close (cam. de trás)	Buzz se joga, tentando voar		
0:47:56	Close	Rosto de Buzz com os braços para frente; ele começa a cair; seus olhos se arregalam;		
0:47:57	Close (cam subjetiva) Trav. p/ trás	Janela aberta		
0:48:00	Médio	Buzz cai		
0:48:02	Médio (contra plogée)	Buzz cai “sobre a câmera”; expressão de desespero em câmera lenta		
0:48:04	Close Up (cam. Subjetiva) Trav. p/ frente	Parte da escada onde Buzz vai se bater		
0:48:05	Close	Degrau da escada visto de lado; Buzz quica nele;		
0:48:05	Médio	Buzz cai no chão (leve desfoque de movimento)		
0:48:07	Close  Trav. p/ trás (girando) Geral	Olhos arregalados, surpresos; ele vê o seu braço caído ao lado do seu corpo; fecha os olhos  Hanna entra em cena e pisa em Buzz	Claramente eu ... ...não vou mais ...  ...poder velejar - Mãe, você viu a minha boneca Sally? - O que foi, meu amor? (off)	
0:48:39	Americano FUSÃO	Hanna pega Buzz do chão	- Deixa pra lá!	
0:48:43	Close Up	Maçaneta girando		
0:48:45	Médio	Woody sai do armário onde estava escondido; se segura na maçaneta; ele está enroscado num fio de pisca-pisca; ele se desequilibra e cai no chão; uma bola cai na cabeça dele; ele levanta a cabeça, tonto, sacode a cabeça, se recompondo	- Buzz, a barra ta limpa? Buzz, cadê você? - Há uma missão secreta... (off)	
0:48:53	Geral	Corredor e porta do quarto de Hanna aberta; Woody anda de fininho, aproximando-se da porta	- ...no espaço. Vamos lá. (off) - É mesmo? (off)	
0:48:58	Americano	Woddy espia por trás da porta	- Muito interessante (off)	
0:49:00	Médio (Zoom rápido) Close	Hanna brinca com suas bonecas e Buzz;  Buzz vestido de boneca	- Quer mais chá, Dona Marocas?	
0:49:03	Close	Woody reconhece Buzz	- Buzz!	
0:49:05	Médio	Buzz sentado à mesa com mais duas bonecas decapitadas; ele segura uma xícara de chá	- que bom que veio, apesar do convite de última hora.	
0:49:07	Americano	Woody se demonstra preocupado; testa franzida; bate o dedo		

	Trav. p/ dir.	no queixo; sai de fininho; ele pigarra e faz voz de mulher	- Hanna! Oh, Hanna!	
0:49:15	Médio	Hanna serve chá para as bonecas; ouve o chamado e vira a cabeça para a porta; Buzz se inclina para frente, batendo a caneca na mesa	- Mãe? Com licença, senhoras. Eu volto já.	
0:49:24	Americano	Pernas de Hanna saindo do quarto; Woody sai do meio de um rolo de fio pisca-pisca; passa pela porta	- Que é, mãe? Mãe, cadê você?	
0:49:28	Médio (panorâmica)	Woody chega até Buzz; os dois conversam; Buzz está bêbado	- Buzz, você está bem? - Já era! Já era tudo. Tchau, Tchau, até mais. - O que houve com você? - Um minuto você está defendendo a galáxia inteira... de repente, está aqui, tomando chazinho com...	
0:49:45	Médio	As duas bonecas decapitadas acenam para Woody	- Maria Antonieta e a irmãzinha dela.	
0:49:48	Americano	Woody está intrigado; levanta o braço de Buzz com o bule de chá; dá um "sorriso amarelo"	- Acho que você já tomou chá demais por hoje.	
0:49:52	Médio	Woody levanta Buzz da cadeira; Os dois conversam; Buzz fala como louco	- Vamos embora daqui, Buzz. - Você não entendeu? Viu o chapéu? Eu sou a Sra. Marocas! - Pare com isso, Buzz!	Gargalhada de louco
0:50:02	Close	Buzz faz expressão de louco: olhos vesgos, boca torta, cabeça cambaleante; Woody dá um tapa em seu rosto com o braço solto; fecha o capacete imediatamente		
0:50:05	Médio	Buzz pára o movimento de uma vez; se contém;  Ele sai andando e Woddy vai atrás	- Desculpe, eu... Tem razão. Fiquei um tanto deprimido.	
0:50:10	Geral	Os dois saem do quarto de Hanna; Buzz se descontrola de novo; ajoelha no chão, se lastimando	- Eu vou superar. Ai, eu sou uma fraude!	
0:50:15	Americano	Woody pede para Buzz fazer silêncio	- Olhe para mim. - Quietos, Buzz.	Shhhi (silêncio)
0:50:17	Médio	Buzz aponta o braço solto para a janela	- Não posso nem voar pela janela	
0:50:19	Americano	Woody tenta acalmar Buzz	- Mas o chapéu está bonito	
0:50:20	Close	Janela		
0:50:21	Americano	Woody parece estar pensando; sua sobrançelha se franze	- Diga que sim.	
0:50:22	Médio	Corredor; porta do quarto de Sid aberta; vê-se a janela do		

