

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

Anelise R. Pepe

**DA ANIMAÇÃO AUTORAL E ANIMAÇÃO COMERCIAL:
conexões, tendências e confluências**

Belo Horizonte
2021

Anelise Rodrigues Pepe

**DA ANIMAÇÃO AUTORAL E ANIMAÇÃO COMERCIAL:
conexões, tendências e confluências**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial para a
aquisição do grau de Bacharel em
Cinema de animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Dr. Virgílio Carlo de
Menezes Vasconcelos

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes UFMG
2021

Escola de Belas Artes da UFMG
2021

AGRADECIMENTOS

Ao colegiado, coordenação e corpo docente do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais pelo aprendizado.

Ao Prof. Dr. Virgílio Carlo de Menezes Vasconcelos pela orientação, paciência e atenção no desenvolvimento deste trabalho.

Aos professores e professoras pela contribuição na construção de repertório e conhecimentos.

À minha mãe que sempre acreditou no meu potencial de ingressar numa universidade pública, meus avós por todo apoio, meu pai por me incentivar a desenhar, meu padrasto pelo cuidado e suporte, tios e tias pelo amor e investimento.

Ao Alan Brandão pelo apoio, afeto e cuidado em procurar compreender e conviver com alguém como eu.

À Gabrielle Curi pelo acolhimento nesta cidade e disposição de ajudar sempre que chamei.

À minha família e amigos pela confiança na minha capacidade e meu esforço.

À todas as pessoas que, direta ou indiretamente, fizeram e fazem parte da minha formação, muito obrigado!

RESUMO

Este trabalho pretende tensionar e reconhecer tendências e conexões entre obras de animação de grandes estúdios até obras independentes, experimentais e/ou autorais. Para tanto, irá utilizar-se das condições feitas por Paul Wells (1998) a respeito dessas vertentes reconhecíveis sob uma lógica rizomática atribuída por Deleuze e Guattari.

Palavras-chave:

Técnica, Rizomas, Mercado, animação Comercial, animação Experimental

ABSTRACT

This study intends to tension and recognize trends and connections between animation work from large studios and independent, experimental and/or authorial work. For that, it will use the conditions from Paul Wells (1998) regarding these recognizable strands under a rhizomatic logic attributed by Deleuze and Guattari.

Keywords:

Technique, Rhizomes, Market, Commercial animation, Experimental animation

SUMÁRIO

Introdução	10
1 Rizomas, Individuação e Transdução	13
1.1 Rizomas	13
1.2 Técnica, Individuação e Transdução	15
1.3 Purismo Técnico	18
2 Panorama da Animação, estabelecimento de mercado e TV	19
2.1 Panorama do Cinema de Animação	20
2.2 Estabelecimento de mercado e TV	24
3 Tendências nos modos de animação	28
3.1 animações Ortodoxa e Experimental	29
3.2 animação Híbrida (Developmental): tendências e confluências	32
Considerações finais	43
Referências	44

INTRODUÇÃO

Para analisarmos o desenvolvimento das técnicas de animação, bem como da tecnicidade em si, é interessante lembrar o eclipse temporal de “2001: Uma Odisséia no Espaço” (*2001: A Space Odyssey*, EUA, 1968) de Kubrick, pois se trata justamente de olhar para esse caminho da sofisticação do aparato técnico e de modelos técnicos. Este trecho é icônico por apontar não somente um indício do surgimento da espécie humana, mas também por representar essa relação tão próxima com a técnica. José Pinheiro Neves (2006, p. 66) reforça essa lógica ao descrever as ideias de Leroi-Gourhan (1964) dizendo que:

O surgimento do homo sapiens está relacionado com uma transformação decisiva na técnica: a passagem de uma lógica zoológica para uma lógica de autonomia e de diversificação em que a técnica só se pôde desenvolver a partir da formação de dois conjuntos funcionais (mão-utensílio e rosto-linguagem).

Hoje a animação pode ser considerada uma expressão artística e de técnicas consolidadas após os diversos avanços técnicos (mesmo que este avanço seja contínuo) e é sensível a análises sob o ponto de vista da tecnicidade para tratar de suas produções, pois ela se encontra num lugar tênue entre a ciência e a arte (BARBOSA JUNIOR, 2002, p. 98). Hoje verifica-se com uma vasta gama de manuais de design de personagem bem como de métodos de animação, criados a partir da necessidade de se instituir um modelo padrão e que quase sempre advém de um processo de industrialização do produto de modo a otimizar e padronizar o fazer artístico num modelo técnico. O que não era bem comum em meados do século 20 onde ainda começava a se reconhecer certos fundamentos da animação inerentes às “boas-práticas” (GRAÇA, 2006, p. 56) e ao ritmo de mercado.

Antônio Fialho (2013, p. 2) reconhece como benéfica essa movimentação, identificando sua importância para o aprofundamento de estudos de animação de personagens, permitindo mais complexidade nos movimentos.

esta normatização de processos para a área de animação foi benéfica para incitar à experimentação com personagens. Somente ao dominar os

conceitos cinéticos fundamentais com precisão e ritmo em figuras é que os animadores puderam refletir conscientemente sobre esta prática formativa para conceber variações com o movimento de personagens.

Além desse movimento voltado para atender o tempo da indústria, vemos produções autorais que apresentam o que Simon Brethé (2019) irá chamar de “qualidades gráficas singulares” que podem ser características que o artista consegue empregar no seu trabalho e que o torna, como o nome diz, singular. Mas é necessário ter cuidado ao considerar somente um conjunto de aspectos visuais exclusivos, pois “podem ser relacionadas a processos de pesquisa caracterizados pela experimentação visual” (BRETHÉ, 2019, p. 15). Ou seja, essas qualidades são fruto de um processo criativo de experimentação do artista sendo utilizadas numa obra partindo da experiência dele com a própria prática e não uma mera assinatura. A princípio, essas produções podem se apresentar como dicotômicas (normatização da técnica pela indústria *versus* o desenvolvimento da técnica pelo autor), mas elas apresentam uma *relação de simbiose*, que é o foco deste trabalho.

No âmbito das produções mais ou menos comerciais, é visível o maior ou menor respeito dos autores pelas convenções de linguagem e pelas normas profissionais, (...). Estes, assim como as regras, padrões técnicos e processos convencionais que integram o todo do dispositivo fílmico, compõem o contexto no qual é possível explorar, decifrar e experimentar processos novos de linguagem fílmica. São a base a partir da qual é possível tentar percursos. Não há, portanto, filme animado de autor sem filme animado comercial ou, em sentido lato, cinema de massas, compreendido este na totalidade de seu aparato técnico e ideológico. (GRAÇA, Marina E., 2006, p. 17)

Para compreendermos essa relação simbiótica entre produção comercial e produção autoral é necessário partir dessa ideia de processos de pesquisa criativa, pois este lugar abre espaço para entendermos as tendências que acabam por ser empregadas em grande escala, mas que sempre partem de uma experiência com a técnica (objeto técnico). Esta lógica permite desenvolver o que Deleuze e Guattari (1964) chamam de Rizomas e pode-se incluir muito do que Simondon define como individuação. Essas ideias são muito úteis em várias áreas do

conhecimento pois permitem uma abordagem não dualista e bipolar possibilitando a compreensão de uma gradação e não somente os contrastes.

Esta leitura se torna necessária, pois em vista do acelerado avanço das novas tecnologias, observamos o surgimento cada vez mais veloz de novos padrões, estéticas, estilos e imagéticas que vão se instaurando nas produções mais recentes de grandes estúdios, mesmo aqueles com estilo bastante consolidado. Se torna imprescindível uma representação dessas tendências antes que se tornem vertiginosas, se já não o são. A linha que supostamente dividia o produtor e consumidor vem se esmaecendo por consequência da assimilação acelerada das técnicas e dos aparatos tecnológicos por parte de um público mais amplo que na década de 1950 e, logo, novas influências e novas projeções se tornam datadas e caem em certo grau de desuso.

Identificar os fatores dessa relação de troca entre produções comerciais e independentes colabora com o reconhecimento dessas conexões e de sua importância no repertório de novas obras e experimentações, pode indicar novas direções de exploração técnica e gráfica e possíveis tendências futuras.