		quarto		
0:50:24	Médio	Woody tem uma idéia; bota a mão na cabeça; se empolga;  Pega fio pisca-pisca e sai arrastando Buzz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O avental é demais.</li> <li>- “Pela janela”. Buzz você é um gênio!</li> <li>- Vamos por aqui.</li> <li>- Anos de treinamento desperdiçados.</li> </ul>	
0:50:32	CORTE			

Obs.: As falas estão apresentadas conforme a tradução disponível na versão do filme em DVD. Apenas as letras das canções foram traduzidas por nós, pois acreditamos que, em função da necessidade de rimar, o sentido de alguns versos é modificado.

## APÊNDICE E – Decupagem: Bu aterroriza Monstrópolis (0:25:45 a 0:31:02)

TEMPO	PLANO / CÂMERA	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DIÁLOGO/ CANÇÃO	MÚSICA/RUÍDO
0:25:45	Close Zoom out Médio	Monstro polvo sushi man contra peixe monstro ao meio  Ele tem vários braços; cada um faz uma coisa		Instrumental oriental, “zen”
0:25:50	Americano Pan. p/ esq.	Garçom pega uma bandeja; Dois clientes entram no restaurante;		Alguém chamando
0:26:00	Americano	Cliente pega sushi com palitinho; abre a boca; a língua é um monstro também		
0:26:04	Americano Mov. p/ dir. Médio  Zoom lento Close	Garçom com várias bandejas, uma em cada braço  Mike e Celia sentados à mesa; olhares apaixonados  Mike suspira  Celia dá um tapinha no braço de Mike, fazendo charme	- oh, Michael, eu já tive vários aniversários... Bem, não muitos aniversários, mas este é o melhor de todos. - O que você está olhando? - Estava pensando na primeira vez que coloquei meu olho em você, em como você estava linda. - Pare com isso. - Seu cabelo era mais curto. - Estou pensando em cortá-lo. (off)	Risos
0:26:24	Close up	Pontas do cabelo de Celia; cabeças de cobra; entreolham-se; e se “derretem” com o comentário de Mike	- Não, não, gosto deste comprimento. (off)	
0:26:27	Médio	Mike e Celia sentados à mesa	- Gosto de tudo em você. Outro dia alguém me perguntou...	
0:26:30	Close	Rosto de Mike falando; ele dá olhar de conquistador	-...quem era o monstro mais bonito de toda a Monstrópolis, e sabe o que eu disse?	
0:26:34	Close	Rosto de Celia, encantada	- O que você disse?	
0:26:36	Close	Rosto de Mike	- Eu disse...	
0:26:37	Close	Celia fecha os olhos gentilmente, esperando o elogio; Sulley aparece de repente atrás do vidro, ele parece assustado; Celia se espanta	- Sulley? (off) - Sulley???	
0:26:39	Close	Mike tenta explicar	- Não, não, não! Não era isso que eu ia dizer.	
0:26:42	Close	Celia decepcionada	- Mike, você não está fazendo sentido nenhum.	
0:26:43	Close	Mike agitado, continua tentando se explicar	(Palavras ininteligíveis)	

0:26:45	Médio	Sulley chega afobado; senta à mesa; carrega uma bolsa; senta à mesa, empurrando Mike para o lado  Sulley pega o cardápio	- Oi, pessoal! Que coincidência encontrar vocês aqui! Eu só ia pedir alguma coisa para levar. - Michael? - Sulley! - Sei o que é gostoso.	
0:26:52	Close	Rosto de Sulley e Mike atrás do cardápio	- Dá o fora daqui. Está arruinando tudo. - Eu voltei lá para pegar seus relatórios, e tinha uma porta lá. - O quê?	
0:26:56	Médio	Mike tira a cabeça de trás do cardápio; dá um sorriso amarelo para Celia e pede um minuto a ela		
0:26:58	Close	Celia fica brava; sua sobrelha se franze; dois chocalhos de cobra (como cachos do cabelo) balançam.		Chocalhos de conra
0:26:59	Close	Rostos de Mike e Sulley atrás do cardápio  Sulley cochicha	- Uma porta? - Randall estava por trás disso. - Espere um minuto. Randall? Aquele trapaceiro! Está tentando aumentar seus números! - E tem mais uma coisa. - O quê? - Dá uma olhada. - O quê? - Dá uma olhada no saco.	
0:27:11	Close	Mike olha embaixo da mesa; não há nada; ele franze a testa	- Que saco?	
0:27:12	Médio	Sullei fecha o cardápio rapidamente e olha para baixo, procurando a bolsa; Celia vira para o outro lado, aborrecida, com os braços cruzados		Instrumental de suspense
0:27:14	Médio	Sulley procura a bolsa; Mike apreensivo, arregala o olho, assustado		
0:27:17	Geral	A bolsa anda entre os pés das mesas		
0:27:20	Close	Rosto de Suley desesperado;		
0:27:21	Médio	Ele levanta rapidamente, disfarçando.	- Eles não têm nada que eu goste aqui, então...	
0:27:22	Médio (cam. p/ trás)	Ele sai correndo; se desequilibra entre as mesas	- ...até mais, Celia! - Com licença, senhor.	
0:27:24	Médio	Celia está brava, pede satisfações a Mike; Mike perplexo e assustado	- O que está acontecendo? - Celia, tente entender.	
0:27:26	Médio	Bu sai de dentro da bolsa		Instrumental suspense

0:27:28	Americano Zoom in Close	Mike tenta explicar; Vê Bu e se apavora; Rosto de Celia, confusa	- Eu tenho... ... que fazer uma coisa!!! - Michael?	
0:27:30	Americano (cam subjativa)	Dois monstros se ajeitam para tirar foto;	- Quando eu contar três.	
0:27:32	Americano	Monstro fotógrafo com câmera na mão; ele olha pela câmera; Bu pula em cima dele	- Um... dois...	
0:27:34	Americano (cam. subjativa)	Monstros gritam		Gritos
0:27:35	Americano	Fotógrafo olha para cima e se desespera; flash dispara	- Uma criança!	
0:27:37	Americano	Bu cai sobre o balcão	- Bu!	
0:27:38	Médio	Clientes gritam e saem correndo; confusão		Gritos
0:27:40	Médio	Sushi man pega o telefone e disca rápido		Gritos
0:27:41	Close	Clientes se levantam e saem correndo		Gritos
0:27:43	Close	Sushi man fala ao telefone	- Tem uma criança aqui! Uma criança humana!	Gritos
0:27:46	Americano	Bu corre no restaurante		Gritos
0:27:48	Americano	Caem embalagens de comida na cabeça de Mike		
0:27:50	Médio	Monstros correm, saindo pela porta do restaurante; Celia chama Mike	- Urso fofo!	
0:27:52	Médio	Bu acha Sulley; ele se assusta; tenta escapar dela; Mike chega; a coloca na embalagem		
0:27:53	Americano	Bu dá língua a Sulley, espirrando saliva nele; ele a empurra receoso para dentro da embalagem e a tampa	- Vamos!	
0:27:59	Close	Os dois saem correndo com a bolsa		
0:28:01	Médio (mov. p/ baixo)	Lado de fora do restaurante Mike e Sulley correm; focos de luz incidem sobre suspeitos	- Vamos dar o fora daqui!	
0:28:03	Geral (plogée ^)	A rua em caos	- por favor, fiquem calmos. Isto não é um treinamento.	
0:28:08	Médio	Chega um furgão do CDA; agentes saem e se dispersam	- Temos um 385 em progresso. Instruções, por favor.	Chiado de rádio
0:28:10	Médio	Celia procura Mike	- Michael? Michael!	
0:28:15	Médio	Mike e Sulley correm; Mike se lembra de Celia		
0:28:17	Médio	Agente da CDA pega Celia	- Por favor, venha comigo. - Pare de empurrar	
0:28:20	Americano	Mike se irrita com o agente	- Tire suas mãos do meu Beijinho Doce!	
0:28:22	Americano	Agente fala no walk-talk	- O prédio está liberado. Pronto para descontaminação.	
0:28:25	Médio	Mike e Suley correm desesperados;	- Bem, acho que esse encontro não poderia ter sido pior.	