O primeiro capítulo procura se aproximar da lógica da multiplicidade que os rizomas sugerem para entender outro tipo de associação e, para tratar desses desdobramentos, é preciso discutir um pouco da História do Cinema de Animação (capítulo 2) para compreender o caminho que leva ao seu estabelecimento como produto de mercado frente às instaurações de novos nichos de comércio como a TV e, mais atualmente, o advento de plataformas de *streaming*.

Com estes conceitos e panoramas feitos, é executável a observação de certas tendências e influências que conectam diferentes produções, apropriando das condições que Wells vai trabalhar em "*Understanding Animation*" (1998) tornando possível a compreensão de um organismo que agencia essas trocas através do processo experimental e da resposta de um público que também se modifica em relação a essas obras

1 RIZOMAS, INDIVIDUAÇÃO E TRANSDUÇÃO

1.1 RIZOMAS

"Como é possível que os movimentos de desterritorialização e os processos de reterritorialização não fossem relativos, não estivessem em perpétua ramificação, presos uns aos outros?" (DELEUZE e GUATTARI, 2004: 18)

Rizoma é um termo comumente utilizado pela biologia para se referir aos caules específicos de uma planta que se dispõem de tal maneira a criar conexões entre várias partes desse organismo com o meio. É interessante ressaltar que o importante não é o que se conecta, mas sim o rizoma em si, a conexão. Entendendo o rizoma como uma estrutura única que se agrega às suas extremidades.

Deve-se pensar o rizoma como passível de “ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE e GUATTARI, 1980, p. 15). Por isso, através da complexidade que esse sistema de rizomas sugere, esses movimentos de desterritorialização e reterritorialização se fazem possíveis. Então não se pode falar em partes separadas nesse sistema, mas sim de uma gradação por onde correm as tendências e confluências.

Manuel Lima em “*Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*” (2011) também vai utilizar deste termo a partir de Deleuze e Guattari para caminhar da ideia de organização pelo esquema de árvores para a ideia de redes (no capítulo “*From Trees to Networks*”). Nesse texto é apresentada uma consideração por Deleuze e Guattari a partir da comum analogia que se acaba fazendo entre rizomas e árvores.

A primeira visão rejeitada associa árvores com a noção de centralismo, ou centralização, o que demonstra igualmente uma errônea concentração de poder e autoridade em uma pessoa central ou um grupo de pessoas, ou sistema em particular no qual a maioria das comunicações são roteadas através de eixo central. (LIMA, 2011, p. 43, tradução nossa)

Apresentar e compreender uma estrutura partindo do esquema de árvores, necessariamente representa configurar um sistema que contém um ponto central e até mesmo colabora com a ideia de uma direção desses fluxos. Esta construção, por vezes, denota uma condição de finalidade ou linearidade, onde esses fluxos (tendências, influências, informações) ganham direção e objetivos finais. Então essa representação, embora seja útil em determinadas analogias (como representações de sistemas hierárquicos ou mesmo autoritários), não dá conta de reproduzir todas as interações possíveis, já que nem todas as interações acontecem num esquema de centralização.

Este sistema, portanto, não condiz com o conceito de Rizomas proposto por Deleuze e Guattari porque os rizomas não comportam, necessariamente, uma direção nem uma finalidade para estas interações ou processos e talvez nem exista uma representação fiel para os rizomas, mas certamente árvores não contemplam a multiplicidade que os rizomas necessitam (ibid., p. 45, tradução nossa).

Tratar as interações humanas e processos de forma hierárquica é esquecer como não há um controle total e passa a ser uma concepção enganosa, existindo somente em teoria, já que na realidade os espaços, relações, processos e desenvolvimentos se encontram em cada vez mais conexões e em novos caminhos. Portanto, descrever as influências e tendências entre trabalhos de animação comercial e experimental sob a perspectiva da árvore acaba sendo insuficiente e é preciso desconsiderar a ideia de um ponto-origem, que inclusive traz a ideia de um purismo técnico. É necessário lembrar que as coisas coexistem e se influenciam, do contrário, resta somente uma observação muito linear sobre as relações.

Para exemplificar o quão equivocada é essa organização em árvore, Lima (2011) apresenta também as ideias de Christopher Alexander em "*A City is Not a Tree*" (1965), quando ele também compreende essa inflexibilidade da organização em árvore.

Como Alexander, claramente, sugere, os seres humanos não obedecem naturalmente a esse *modus operandi* altamente compartimentado. Nossas conexões, entre nós e com o meio ambiente, não seguem esse tipo de ordem conceitual e simplicidade. Somos ambíguos, complexos e idiossincráticos. (ibid., p. 45, tradução nossa)

Não é possível nomear um ponto absoluto dentro dessa estrutura, pois este ponto faz parte de uma corrente e é assim que se torna possível os processos que territorializam e logo desterritorializam, já que nenhum ponto é imutável. O gerúndio auxilia nesse aspecto, assim, é possível falar em um movimento que *vai se tornando* e não que se tornou ou se torna.

constituir um pensamento que se efetue através do 'múltiplo' – e não a partir de uma lógica binária, dualista, do tipo “um-dois”, “sujeito-objeto”, que se efetue por dicotomia, tal como vemos na psicanálise, na lingüística e na informática (CABRAL;BORGES, 2005. p.2)

As lógicas binária e dualista e/ou dicotômica, podem gerar equívocos, já que não comportam nuances e noções multidirecionais e o objeto deste trabalho é justamente olhar para essas nuances. Pensar em territórios muito pré-estabelecidos ao tratar de correntes e tendências, pode não ser interessante, pois desse modo trarão uma leitura linear e segmentada, enquanto processos de desenvolvimento são contínuos e podem apresentar multiplicidades. Faz-se uso da segmentação por assuntos ou temas em áreas do conhecimento de maneira que entenda-se as partes como independentes, e esquece-se que estão relacionadas. Como dizer que o que Gerges Méliès fazia era puramente Cinema, ou puramente Teatro? Quando se tratava de várias combinações entre Teatro, Cinema e princípios da animação associados.

1.2 TÉCNICA, INDIVIDUAÇÃO E TRANSDUÇÃO

Para “Gilles Deleuze (1968 e 1980), a técnica é a característica mais importante daquilo que se considera humano” (NEVES; 2006, p. 19). Através da técnica que constrói-se cognitivamente e socialmente e a técnica, por sua vez, se desenvolve a partir dessas novas trajetórias que estabelece-se rumo à sofisticação tecnológica. Sendo assim, torna-se impossível dividir o desenvolvimento humano da técnica e vice-versa.

Gilbert Simondon é quem vai se debruçar sobre o assunto e decorrer o que ele chama de individuação:

para pensar a individuação, é preciso considerar o ser não como substância, ou matéria, ou forma, mas como sistema tenso, sobressaturado, por cima do nível da unidade, não consistente apenas em si mesmo, é não adequadamente pensável por meio do princípio do terceiro excluído; o ser concreto, ser completo, isto é, o ser pré-individual, é um ser que é mais que unidade. (SIMONDON, 1989a: 13).

Para Simondon, as coisas passam por processos de individuação, onde volta-se para a ontologia delas. Primeiro é a pré-coisa, *passando* pela zona obscura se tornando a coisa: “um devir do ser, aquilo em que ele se torna na medida em que é, como ser” (Simondon, 1989a: 13). Essa lógica servirá para compreender as tendências em animação que, ainda não consolidadas, vão se adaptando ou sendo resgatadas mais tarde, após um amadurecimento de noções e aparatos técnicos que acabam por se instaurar a ponto de poder receber um nome.

Outra noção importante que Simondon traz é a de transdução, que é propriamente esse processo de adaptação que viabiliza a individuação das coisas, sendo ele contínuo e inerente, por isso o motivo da busca humana por sofisticação técnica ao longo da história.

Os objetos técnicos não são apenas uma forma de ordenar processos exteriores ao humano. Pelo contrário, estão intimamente articulados com o humano através de processos transdutivos. (NEVES; 2006, p. 59)

Este processo é responsável pelos fluxos e conexões que os rizomas encontram caminho. Por este processo de transdução é que individuações acontecem e vão se conectando com as demais através dos rizomas.