		Uma clareira se acende atrás deles; eles param, ouvindo o barulho; viram-se devagar para trás		Radiação
0:28:30	Médio	Sulley e Mike se viram e olham perplexos o procedimento de descontaminação	-	
0:28:32	Geral Zoom out Close	Grande abóbada contendo irradiação; aparece uma logomarca sobre a imagem; a imagem se reduz e vai para o canto da tele de uma televisão Apresentador dá a notícia  A imagem no canto da tele toma a tela toda: agente é entrevistado  Testemunhas dão depoimentos para repórteres  Especialista é entrevistado no estúdio de gravação do jornal  Bu empurra a televisão e olha para a frente	- Uma criança passou pela segurança pela primeira vez na história dos monstros. - Não podemos confirmar ou negar a presença de uma criança humana aqui esta noite. - Bem, uma criança voou direto para mim e explodiu um carro com sua visão laser. - Eu tentei fugir daquilo, mas ele me pegou com suas forças mentais e me sacudiu como a um boneco. - É verdade! Eu vi tudo! - Minha opinião profissional é que é hora de entrar em pânico!	Vinheta de jornal televisivo
0:29:01	Médio	Sulley e Mike gritam, assustados; eles se armam com utensílios de cozinha; escondem-se atrás da poltrona, fugindo de Bu		
0:29:05	Médio	Bu se aproxima deles	- Está vindo! Está vindo!	
0:29:07	Médio	Bu os assusta por trás da poltrona	- Bu!	
0:29:09	Americano	Eles saem correndo e gritando		Grito
0:29:10	Médio	Os monstros fecham as cortinas		Helicóptero
0:29:14	Médio	Bu desce da poltrona	- Eu susto neles.	
0:29:15	Médio	Bu se aproxima; eles correm um para cada lado; sombra de Bu na parede; ela abre a cortina; Mike tenta impedi-la, afastando-a com um escovão de limpeza; espirra o spray no local onde ela estava; ele olha par fora de campo	- Não, não, não, não, não, não!  - Não, não toque nisso...	
0:29:23	Médio	Bu tenta pegar um DVD embaixo de uma pilha; Todos os DVS's caem no chão;	- ... sua pequena!	
0:29:25	Médio	Mike desolado;	- Oh, estavam alfabetizados! Está certo, tudo bem. Desde que isso não se aproxime	



		Ele tira a proteção do olho; Bu espirra no olho de Mike; ele se desespera; passa o spray no próprio olho; grita de dor	de nós, estaremos bem.	Grito
0:29:34	Médio	Sulley se defende com uma tampa de lixo; vai sendo recuado, à medida que Bu se aproxima		
0:29:36	Close (cam. subjetiva) Plongée	Bu abre os braços	- Quero andar nisso.	
0:29:37	Médio	Sulley sobe na poltrona		
0:29:38	Close (cam. subjetiva) Plongée	Bu pede Sulley a pegue no colo		
0:29:39	Close (cam. Subjetiva) Contra-plongée	Rosto aflito de Sulley; ele pega um ursinho de pelúcia na estante	- Você gosta disso?	
0:29:41	Geral	Ele joga o ursinho longe para Bu pegá-lo, como cachorro, Bu corre atrás do ursinho	- Vai pegar.	
0:29:43	Americano	Mike abre o olho, irritado por conta do spray; ele corre desesperado		
0:29:45	Médio	Bu abraça o ursinho; Mike o toma dela	- Ei, ei, deu! Ninguém toca no pequeno Mickey!	
0:29:50	Médio	Sulley pede que Mike devolva o ursinho, mas ele está com ciúmes	- Mike, dê o urso para ela.	
0:29:52	Close (zoom in)	Bu se prepara para chorar		
0:29:54	Close	Mike se protegé do choro por vir com o ursinho	- Oh, não.	
0:29:55	Close	Bu chora; as luzes oscilam		Choro de criança
0:29:56	Geral	Bu chora; Sulley tampa os ouvisos; luz oscilam		Choro de criança
0:29:58	Close	Luminária, abajur, aparelho de som e fachada do prédio com a luz oscilando		Choro de criança
0:30:05	Close	Rosto de Bu, chorando		Choro de criança
0:30:07	Close	Uma luz forte vem de fora da janela		Choro de criança e helicóptero
0:30:09	Americano	Mike corre para fechar as cortinas	- Faça ela parar, Sulley! Faça ela parar!	Choro de criança
0:30:12	Geral	Sulley pega o ursinho e tenta acalmar Bu	- Quei, olhe! Está vendo o urso? Oh, lindo urso.	Choro de criança
0:30:16	Close	Mike está desesperado		Choro de criança
0:30:17	Médio	Sulley aproxima o urso de Bu	- Meu Deus! Está vendo? Urso. Ele é um urso feliz...	Choro de criança
0:30:19	Close plongée	Bu continua chorando		Choro de criança
0:30:21	Close	Sulley com sorriso amarelo, tentando fazer ela parar de	- ...e não está chorando, e você também	Choro de criança

	Contra-plongée	chorar	não deveria...	
0:30:22	Close	Mike olha para for a, pela fresta na cortina	-...ou estaremos encencados... (off)	Choro de criança
0:30:24	Close Contra-plongée	Sulley	-...porque nos encontrarão.	Choro de criança
0:30:25	Close Plongée	Bu levanta a cabeça, consolada.	- Então, por favor, pare de chorar agora mesmo. (off)	
0:30:27	Close	Mike olha pela fresta da cortina, aliviado	- Muito bem. Muito bem, Sulley. Continue assim.	
0:30:29	Médio	Sulley brinca com o ursinho, desviando a atenção de Bu; ela avança para pegar o urso; Sulley se desespera porque ela tocou seu braço; ele grita	- Sou um urso feliz! Ele não tem...	Grito
0:30:33	Close Contra-plongée	Bu volta a chorar	- Ela me tocou! (off)	Choro de criança
0:30:35	Médio	Mike se desespera; ele sai correndo; tropeça e dá cambalhota	- Sulley, o urso! O urso! Dê para ela o..	
0:30:38	Médio	Mike entala na lata do lixo; livros entram na sua boca; caixa de som cai na sua cabeça		
0:30:42	Close	Bu ri, esfregando as mãozinhas		Riso
0:30:43	Médio	Bu dá pulinhos; as luzes oscilam; Sulley fica surpreso		
0:30:45	Close	Prédio visto de fora; as luzes de todos os apartamentos acendem		
0:30:46	Médio	Lâmpada da sala queima; Bu ri		
0:30:48	Americano	Sulley fica intrigado; Mike se aproxima, ainda entalado na lata de lixo	- O que foi isso? - Não tenho a menor idéia. Mas seria ótimo se não fizesse de novo.	
0:30:56	Close Plongée	Bu ri		Riso
0:30:57	Close Contra-plongée	Sulley faz sinal de silêncio		
0:30:57	Close Plongée	Bu o imita		
0:30:00	Close Contra-plongée	Sulley repete o sinal		
0:31:01	Close Plongée	Bu o imita e faz expressão de meiguice		
0:31:02	FADE			

APÊNDICE F – Decupagem: Nemo no Monte Penitenciaquário / Marlin, Dory e os peixes mímicos (0:35:53 a 0:44:35)

TEMPO	PLANO / CÂMERA	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DIÁLOGO/ CANÇÃO	MÚSICA/RU ÍDO
0:35:52	Geral Panorâmica Zoom in / fusão Close / fusão Close	Consultório do dentista à noite;  Aquário  Nemo dormindo numa casinha; jogam pedrinhas para acordá-lo; ele acorda assustado; Jacques o chama em francês; Nemo fica parado; Jacques volta e fala em inglês	- Nemo, Nemo!  - Siga-me	
0:36:38	Close	Nemo sai receoso da casinha		
0:36:31	Médio Trav. p/ dir.	Os dois nadam pelo aquário		
0:36:35	Geral Plongée	Os dois seguem nadando		Suspense
0:36:44	Médio Trav. p/ frente e mov. p/ cima	Cenário assustador, cores quentes  Companheiros de aquário vestidos com folhas; fazem sons tribais		Ritual tribal
0:36:51	Close Plongée	Nemo boquiaberto		Suspense cresce
0:36:53	Médio Contra-plongée	Peixes cantam, com olhar ameaçador		
0:36:55	Close Plongée Trav. p/ trás	Nemo se aproxima, intrigado		
0:37:00	Médio	Camarão passa por um caminho; Nemo o segue, mas é atingido com folhas por um Gurgle e Peach		
0:37:04	Close	Rosto de Nemo intrigado, após ter sido atingido		
0:37:05	Geral Contra-plongée	Ao alto, o cume do “Monte Penitenciaquário”, soltando bolhas		
0:37:09	Close Plongée	Nemo aproxima-se, boquiaberto		
0:37:11	Close Contra-plongée	Gill aparece no cume do monte		Suspense aumenta
0:37:16	Close	Nemo olha impressionado		
0:37:17	Médio	Gill encara Nemo, com olhar de superioridade; os outros peixes aparecem, subindo ao fundo e fazendo sons tribais;		

		Gill faz sinal para se calarem		
0:37:25	Geral	Gill se dirige a Nemo	- Diga seu nome.	
0:37:27	Médio	Nemo responde receoso	- Nemo.	
0:37:30	Médio	Gill continua; recua. Bloat se aproxima de Nemo tomando o lugar de Gill	- Irmão Bloat, prossiga. - Nemo. O novato laranja e branco.	
0:37:37	Médio	Nemo presta atenção, com olhar ingênuo	- Você foi convocado ao topo do Monte Penitenciaquário...	
0:37:39	Geral	Bloat prossegue	-... para se juntar a nós...	
0:37:44	Médio	Bloat dá ênfase, aproximando-se de Nemo (sua cara toma toda a câmera)	-... nos laços fraternais da vida em aquário.	
0:37:46	Médio	Nemo não entende	- Ah?!	
0:37:48	Close	Peach se desgruda e explica a Nemo;	- Queremos você no nosso clube.	
0:37:50	Médio	Nemo fica feliz	- Sério?	
0:37:51	Close Zoom out (contra-plongée) Geral	Ele é repreendido por Bloat;  Tudo permanece estático	- Se for capaz de nadar através do Anel de Fogo!	
0:38:00	Médio	Nemo espera que algo aconteça; olha para os lados		
0:38:01	Médio	Bloat disfarçadamente fala com o Jacques	- Ligue o Anel de Fogo.	
0:38:03	Médio	Jacques se lembra do combinado; gira um botão	- Você disse que conseguiria. (off)	
0:38:05	Close up Zoom out (contra-plongée) Geral	Bolhas saem fortes pelo cume do monte;  Peixes voltam a fazer sons tribais	- Anel de Fogo!	
0:38:08	Médio	Nemo olha o jato de bolhas, com medo		Suspense
0:38:09	Geral	Outros peixes olham a cena; Bubbles se empolga com as bolhas; Deb bate nele com uma folha; ele se contém.	- Bolinhas, bolinhas!	
0:38:11	Close	Bloat recua, fazendo sons tribais; Gill se aproxima de novo		
0:38:13	Close	Gill encara Nemo através do jato de bolhas		
0:38:15	Médio	Nemo olha para Gill		
0:38:17	Close	Peixes cantam mais forte		
0:38:19	Close	Peach se desgruda	- Não tem outro jeito? Ele é só um menino!	
0:38:22	Close	Deb tapa os olhos e recua.		
0:38:24	Close	Jacques canta empolgado		
0:38:26	Close	Gill encara Nemo através das bolhas		
0:38:27	Close	Nemo toma coragem para atravessar		
0:38:28	Médio	Nemo atravessa o Anel de Fogo e se bate no nariz de Gill		
0:38:31	Americano	Nemo olha para Gill e sorri, satisfeito.		
0:38:32	Americano	Gill se orgulha	- De agora em diante, você será conhecido...	