A transdução, na física ou química, também pode ser o fator que permite a metaestabilidade, estado que carece de condições específicas para que ocorra, sendo considerado instável, mas pode manter-se por tempo indefinido, enfim, uma instabilidade estável, por conta desse fator que não é suficiente uma leitura linear sobre estes processos.

Ao explicar sobre o estudo de Leroi-Gourhan, Neves exemplifica (2006, p. 72):

O surgimento da postura vertical implica uma espécie de ruptura que nos separa decisivamente dos outros primatas. Contudo, a questão fundamental

situa-se no estatuto dessa ruptura. Ela é extremamente contínua, não se podendo falar, no limite, de uma autêntica ruptura, mas antes da aceleração de uma tendência que antecede o humano.

Não se trata de identificar rupturas e caminhos de fuga de um processo, mas de compreender quais processos são esses que os entrelaçam e olhar para o desenvolvimento deles, não esperando territórios objetivos.

Considerando essas ligações como processos que possuem nuances, podemos olhar para a concretização de objetos técnicos.

quanto mais um objecto técnico evolui por essência (o que Simondon designa por sua concretização), mais ele fica indivisível e plurifuncional, logo, mais ele se aproxima da individualidade. (STIEGLER, 2004c apud NEVES, 2006, p. 97)

Essa noção serve para reconhecer a concretização do objeto técnico, que trata da sua necessidade de autonomia e, partindo do pressuposto que ele tem autonomia, vem a capacidade que esse objeto tem de se automatizar, se manter e se gerenciar. Muito útil para compreender técnicas mais recentes de animação, assim como a própria atualização de técnicas anteriores.

Simondon começa por sublinhar a autonomia do objecto técnico de um modo original. Em vez de partir das suas características internas ligadas, por exemplo, ao seu funcionamento (energia manual, vapor ou electricidade), pensa os processos autonomização dos objectos técnicos na sua passagem do modo abstracto para o modo concreto, a sua cada vez maior concretização dos objectos técnicos. (NEVES; 2006, p. 92)

Nesse paralelo entre a concretização do objeto técnico e os diferentes segmentos da animação, nomeia-se aquele segmento a partir do momento que ele tem autonomia sobre si de tal maneira que ele pode desenvolver outros segmentos (genealogia de técnicas) e até mesmo incorporar outros segmentos e técnicas dentro de si.

Podemos citar, por exemplo, a técnica do desenho animado em papel que se atualiza para o digital através de uma transdução operada pelo *software*, mas também para demais plataformas de suporte físico como a animação em acetato, não perdendo suas principais características até mesmo ao incorporar outras

técnicas. É esta autonomia dada pela sua concretização que permite a identificação de uma genealogia de técnicas.

1.3 PURISMO TÉCNICO

Gilbert Simondon estava muito interessado em constituir um discurso sobre a tecnicidade que a apresentasse longe de um olhar tecnofóbico que, por muitas vezes, reconhece a individuação da máquina e por isso a teme, que olha para as artes manuais como uma prática mais próxima do ser humano enquanto a relação com a máquina seria sinônimo de alienação e desumanidade.

Essa ideia de alienação incutida no fazer técnico, especialmente aqueles que se automatizam, traz a ideia de divisão entre as técnicas e no âmbito das artes pode acabar gerando um equívoco: que as técnicas autônomas e que se distanciam da interferência humana seriam menos artísticas ou menos “animação” do que aquelas que necessitam inteiramente da ação humana.

A distinção entre objectos técnicos bons e objectos técnicos maus baseia-se numa essência de humanidade, a que o mundo frio dos objectos técnicos (*outil*) se oporia radicalmente. (NEVES; 2006, p. 103)

O processo se tornar automatizado não significa a ausência do fazer artístico (autoral) pelo distanciamento da ação humana, e é importante esta questão mais adiante do trabalho porque distancia-se de dicotomias como esta, pois haverão modos e tendências convergentes que não se sintetizam nessa lógica de “mais ou menos humanizado”, além de modos de produção automatizados, mas que apresentam expressividades humanas de quem as pensou.

Essa lógica purista é parecida com a defendida pelo historiador do Cinema, William Moritz (1988) e que Paul Wells vai explorar em seu capítulo “*True animation?*” de “*Understanding Animation*” (1998). Moritz acredita que primeiro carece de uma necessidade para a existência de uma animação, e que aquelas produções que se aproximam do naturalismo (ou hiper-realismo como Wells chama) perderiam sentido diante da “reprodução fiel” do *live-action* e que a animação deveria contar com

linguagens próprias e disponíveis apenas dentro dela mesma. (WELLS, 1998, p. 28-29).

Essa visão foi um dos fatores que colocou as práticas experimentais mais próximas (ou quase exclusivamente) das vanguardas da época.

Isso localiza efetivamente a animação como uma forma de expressão experimental ou principalmente de vanguarda. Além disso, sugere que a animação funciona melhor como uma forma abstrata, onde demonstra totalmente sua capacidade intrínseca de se mover em linhas e materiais representacionais que fogem aos domínios ortodoxos de construções e agendas "realistas" (WELLS, 1998, p. 29, tradução nossa)

2 PANORAMA DA ANIMAÇÃO, ESTABELECIMENTO DE MERCADO E TV

Ao se considerar o *Cinema* de animação, é possível considerar uma perspectiva sobre a Animação que a considera como arte subordinada ao "Cinema". Parte dessa visão se baseia no fato que a Animação se desenvolve muito próxima a ele e utiliza muitos elementos de sua linguagem, herdada da fotonovela, do teatro, tirinhas de jornal e do próprio dispositivo fílmico (GRAÇA, Marina E., 2006, p. 13), mas que acaba traçando uma trajetória bastante diferente do Cinema convencional. Não há interesse aqui em fazer associações mais profundas entre estes termos, mas é importante também que não se ignore a natureza deles, pois uma vez que denomina-se como o Cinema "de" alguma coisa, sugere-se que existam vários Cinemas. Então por que não pensar nas várias Animações que existem? Ademais, animações que vão para além do caráter fílmico já existiam há muito, exemplo disso são os flipbooks famosos já no século 16, geralmente de cunho sexual (WELLS, 1998, p.11) e outros mecanismos tais como fenacístoscópio ou kinematoscope e mesmo o Teatro de Sombras, os Jogos e trabalhos de Arte Digital.

Então, ao se tratar de Cinema de animação, fala-se de uma animação pensada e produzida para ter como produto final o vídeo ou filme: isso condiciona as relações que esse público estabelece com a obra. Hoje a variedade dessas relações têm se ampliado com a emergência de outros dispositivos e serviços de *streaming* como a Netflix ou Disney+, que impactam diretamente em como essas obras são recebidas pelo público e que relações se estabelecem. A possibilidade de pausar, avançar,

retroceder uma narrativa, ou mesmo assistir ao produto em telas de diferentes tamanhos, todas essas e outras interações são altamente contrastantes com o modo que o público de cinquenta anos atrás lidava com a ida ao cinema, ou com assistir ao programa de TV naquele mesmo horário e etc..

A consideração desses dois fatores: animação como Cinema e modo de consumo é essencial para percebermos os modos como a animação se desenvolve para atender esses nichos e são eles que transformam essa arte/técnica/ciência em algo multiforme, passível de se apresentar em muitas linguagens.

2.1 PANORAMA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Ao contrário do cinema live action, que, de uma maneira razoavelmente rápida, encontrou sua forma e seu sentido, o cinema de animação sofreu (e ainda sofre) com uma crise de identidade, buscando espaço enquanto arte autônoma e uma sintaxe própria. Afinal, desde a sua origem, o cinema de animação vive um embate entre a linguagem das artes plásticas e do cinema tradicional, entre o abstrato e o representativo. Isto se deve muito à diversidade técnica do cinema de animação e às inúmeras possibilidades plásticas de que este dispõe. (BUCCINI, 2016, p. 20)

Como dito anteriormente, apesar da animação utilizar-se muito da linguagem que o Cinema estabeleceu, ela teve início por meio de outros dispositivos antes do surgimento do filme. Além disso, os primeiros animadores não eram originalmente cineastas, em sua maioria eram chargistas e ilustradores e procuravam dar movimento às charges e ilustrações da época e essa acabou sendo uma herança para os cartuns que viriam mais tarde (BUCCINI, 2016, p. 24).