0:38:36	Médio	Gill se vira para os outros peixes, com Nemo na barbatana	-...como Iscadetubarão.	
0:38:38	Close	Peixes fazem coro, com entonação de ritual tribal	- Iscadetubarão, uha-há!	
0:38:40	Médio	Gil levanta Nemo, estufando o peito	- Bemvindo, camarada Iscadetubarão.	
0:38:41	Close	Peixes fazem coro e repetem novamente	- Iscadetubarão, uha-há!	
0:38:42	Close	Gill os repreende	- Chega de Iscadetubarão.	
0:38:43	Close	Gurgle repete sozinho, no impulso, quando percebe, se contém	- Iscadetubarão, uh...	
0:38:46	Médio	Gill conversa com os peixes	- Iscadetubarão é um dos nossos, certo? - Certo. - Não podemos mandá-lo para a morte.	
0:38:50	Close	Nemo presta atenção a Gill, olha para foram de campo	- Darla chega daqui a cinco dias. (off)	
0:38:52	Close	Retrato de Darla	- Então, o que vamos fazer? (off)	
0:38:53	Close	Peixes se entreolham confusos		
0:38:55	Close	Gill explica	- Eu digo. Vamos tirá-lo daqui. Vamos ajudá-lo a escapar. - Fugir? Sério? - Vamos todos fugir.	
0:39:02	Close	Peixes tentam alertar Gill de que pode não dar certo	- Por favor, não venha com mais um de seus planos de fuga. - Desculpe, mas eles nunca dão certo. - É. Por que agora seria diferente?	
0:39:08	Close	Gill responde, enfático	- Porque temos ele. - Eu?	
0:39:11	Close	Gill e Nemo olham para cima, fora de campo	- Está vendo aquele filtro? - Estou.	
0:39:13	Close up	Filtro	- Você é o único que pode entrar e sair daquela coisa. Você tem que... (off)	
0:39:18	Close up (cam. subjetiva) Mov. p/ esq. Mov. p/ dir. Mov. p/ esq. Mov. p/ trás Mov. p/ esq. Mov. p/ trás Mov. p/ frente Trav. p/ frente Close	Pedras do aquário  Interior do filtro Engrenagem Consultório atrás do vidro do aquário; água fica turva Enfeites do aquário; enchem-se de limo Outro enfeite; fica sujo Visão de dentro de um saco furado Visão de dentro de um saco plástico Saco rolando até a janela, caindo, atravessando a rua e caindo no oceano; bolhas Rosto de Gill otimista com o plano e Nemo impressionado	- ...pôr uma pedra... ... lá dentro... ...e emperrar as engrenagens. E esse aquário vai ficar imundo... num minuto. Logo o dentista vai ter que... ...limpar o aquário. Aí ele vai... ...nos tirar daqui e... ...nos colocar em saquinhos individuais... ...aí rolaremos até a bancada, para fora da janela, pelo toldo, nos arbustos, pro outro lado da rua e para a água. Não tem erro.	Música estilo missão impossível
0:39:42	Americano	Gill se vira para os companheiros	- Quem topa?	

0:39:43	Close	Companheiros respondem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eu.</li> <li>- Eu.</li> <li>- Acho que vocês são malucos.</li> </ul>	
0:39:46	Americano	Gill olha para cima, impaciente	- Sem ofensa, garoto... (off)	
0:39:47	Americano	Gurgle continua	- ...mas você não é um grande nadador.	
0:39:50	Americano	Gill o interrompe; fala com Nemo; Nemo sorri decidido	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ele é razoável. Pode fazer isso. Então, Iscadetubarão, o que acha?</li> <li>- Vamos em frente.</li> </ul>	
0:39:57	Close FUSÃO	Filtro renovando a água do aquário; Oceano; Marlin e Dory nadam, perdidos.	- P. Sherman. Rua Wallaby 42, Sidney. Aonde estão indo? Estou indo para P. Sherman. Rua Wallaby 42, Sidney. Se me perguntar, direi que é pra lá que estou indo.	
0:40:10	Médio	Marlin e Dory nadam; Marlin arregala os olhos com esperança; aproxima-se de um cardume	<ul style="list-style-type: none"> <li>- P. Sherman. Rua Wallaby 42, Sidney. Onde?</li> <li>- Desculpe. Não ouvi.</li> <li>- Desculpe, desculpe.</li> </ul>	
0:40:17	Americano	Cardume nada em círculos; Marlin no meio (profundidade de campo); cardume foge rápido	- Oi. Vocês sabem como se chega em... oi?	
0:40:21	Geral	Marlin segue o cardume;	- Espere. Espere. Podem me dizer... Ei!	
0:40:24	Geral	Cardume foge; Marlin o segue	- Um minuto. Estou tentando falar com vocês.	
0:40:27	Geral	Cardume se afasta de novo, passa pela frente da câmera; Marlin vai atrás; respira fundo; Dory se aproxima	<ul style="list-style-type: none"> <li>- OK. Amigos. Voltem aqui, por favor. Um perguntinha. Eu preciso... e eles se foram de novo.</li> <li>- P. Sherman. Rua Wallaby 42, Sidney. Por que tenho que repetir tantas vezes? Vou falar de novo. Não me canso de repetir.</li> </ul>	
0:40:40	Americano	Marlin impaciente com Dory	- Dory, o negócio é o seguinte.	
0:40:42	Americano	Dory escuta, atenta		
0:40:44	Americano	Marlin prossegue	- Acho que daqui em diante é melhor eu continuar... por minha conta.	
0:40:50	Americano	Dory balança a cabeça, em sinal de afirmativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tudo bem.</li> <li>- Sabe. Sozinho.</li> </ul>	
0:40:53	Americano	Marlin continua, percebendo que Dory não o entendeu direito	- Sem... bem, não é sem você. Mas, eu não quero você do meu lado.	
0:40:59	Americano	Dory se decepciona	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ah?</li> <li>- Não quero magoar você.</li> <li>- Quer que eu vá embora?</li> </ul>	
0:41:03	Americano	Marlin tenta dar uma desculpa	- Bem, não... Sim, quero. Não posso arcar com mais atrasos. Você é um desses peixes que causam atrasos. Às vezes pe uma coisa boa. Há todo um grupo de peixes. São os peixes do atraso.	

0:41:15	Americano	Dory expressa tristeza; se vira, chorando	- Você não gosta de mim? - Não, claro que eu gosto de você.	
0:41:20	Médio	Marlin tenta se explicar  Marlin se vira	- É por gostar de você que não quero ficar com você. É um sentimento complicado. Não chore. Eu gosto de você - Ei, você! (off)	
0:41:31	Geral	Cardume está ao lado dos dois	- Madame, este homem a está importunando?	
0:41:34	Médio	Dory triste, responde	- Não lembro. Estava? - Não, não. Estávamos apenas... Ei, vocês sabem como eu posso...	
0:41:39	Médio	Cardume interrompe Marlin, repreendendo-o	- Veja, amigo. Estamos falando com a dama. Não com você. Você gosta de imitações?	
0:41:44	Americano	Dory, triste, balança a cabeça em sinal de afirmativo		
0:41:45	Geral	Cardume se prepara; transforma-se em um peixe-espada	- OK. Como nos ensaios, cavalheiros. O que somos nós? Um palpite. - Já vi um desses. - Sou um peixe com nariz de espada.	
0:41:53	Americano	Dory se entusiasma, tenta lembrar o nome do peixe; Marlin responde em seu lugar, impaciente	- Espere... - É um peixe-espada.	
0:41:55	Geral	Cardume repreende Marlin; transforma-se em uma lagosta	- Ei, palhaço, deixe a dama adivinhar. Onde está a manteiga?	
0:42:01	Americano	Dory se anima novamente para responder; Marlin responde de novo; cardume o repreende; ele disfarça	- Está na ponta da língua. - Lagosta. - Ouvimos. - O quê?	
0:42:03	Geral	Cardume transforma-se em um polvo; depois num barco	- Muitas pernas. Vive no mar. - Mexilhão? - Está quente. É uma balela, vou te contar, cara, uma baleia...	
0:42:10	Americano	Dory se impressiona com o “número de mímica”. Marlin fica nervoso	- Eles são bons. - Alguém pode me ensinar o caminho?	
0:42:12	Geral	Cardume imita Marlin, em tom jocoso	- Alguém pode me ensinar o caminho?	
0:42:14	Americano	Dory ri; Marlin fica enfezado	- Estou falando sério.	
0:42:16	Geral	Cardume o imita novamente	- Blá, blá, blá, eu, eu...	
0:42:18	Americano	Dory fica encantada com a “apresentação”; Marlin sai chateado; Dory o segue	- Obrigado. - Ih, pronto. Ei, volte aqui!	
0:42:23	Geral	Marlin nada, afastando-se; Dory o intercepta; cardume aparece atrás de Marlin, o imitando jocosamente	- Qual é o problema? - Qual é o problema?! Enquanto eles fazem essas imitações bobas, estou longe de casa com um peixe que sequer lembra seu nome.	