Por um bom tempo, antes dos primeiros estúdios comerciais, a animação era um território fértil, porém sem grandes “vegetações”, não conquistava seu espaço nem como produto artístico nem comercial, apenas eram desdobramentos do aparato técnico (película e projeção) e das referências da época (charges de jornal e tirinhas). Claro que graficamente é interessante pensar na possibilidade de distorções ou mesmo metamorfoses, sobreposição de imagens, o que era bastante

utilizado, entretanto, não havia algo que associasse essas animações como uma linguagem autônoma, eram como charges em movimento.

Atualmente, como mencionado por Buccini, esse aspecto da identidade da animação não é tão diferente. Ainda se trata de uma terra fértil, agora com grandes “vegetações e biodiversidade”, e daí a dificuldade de, ao olhar do alto, reconhecer todos os pormenores ou definir essa área.

a própria 'animação' ainda estava nas mãos dos mágicos. Chefe no desenvolvimento de 'efeitos de truque' no cinema emergente, foi Georges Melies. A história de sua descoberta acidental do 'dissolver' (ou seja, quando uma imagem se transforma em outra) quando sua câmera emperrou acidentalmente, levou ele para ser o pioneiro de uma série de outros efeitos cinematográficos que se tornaram intrínseco às possibilidades disponíveis para os animadores. Estes incluíam 'fotografia stop motion', técnicas de tela dividida, câmera lenta e rápida e a manipulação da ação ao vivo em cenários e cenários pintados (WELLS, 1998, p.11, tradução nossa)

Todo esse momento de “acidentes”, descobertas e experimentações são o terreno do surgimento de linguagens e recursos audiovisuais particulares da animação que vão sendo incorporadas, posteriormente, em gêneros audiovisuais como a videoarte, os videoclipes, TV e afins (CURI, 2021, p. 13).

Wells (1998) conta como a linguagem das tirinhas e charges influenciam a animação fortemente na época, não só visualmente, mas a maneira de contar a história. Ele exemplifica com o trabalho de Hurd e Barre em “*Soda Jerks*” (EUA, 1920) em que se percebia que muitos elementos (personagens e objetos) permaneciam estáticos com o fundo e só algumas poses eram recortadas e adicionadas acima desse fundo, o que Wells vai identificar como uma perpetuação dos quadrinhos para a animação: as onomatopeias, as poses excêntricas típicas das charges, a narrativa e etc.. Não havia muitas novidades, a sequência de fatos se tratava de uma cena que o espectador já estava habituado pelas tirinhas de jornal. (WELLS, 1998, p. 17-18, tradução nossa).

Quanto à física de estiramento e compressão que “foi uma descoberta importante para o estúdio nos anos 1930, com o objetivo de tornar a antecipação e a reação da forma mais maleável e menos rígida à percepção cinética do espectador” (FIALHO, 2013, p. 18). Essa noção, que começava a se apresentar em trabalhos

contemporâneos, mais tarde viria fazer parte dos doze princípios da animação elaborados por Frank Thomas e Ollie Johnston no livro “*The Illusion of Life: Disney Animation*” (1981), épocas depois de um amadurecimento considerável no processo da animação de indústria e do reconhecido sucesso do estúdio Disney pela instauração de um processo e de um produto de animação lucrativo, rentável e viável ao mercado.

Esses chargistas e ilustradores, hoje considerados pioneiros, que ganhavam familiaridade com a técnica (do dispositivo fílmico), fundaram estúdios já na década de 1910 e os desafios modificam-se: 1) necessidade de enredos que comportem situações mais cativantes com personagens e trama mais elaborados, 2) desenvolver e refinar uma técnica tão laboriosa para um modelo e ritmo comercial (HATFIELD, 2004 apud BUCCINI, 2016, p. 20). Em 1913 o primeiro filme em acetato é produzido, técnica desenvolvida por Earl Hurd, o que é um marco, pois configura não só um processo facilitado pela otimização dos desenhos, mas também porque funda toda uma noção que é utilizada até os dias atuais em programas de computador: a lógica de camadas, possibilitando uma produção não destrutiva e segmentada dos elementos de uma composição, impacto este que Buccini (2016, p. 26) acredita ser comparável somente com a própria incorporação dos computadores na História da Animação.

Com os estúdios dos irmãos Fleischer, também veio a técnica de rotoscopia, que se baseia em desenhar por cima de fotogramas previamente filmados, o que permitia aos animadores um estudo de movimento, mas também uma aproximação com o movimento “realista” (ibid, p. 27) e traz uma estética que viria ser muito bem difundida até os dias atuais e a Disney emprega todo seu esforço, através de uma equipe de animadores, em consolidar essa estilística somada às “boas-práticas”.

A estética de Disney tornou-se inextricavelmente associada com a definição de animação, um realismo muito particular, e um conservadorismo Republicano próprio, engajado com um tratamento gótico do sentimentalismo da classe média americana (WELLS, 2009, apud BUCCINI, 2016, p. 94).

Na década de 1930, chega o primeiro filme animado em cores, o “*Flowers and Trees*” (EUA, 1932) que faz parte da série de filmes “*Silly Symphonies*” e A Branca

de Neve e Os Sete Anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937) que parecem estabelecer um parâmetro estético, técnico e narrativo de animação.

No quesito estético, Paul Wells vai se debruçar sobre como se dá esse realismo ou hiper-realismo adotado pela Disney, onde ele define melhor no capítulo “*Case study: The problem of realism*” em “*Understanding Animation*” (1998) destacando alguns pontos tais como: o design, as leis físicas que o cenário e as ações sugerem, se o som demonstra uma diegese mais ou menos profunda, e por fim, o nível de construção comportamental das personagens. Com a rotoscopia, os animadores conseguiam alcançar uma simulação de um gesto naturalista conferindo uma leitura objetiva do movimento, o espectador não questiona a materialidade daquelas formas nem suas dinâmicas, pois as figuras e os movimentos estão dados quase como na realidade, mas o ato de desenhar por sobre o fotograma também permitia uma liberdade inventiva por parte desses artistas. Como caso mais nítidos desse efeito, observa-se a personagem Betty Boop dos estúdios Fleischer, personagem que possui um corpo com proporções relativamente naturais, mas com uma cabeça volumosa que permitia a leitura nítida de suas expressões, além da sexualização da personagem que claramente apresentava escolhas de linhas sinuosas a fim de tornar seu corpo mais avultado do que o fotograma de referência.

O hiper-realismo reside nesse lugar de simulação e ao mesmo tempo de escolhas inventivas, pois também permite escolhas no movimento, possibilitando ao artista optar por acelerar ou desacelerar determinado movimento, por exagerar certas poses ou mesmo deformar e transformar (metamorfose). Todas essas ferramentas são absorvidas pela indústria, mas nascem num cenário de experimentação e todas elas também são utilizadas em obras experimentais até hoje.

Saltando os desdobramentos posteriores na História que serão abordados no tópico seguinte, mais adiante no tempo, no final do século 20 acontece o surgimento dos estúdios da Pixar, fundada por ex-animadores da Disney e que, possibilitada pela chegada dos computadores, passa a se especializar em animações tridimensionais digitais viabilizadas pelos novos programas de computação gráfica.

Essa tendência gera um efeito tão grande na indústria, que a Disney fecha seus estúdios de animação tradicional no auge do fortalecimento da técnica de animação 3D digital onde percebia-se um ganho de predominância, relevância e a agilidade que o mercado sempre exige e anos mais tarde, devido a tamanha pertinência da técnica, a Disney compra a Pixar ao mesmo tempo que nascem novas empresas

seguindo a tendência Pixar de desenvolvimento no 3D digital (BUCCINI, 2016, p. 31).

O hiper-realismo bem difundido ao longo do século 20 juntamente com a chegada da técnica de 3D digital, constituem uma nova estética predominante, mas que carrega heranças das anteriores.

ao mesmo tempo em que a animação Ortodoxa busca um alto grau de analogia e se aproxima do cinema filmado, ela mantém alguns aspectos próprios do cartoon ou da caricatura. Por exemplo, diversos personagens dos longas de Disney mantinham características e movimentos de cartoon, como os anões de Branca de Neve. Nos filmes 3D da Pixar, elementos como fogo, água, grama, árvores e outros objetos são tão próximos do real que podemos, muitas vezes, achar que estamos diante de um filme live-action, porém todos os personagens possuem proporções, formas e feições exageradas e caricaturais (...) lembram ao espectador que aquilo é uma animação. (BUCCINI, 2016, p. 47)

2.2 ESTABELECIMENTO DE MERCADO E TV

Com a difusão da televisão e da linguagem televisiva, as produções audiovisuais vão ganhando cada vez mais demandas, porém precisam obedecer um formato restrito: linguagem de grande alcance, ritmo dinâmico das ações, menor tempo de tela e uma produção ainda mais padronizada e veloz que o modelo do Cinema não dava conta de atender (BUCCINI, 2016, p. 31), além do baixo orçamento se comparado com produções de longa-metragem que, na década de 1940 vinham sofrendo uma queda em oposição com a ascensão de animações para TV.

Na fabricação de séries de desenhos animados para a TV, os estúdios tiveram que tomar decisões estilísticas que otimizassem a produção e fossem coerentes com o orçamento, mas que também fossem passíveis de serem assimiladas por esse novo público consumidor.

Inevitavelmente, a quantidade de produção barata, muito produzida em acetato industrializada feita nos EUA e no Japão colonizou a programação televisiva e, talvez, mais importante, a imaginação dos telespectadores. (WELLS, 1998, p.35, tradução nossa)

Além de impactar a forma de consumo dessa audiência telespectadora, as exigências por dinâmica e velocidade também causaram influências em produções comerciais entre si como bem relembra Fialho (2013, p. 114) ao relacionar a série televisiva “Johnny Bravo” (EUA, 1995) que contava com borrões (*smears*) e distorções de personagens para representar ações muito rápidas e deslocamentos em poucos quadros em razão da economia de trabalho, mas que juntamente agregava um conjunto de significados expressivos da personagem principal e esse resultado é fruto de experimentações iniciadas por Chuck Jones e Robert Cannon décadas antes em *The Dover Boys* (EUA, 1942). Isso tensiona a questão de como escolhas e padrões estéticos também podem ser ocasionais além de simplesmente recursos econômicos. Ocasional porque anos antes, num contexto de instalação do Cinema de animação, tais distorções, ou mesmo metamorfoses, poderiam possuir um tom subversivo para o público da época, mas que depois de décadas estabelecendo recursos e linguagens próprias, passa a ser lido com naturalidade. Assim como o Cinema conseguiu instaurar a naturalidade de assistirmos uma sequência de cortes secos e ainda sim, compreender como partes de uma mesma narrativa.

Em 1947 a primeira série animada para TV vai para o ar: *Rabbit Crusader* (EUA), que durou os dois anos seguintes. Apresentando uma técnica rudimentar de animação e narrativa, com personagens pouco complexos e engatilhada por uma série de situações típicas entre personagens principais de personalidades contrastantes, o coelho protagonista Crusader Rabbit e seu tigre ajudante Rags (BECK, 2004, p. 178) narrativa essa que vai ser apropriada em séries posteriores pela simplicidade da premissa e alta familiaridade pelo público. A série possuía uma técnica de animação bastante econômica que consistia em muitos desenhos estáticos e mais movimentação de câmera (como *zoom in* e *zoom out*, panorâmicas, *tilts* e afins) que vê-se serem frequentemente empregues até hoje em animes, já que foi um recurso bastante assimilado pelo gênero.

Esse formato de produção foi uma referência para as seguintes séries que surgiram na década de 1950. Mesmo com esse modelo, ainda haviam intentos de otimizar e aperfeiçoar o máximo possível as produções com adoções de diferentes técnicas como é o caso de “*Clutch Cargo*” (EUA, 1959) que no lugar das bocas das personagens serem desenhadas, adicionava-se um recorte de boca em live-action

acima dos desenhos (ibid, p. 178), o que atualmente pode ser um recurso considerado fora da normatividade estética entre produções comerciais, mas que obteve certo sucesso na época.

A linguagem da animação para TV ainda era um campo a ser explorado, mesmo que com modelos mais ou menos estruturados, mas este não era o único fator que suscitava a procura por técnicas mais adequadas. O financiamento disponível era altamente determinante e até os dias atuais é um dos principais fatores para a escolha da(s) técnica(s) numa produção. Mas naquela fase, ainda não havia o leque de possibilidades que hoje existem à disposição e a fórmula não estava dada, era necessário esse processo de experimentação para criação de uma fórmula televisiva para a animação e que, majoritariamente, viria a ser o que denomina-se por Animação Limitada.

A produção de filmes com técnicas de animação limitada teve seus fundamentos metodológicos definidos pelos estúdios Hanna-Barbera nas décadas de 1950 e 60, (...) . Embora o estilo visual das técnicas de animação limitada tenha sido desenvolvido inicialmente pelo estúdio UPA (United Productions of America), a adaptação e aprimoramento dos métodos para a realização de séries animadas com maior volume de produção e redução de custos foi de responsabilidade dos estúdios Hanna-Barbera. (VASCONCELOS; MARCONDES, 2014. p. 436)

Hanna-Barbera foi fundado por Joseph Barbera, William Hanna e George Sidney e se estabeleceu algum tempo pela MGM (*Metro Goldwyn Mayer*), quando acabou o contrato se viram obrigados a migrar para o mercado televisivo e lá se depararam com algumas das restrições citadas anteriormente. Logo perceberam algumas especificidades da mídia que poderiam guiar novas diretrizes, tais como: trabalhar com um formato de janela menor, o que possibilitou um menor refinamento visual e também notaram que o diálogo era a síntese da televisão, e por isso a contratação de muitos roteiristas para o estúdio (BECK, 2004, p. 178). Era uma questão de reconhecer o que se tornava excesso na mídia televisiva, e quais propriedades que ela trazia que pudessem ser usadas a favor do produto final.

Percebendo que as imagens poderiam ser poupadas em detrimento do diálogo, o estúdio trouxe consigo o artista de leiaute e designer de personagem, Ed Benedict (ibid, 2004, p. 180), pois reconhecia-se a necessidade de elaborar um modelo

conciso de personagens e cenários previamente estudados para reutilização e isso envolvia não só uma habilidade artística, mas principalmente, a ciência de desenvolver uma logística adequada e um domínio técnico. A imagem deveria ser divertida e cativante, pois seria saturada na tela poupando tempo de animação, porém o diálogo não daria conta de segurar uma audiência que não se sentisse agraciada pela imagem, por essa razão a animação limitada possa ser considerada “a técnica de animação que seja uma das mais dependentes de uma realização bem planejada do design de personagens” (VASCONCELOS; MARCONDES, 2014. p. 436).

Percebe-se essa especificidade visual nas animações televisivas quando comparadas à algumas séries que saem do cinema para os canais de TV, como é o caso do filme "Hércules" (Hercules, EUA, 1997) que gerou a série de 1998 (Hercules: The Animated Series. Além de utilizar da típica narrativa que permite repetições (voltada para o cotidiano daquelas personagens, local e conflitos que se repetem a cada episódio), também passa por uma adaptação do seu design de modo que favoreça a produção mais acelerada, perdendo alguns detalhes, texturas, cores e assumindo um design mais sintético das personagens.

As Animações Limitadas contam com movimentações solucionadas em poucos quadros, restringindo o uso de perspectivas e criando um sistema de biblioteca das personagens (objetos e cenários e até mesmo sons). Expressões, roupas e até poses são pré definidas, o que talvez reflita numa menor expressividade do animador, mas permite maior fluidez do processo. Nesse tipo de produção, as personagens costumam ter suas partes divididas (olhos, boca, braços e pernas, por exemplo), de maneira que seja possível a substituição dessas partes evitando a necessidade de se redesenhar tudo a cada quadro. Dessa maneira, as “características visuais e de movimento do desenho são fortemente influenciadas pelo design” (VASCONCELOS; MARCONDES, 2014. p. 437).