0:42:33	Americano	Dory se consola	- Aposto que é frustrante.	
0:42:34	Americano	Marlin continua falando; cardume o irrita	- Enquanto isso, meu filho está lá.	
0:42:35	Americano	Dory fica mais tocada	- Seu filho Chico? - Nemo. - Entendi.	
0:42:37	Americano	Marlin continua; Dory responde; Marlin reflete;	- Não importa. Nenhum peixe em todo o oceano pode me ajudar. - Eu estou ajudando você. Espere bem aqui. Rapazes!	
0:42:49	Médio	Dory conversa com o cardume	- Ele a está importunando de novo? - Não. Ele é um cara legal. Tenham paciência. Ele perdeu seu filho, Fabio. Algum de vocês já ouviu falar em P. Sherman. Rua Wallaby 42, Sidney?	
0:42:56	Médio	Cardume se transforma em símbolo; Dory dá a notícia a Marlin	- Sidney? Com certeza. O Ted aqui tem parentes em Sidney. Não tem, Ted? - Tenho, sim. - Ei, eles conhecem Sidney!	
0:43:04	Americano	Marlin suspira, esperançoso		
0:43:05	Americano	Dory continua a conversa com o cardume; Marlin chega perto	- Não saberiam como chegar lá?	
0:43:07	Geral	Cardume dá a direção; transforma-se em onda; depois em seta; depois luzes piscando ao redor da seta	- O que você deve fazer é seguir a CAL. É a Corrente Australiana do Leste. Grande corrente. Não pode perdê-la. É naquela direção. E aí tem que segui-la por, o que vocês acham? Três léguas? Ela passa bem ali em Sidney. - Ótimo! Isso é ótimo!	
0:43:26	Americano  Trav. p/ trás  Trav. p/ dir.	Marlin agradece a Dory, esfregando-se em seu rosto  Marlin e Dory saem nadando  Cardume transforma-se em Marlin  Transforma-se em uma trincheira	- Dory, você conseguiu! - Sou só sua ajudante. Ajudando por aí. Essa sou eu. - Ouçam camaradas, obrigada. - Não tem de quê. Relaxe. OK, amigo? - Vocês o retrataram direitinho. Tchau. - Ei, madame. Mais uma coisa. - Sim? - Quando chegar a esta trincheira, nadem através e não por cima.	
0:43:46	Americano	Dory ouve o cardume e depois sai nadando	- Vou me lembrar. Ei, ei!	
0:43:49	Médio	Marlin nada; Dory o segue	- Ei. Espere, parceiro.	



0:43:53	Médio	Os dois chegam à trincheira; Dory a vê e se desconcentra	- Espere. Tenho que te dizer uma coisa.	
0:43:57	Geral	Trincheira à frente dos dois	- Bela trincheira.	
0:44:00	Americano (mov. circular)	Dory se prepara para passar através da trincheira, mas Marlin a impede	- Oi! OK. Vamos. - Não, não. Trincheira ruim.	
0:44:10	Americano	Marlin recua	- Venha, vamos nadar por cima desta coisa. - Não, parceiro. Bandeira vermelha. Algo me diz que devemos nadar através...	
0:44:17	Close	Trincheira (profundidade de campo)	- ... não por cima. - Está vendo esta coisa? Tem “morte” escrita em toda parte.	
0:44:21	Americano	Dory insiste	- Desculpe, mas eu realmente acho que devemos nadar através.	
0:44:24	Americano	Marlin perde a paciência	- Está resolvido. Vamos por cima.	
0:44:27	Americano	Dory insiste	- Venha. Confie em mim. - Confiar? - Sim. É o que os amigos fazem.	
0:44:30	Americano	Marlin engana Dory	- Veja! Uma coisa brilhante! - Onde? - Passou por cima da trincheira. Vamos segui-la. - OK	
0:44:35	CORTE			

## ANEXO – DVD com trechos dos filmes analisados

Esta monografia vem acompanhada de um DVD, contendo os trechos que comprovam os aspectos ressaltados na análise dos filmes selecionados.