Nos dias atuais não é incomum a mescla de técnicas, que buscam economia de trabalho e/ou expressividades específicas. Exemplo de mescla de técnicas com intuito expressivo é a série da *Cartoon Network* “O Incrível Mundo de Gumball” (*The Amazing World of Gumball*, EUA, 2011), que possui no seu enredo personagens 2D digital, 3D digital, live-action e stop-motion como maneira de exprimir a especificidade daquelas personagens e a diversidade daquele mundo com exemplo da Tina Rex, que é uma tiranossauro rex animada em 3D digital e temperamental. O

emprego da técnica confere a Tina Rex uma verossimilhança que auxilia na ideia de que ela é uma personagem temível, ao mesmo tempo que provoca humor pela quebra de expectativa quando ela se apresenta insegura e vulnerável. Já as personagens principais, portanto as que predominam nos episódios, são construídas com a técnica de recorte 2D digital, garantindo praticidade na maior parte da produção.

Gumball também é uma série que explora essa ideia metalinguística de explicitar o meio de produção no episódio “O dinheiro” (*The Money*) a família de Gumball está falindo e precisam assinar um contrato de publicidade e até que o façam, vão perdendo pertences da casa e, aos poucos, vão deixando de existir assim como seu mundo, expondo a malha dos objetos tridimensionais do cenário e personagens, enquanto as personagens bidimensionais vão se tornando esboços de animação, storyboards até que se tornam meros rascunhos de concepção. Essa relação entre obra e meio de produção acaba tornando o episódio cômico, pois muitas vezes na indústria de animação, o processo é ocultado do espectador para que não perca seu caráter imersivo.

3 TENDÊNCIAS NOS MODOS DE ANIMAÇÃO

A instauração de processos viáveis para animação Comercial transforma esse nicho de maneira generalizada e ajuda a consolidar a animação como produto ao mesmo tempo que segrega demais formas expressivas de animação que não condizem com aquele padrão instaurado (BUCCINI, 2016, p. 37). Buccini vai olhar para essa dinâmica e alguns de seus desdobramentos como a produção periférica técnica e geográfica a fim de elucidar animações experimentais da cena pernambucana e entendendo como elas acabam exercendo uma expressividade autoral pelo não pertencimento do eixo industrial mercadológico porque aqueles métodos e fórmulas não fazem sentido ou não são suficientes como expressão artística locais e de infraestrutura.

A noção do eixo mercadológico e das periferias, diz muito de como se dá as produções artísticas no Brasil que, como exemplo do Barroco Europeu, se transformou ao chegar aqui e não só por conta das materialidades específicas, mas

também das referências regionais que adota-se nos processos, mesmo na assimilação de estéticas externas consolidadas. Tende-se a contextualizar os processos e a visualidade para aquilo que é familiar e de sentidos culturais próprios.

o fator cultural é considerado aqui como a impregnação de padrões gráficos ou elementos ligados ao contexto no qual o artista cresceu e viveu. São significações de cunho coletivo, que servem como orientadores iniciais podendo ser comportamentos, crenças, imaginário, histórias, impressões ambientais etc. O fator cultural pode ter abrangência ampla e local. (BRETHÉ, Simon P., 2019, p. 67)

Brethé (2019) e Buccini (2016) buscam nas definições de Wells (1998) uma distinção do Autoral (Experimental ou Periférico) do Comercial. Ambos entendem essa influência que a cultura/local tem sobre as produções e se expressam mais evidentemente em trabalhos que estão fora desse eixo comercial. Portanto, é importante levantar a questão de como a animação Experimental não pode ser considerada uma unidade tão homogênea quanto a Comercial, tanto pelas técnicas quanto pela consideração de diferentes artistas de diferentes culturas. Também é importante fazer uso da lógica rizomática ao levar em conta que essas expressões não acontecem independentemente, não é porque uma produção está fora do eixo industrial que ela não é influenciada pelas tendências da Animação Comercial, assim como visto anteriormente, que as experimentações resultam, a curto ou longo prazo, em modelos para produções industriais.

Com intuito de diferenciar e classificar estes dois modelos de cinema, Wells (1998) os qualifica como animação Ortodoxa e animação Experimental. Estes dois tipos se relacionam, convivem e se influenciam mutuamente. Esta interação dá origem também a um tipo híbrido, chamado de Developmental Animation. O próprio autor declara que as fronteiras entre estas classes são difusas e imprecisas e que dificilmente podemos ver um filme que seja puramente Ortodoxo ou Experimental. (BUCCINI, 2016, p. 35)

3.1 ANIMAÇÕES ORTODOXA E EXPERIMENTAL

Ao se analisar os movimentos que diferem animações ortodoxas e experimentais, é possível identificar movimentos verticais de universalização e síntese rumo à ortodoxia que se contrastam com os movimentos horizontais das experimentações, onde as particularidades culturais, expressivas e distintivas são mais relevantes que as semelhanças entre si. A existência de uma indústria configura, necessariamente, numa "marginalização" das demais técnicas que só encontram lugar em mostras e outros circuitos artísticos porque "opera à margem do sistema de produção massificado e industrial ao abordar temáticas, impulsos criativos e interesses estéticos fora da padronização" (BUCCINI, 2016, p. 39).

Dito isso, torna-se mais fácil compreender a razão da animação Ortodoxa e Experimental soarem tão dicotômicas, não pela sua natureza, mas pelo lugar de consumo que elas acabam ocupando devido a segregação de seus públicos. Toda produção não comercial é colocada quase no mesmo contexto, mesmo que ele contemple uma variedade imensa de técnicas, linguagens, suportes e afins. Isso inclui Animações Experimentais, Híbridas e até mesmo Animações Independentes que contam com visualidades semelhantes às produções comerciais, mas que não recebem o mesmo tratamento. Isso ocorre porque para que uma produção animada seja incluída na indústria, não bastam somente tendências estéticas e técnicas, mas também distribuição, alcance, investimento e retorno financeiro que são incomparáveis com as do circuito independente que geralmente sobrevivem de incentivos estatais.

Enquanto a animação comercial investe em estilos massificados, explorando os modelos dominantes do momento, a animação experimental é plural e varia de acordo com o estilo particular de cada artista ou movimento. Os filmes experimentais, pela sua liberdade criativa, buscavam resultados plásticos e investiam em conceitos mais do que em uma objetividade narrativa (BUCCINI, 2016, p. 32)

Ao mesmo tempo que estes artistas da animação, num contexto comercial, não precisam se preocupar com a veiculação da obra em que trabalham e nem na procura de um retorno financeiro porque essas são as atividades próprias da indústria, no contexto autoral, esses artistas só encontram espaços específicos de

circulação para o seu trabalho, e esse parece ser o preço pela liberdade criativa, mesmo que essas produções, como vê-se nesse trabalho, acabem influenciando e lançando tendências posteriores na indústria.

Os autores, Graça (2016), Buccini (2016), Fialho (2013) e principalmente Brethé (2019) vão se preocupar em perceber esse artista que atua em ambos os contextos e como essa vivência se reflete no seu trabalho, pois acontece a necessidade de lidarem com aparatos disponíveis somente na indústria e grandes estúdios, além da adaptação e absorção das fórmulas e modelos estéticos próprios daquela produção em que trabalham.

Graça (2006, p. 17) fala de uma “dureza” do dispositivo técnico que tende a neutralizar a presença do artista quando seus processos de criação se limitam às possibilidades pré-programadas. Assim, quando o artista animador pode ir além desses limites, acontece o que a autora chama de transposição da “dureza” do dispositivo, ocasionada ao desvendar as funcionalidades do aparato técnico e fazer algo inventivo e próprio com ele, e talvez este seja um processo comum a todo artista, seja no contexto profissional de indústria ou no contexto de aprendizado formal, ao se adaptar e absorver as fórmulas e modelos predominantes, este artista animador digere e ressignifica seu processo da maneira que melhor lhe faz sentido.

Já foram pontuadas algumas razões pela qual o computador exerceu um forte impacto tanto na indústria da animação como na Experimental, pois ao mesmo tempo que permitiu alcançar um nível de simulação do real, dinamismo de produção e até mesmo da mescla massiva de técnicas, também observa-se as potencialidades experimentais que o computador traz e não somente para o produto fílmico como para demais suportes, permitindo, inclusive, uma performance interativa através da realidade aumentada (*Augmented Reality*) e a realidade virtual (*Virtual Reality*).

Esse contexto tecnológico também levou para a publicidade o uso facilitado de muitas estéticas utilizadas ao longo do século 20 como recortes, abstrações e estudos da forma na animação que induzem todo um visual comercial em cima de produções publicitárias em animação resultando no *Motion Design* ou *Motion Graphics*. A própria rotoscopia dos Fleischer acaba ganhando caráter experimental (BUCCINI, 2016, p. 34). Essa técnica que levou ao realismo tão bem sucedido da Disney, passa a ser utilizada para experimentações visuais, o que confere à obra um estranhamento causado pelo misto de realismo e de escolhas gráficas inusitadas

(não realistas). Pode-se verificar esse resultado na obra de Chris Milk e Aaron Koblin “*The Johnny Cash Project*” (2011), na qual disponibilizaram uma plataforma onde os usuários escolhiam os quadros do videoclipe “*Ain’t No Grave*” de Johnny Cash para retratar, então esse material é coletado e montado se tornando uma animação construída via colaboração, resultando num visual inconstante, porém com certa unidade, pois esta plataforma também dispunha os mesmos recursos (mesmos pincéis procedurais, texturas e formatos).

Outro exemplo da transposição de técnicas que ganham valor ora na indústria, ora nos processos experimentais, é a animação 2D no papel ou acetato, que por muito tempo foi predominante na animação Comercial e hoje, devido à chegada de outras técnicas que melhor atendem o mercado, é categorizada como uma técnica experimental e obsoleta no mercado.

A animação Experimental pode ter tendências de trabalhar com narrativas não-lineares, ou mesmo nenhuma narrativa, de trabalhar com a abstração, com a subjetividade e também apresenta uma predisposição para com materiais ou plataformas consideradas não convencionais (BUCCINI, 2016, p. 39). Usa-se a palavra “considerada”, pois como apresentado, “convencional” é uma questão de contexto. Já a animação Ortodoxa, por sua vez, apresenta as tendências de narrativas lineares, uso de formas figurativas com configuração mais próxima do naturalismo, evitando subversões drásticas das formas e dos movimentos.

Buccini explica a animação Experimental de Wells como uma antítese da Ortodoxa e essa é uma visão que pode ser feita, mas considerando, como ele mesmo diz, que “toda técnica de animação nasceu de experimentalismos” (BUCCINI, 2016, p. 38), é acabar por associá-las de forma dualista quando elas são partes de um todo e se comunicam entre si. Através da lógica Rizomática, é possível compreender a animação Ortodoxa como extensão da Experimental e vice-versa (para não cairmos no esquema de árvores). Essa extensão se faz pela animação Híbrida.

3.2 ANIMAÇÃO HÍBRIDA (DEVELOPMENTAL): TENDÊNCIAS E CONFLUÊNCIAS

Ao olhar para as Animações Ortodoxa e Experimental de Wells, percebe-se muitas conexões que acabam tornando o processo de categorização um pouco turvo e,

apesar desse trabalho não se preocupar com territorializações do tipo, se faz importante citar os métodos que Wells encontra, pois servem como reconhecimento dessas influências. As condições usadas podem aparentar uma abordagem binária, mas este trabalho inclinará para uma compreensão delas como tendências e não como extremos que pertencem tão somente a um tipo ou outro.

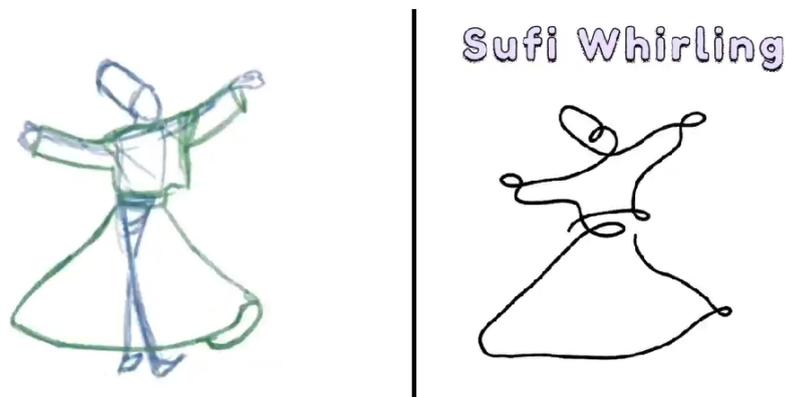
Wells vai considerar sete condições para analisarmos o grau de experimentação, ortodoxia e hibridização numa obra. São elas: configuração/abstração, continuidade específica/continuidade não específica, forma narrativa/forma interpretativa, evolução do conteúdo/evolução da materialidade, unidade de estilo/multiplicidade de estilos, ausência do artista/presença do artista, dinâmicas de diálogo/dinâmicas de musicalidade (WELLS, 1998, p.36).

Reconhece-se como tendência tudo aquilo que se repete por algum motivo, por praticidade, rápida assimilação, escolhas expressivas e afins, enquanto confluência pode ser um termo mais abstrato, mas trata-se da compreensão de tendências que se desenvolvem muito próximas ou mesmo que se cruzam em algum momento e essa é uma compreensão que faz jus ao desenvolvimento da técnica de animação em suas várias formas.

A tendência de trabalhar com formas figurativas/abstratas é, talvez, a mais evidente dentre elas. Visto que Cinema já faz uma trajetória rumo à hiper-realidade, onde os jogos conseguem atender mais profundamente essa sensação do real imersivo pelos seus mecanismos de interação. O Cinema, no seu desenvolvimento tecnológico, procurou adicionar o som, a cor, a imagem com mais definição, uma terceira dimensão e afins (BUCCINI, 2016, p. 45), então os modos mais ortodoxos acabam tendendo para uma figuração maior das formas.

O *making of* do estúdio independente “Batcat Animations” (Alemanha, 2021) apresenta um teste de um giro de personagem e nesse processo, o autor busca uma configuração mais simples da personagem ao suscitar suas formas de maneira mínima e utilizando somente uma linha para tracejar a composição partindo de uma imagem figurada.

Figura 1 - Whirling Dervish animation (Batcat Animations)



Fonte: página Batcat Animations¹.

Como se trata de um giro, existem ângulos da personagem em que não se consegue uma clareza da forma mesmo que ainda mantenha sua propriedade figurativa, a geração de novas formas ao longo do giro causam quase que um efeito de metamorfose.

Esse processo de abstração também pode ser conferido pela cena de "Divertida Mente" (*Inside Out*, EUA, 2015) em que as personagens entram no espaço dos pensamentos abstratos, e aos poucos se tornam figuras abstratas, perdendo seu caráter "realista" e figurativo. Apesar do uso de formas abstratas na representação das personagens, o contexto da cena não permite classificá-la como um trecho de animação abstrata, pois este contexto permite a relação das personagens figurativas do filme de forma literal. Essa relação contextual é representada por outra condição expressa por Wells:

As tendências de continuidade específica e a de continuidade não específica significa o nível da premissa a ser utilizada. Um exemplo recente na indústria que subverte o uso de uma continuidade específica é a animação *podcast* "Midnight Gospel" (EUA, 2020) que estreou com a primeira temporada contendo oito episódios pela Netflix. A série apresenta uma premissa aparentemente simples, mas que se demonstra muito flexível. Clancy, personagem principal, vive num trailer onde possui uma máquina que pode levá-lo a qualquer planeta e a qualquer tempo. A série se pretende um *podcast*, em que Clancy conversa sobre assuntos variados com diferentes pessoas a cada episódio.

¹ disponível em <<https://www.instagram.com/p/CA2rtOQA9Ly/>>. Acesso em: 15 jul. 2021.

A animação é dependente da entrevista e procura representações não literais e contemplativas tanto de quem dá a entrevista, como dos relatos que se sucedem, como visitas aos planetas excêntricos. O que provoca a subversão da continuidade específica neste trabalho, não é a animação em si, mas a flexibilização que ela necessita tomar para dar conta de representar a entrevista de maneira não literal.

Figura 2 - Midnight Gospel



Fonte: site B9².

Então a série traz esses planetas de circunstâncias peculiares, o que torna possível uma assimilação dos acontecimentos, mas também uma estranheza e imprevisibilidade. Não chega a ser uma continuidade não específica que produções experimentais conquistam muito através da não narrativa, pois existe um padrão que se repete a cada episódio, mas também não é confortável e linear como em produções comerciais mais comuns onde se consegue reconhecer as personagens, suas características e motivações mais objetivamente.

No caso da animação Ortodoxa, apresenta-se a tendência de uma continuidade específica, um enredo de fácil assimilação e é por isso que não se pode assistir a cena de "Divertida Mente" sem ignorar que ela estabelece assimilações muito objetivas ao público, enquanto em animações experimentais a tendência é a forma não específica que leva, muitas vezes, à forma interpretativa e não narrativa, que são as terceiras tendências citadas.

Muito da natureza narrativa de produções de grandes estúdios reside na busca por manter o interesse do público. A forma narrativa acompanhada de uma continuidade

² Disponível em: <<https://www.b9.com.br/126014/the-midnight-gospel-critica-review/>>. Acesso em: 25 de agosto 2021.

específica permite que a obra seja assimilada por completo e quando ausente uma dessas tendências, parte da animação se torna interpretativa. Como no videoclipe de Sia com Diplo e Labrinth, “*Genius*” (EUA, 2018), a animação conta com representações figurativas, mas quanto a continuidade, se demonstra não específica e a forma bastante interpretativa.

Figura 3 - Genius - Sia, Diplo e Labrinth



Fonte: site Best Radio Brasil³.

Reconhece-se as representações dos artistas, mas todo o contexto é bastante lúdico e imaginativo, traz um tom surrealista, os ambientes não são objetivos, nem a sequência de fatos, existe alguns usos de metamorfoses e transições, uma clara referência ao filme “Submarino Amarelo” (*Yellow Submarine*, EUA e RU, 1968). Embora não exista uma narrativa objetiva, este é um recurso comumente usado na interpretação de sonhos ou de efeitos do uso de drogas (como é o caso deste videoclipe) que é um recurso visual, muitas vezes não-narrativo, a que o público está acostumado vide dezenas de outras sequências que contam com essa visualidade na representação dessa atmosfera onírica que acaba apelando para nossa interpretação e associação de signos como nos exemplos de “Os Simpsons - O filme” (*The Simpsons - The movie*, EUA, 2007), no videoclipe “*The Music Scene*” (EUA, 2010) de Blockhead e no filme “*Paprika*” (Japão, 2006).

³ Disponível em:

<<https://bestradiobrasil.com/br/megahit-da-semana-lsd-feat-sia-diplo-labrinth-genius/>>. Acesso em: 15 jul. 2021.

Figura 4 - Os Simpsons - O filme, Blockhead - The Music Scene, Paprika



Fonte: site fandom de Os Simpsons⁴.

Fonte: Videoclipe de Blockhead - The Music Scene⁵.

Fonte: Paprika *review*⁶.

Quanto a evolução do conteúdo/evolução da materialidade, é possível exemplificar o episódio de “Incrível Mundo de Gumball” citado anteriormente que, rompendo com a tradição comercial de ocultar seu processo de construção, usa dele como recurso narrativo: a família do protagonista está tão pobre que perde sua integridade quanto produto audiovisual. Mas assim como “Divertida Mente”, este episódio da série não pode ser considerado uma experiência de evolução da materialidade, pois também está justificado pela narrativa. Já em animações mais experimentais, essa evolução da materialidade, em alguns casos, é o foco do trabalho: desvendar aquela determinada matéria, técnica ou processo (BUCCINI, 2016, p. 51).

A evolução da materialidade é uma tendência nas práticas experimentais e geralmente é proveniente da experiência que o autor cria com a técnica ou suporte e, por vezes, o vislumbre da matéria é indivisível do produto final como na técnica de animação com areia (ou outros grãos moídos). Algumas técnicas vão apresentar essa materialidade como o foco da obra, outras animações experimentais podem ocultar a materialidade e se ater ao conteúdo, como é comum em animações industriais. Mas o fato é que essas duas tendências são escolhas de produção e por isso algumas animações autorais podem apresentar uma tendência incomum para a evolução do conteúdo.

Na figura abaixo, apresenta-se o processo de animação do projeto “Traceloops -08-17-2021_pushPullScans” de Matthias Brown (2021) via *scanner*, cada fotograma é digitalizado e o que causa essas deformidades (à direita) são as varreduras do aparelho enquanto o animador procura mover sutilmente o objeto e gerar esse

⁴ Disponível em: <https://simpsons.fandom.com/pt/wiki/Garoto_Conhece_Curling>, Acesso em: 15 jul. 2021.

⁵ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NhheiPTdZCw>>, Acesso em: 15 jul. 2021.

⁶ Disponível em <<https://www.animesxis.com.br/2017/02/22/paprika-review/>>. Acesso em: 15 jul. 2021.

feito. Não há preocupação em limpar a animação (o que seria possível na pós-produção), pois o foco é a demonstração do processo mais do que o resultado em si.

Figura 5 - Projeto TraceLoops



Fonte: página Traceloops⁷

Em trabalhos altamente autorais que apresentam o que Brethé denominou como "qualidades gráficas singulares" que podem se ater à unidade estilística, e isso não só pela "assinatura" que o autor emprega na obra, mas também como a criação de uma diegese que leva a crer num mundo conciso, mesmo tratando-se de uma animação.

Como mencionado no segundo capítulo, a preocupação com uma unidade numa produção comercial é essencial. Em produções experimentais, essa busca por uma uniformidade estilística é menos relevante, embora não seja necessariamente desconsiderada. Além disso, não se pode entender como unidade de estilo somente a adoção de uma técnica única, mas diz respeito a todo um planejamento e alinhamento da visualidade, fluxo de trabalho, narrativa e linguagem da obra.

O filme "O Menino e o Mundo" (São Paulo, 2014) é muito do resultado das experiências profissionais (comerciais) de Alê Abreu com a série "Vivi Viravento" (Brasil, 2009), como conta Brethé (2019, p. 103). Apesar da estilística de "Vivi Viravento" apresentar uma certa variação das demais produções da TV pelo uso de

⁷ Disponível em <<https://www.instagram.com/p/CSsNiktFALi/>>. Acesso em: 15 jul.2021.

texturas, superfícies e colagens na composição, é possível observar uma maior unidade estilística do que em “O Menino e o Mundo” que conta com uma mescla de técnicas de animação total⁸, animação limitada, 3D digital, colagens e afins, ainda que se apresentem de forma sutil na representação não literal dos espaços, personagens e objetos e não chamam atenção para si de forma destoante.

Figura 6 - Vivi, Viravento e O Menino e o Mundo



Fonte: site Animation Info⁹.

Fonte: site MILC¹⁰

Desses dois exemplos também pode-se verificar uma maior ou menor presença do artista, mas também essa relação pode ser em decorrência de que “Vivi Viravento” é um produto série, enquanto “O Menino e o Mundo” é um filme de longa metragem. Então, mesmo que ambos trabalhos fossem totalmente independentes, o fato de um produto ter como objetivo final a TV, já altera a estética, pois fala-se de uma visualidade passível de ser animada com velocidade e dinamismo além das linguagens específicas da TV.

A ausência e a presença do artista na obra é um dos focos de Brethé (2019, p. 52) ao discutir o que definiria um trabalho como autoral:

a habilidade de reproduzir estilos que se distanciam de um possível estilo gráfico pessoal, pois prefere ou se vê obrigado a estar em sintonia com convenções ou fórmulas preestabelecidas de interesse coletivo, ou seja, do mercado, dos produtores e até do público consumidor.

⁸ também chamada por full animation, cada novo desenho precisa ser totalmente criado pelo animador. (VASCONCELOS; MARCONDES, 2014. p. 438)

⁹ Disponível em

<<http://www.infoanimation.com.br/2018/10/serie-brasileira-vivi-viravento-estreia.html>>, Acesso em: 15 jul 2021.

¹⁰ Disponível em disponível em: <<https://milc.net.br/2014/02/o-menino-e-o-mundo/#.YSFm3vnPzIU>>. Acesso em: 15 jul 2021

Ou seja, o próprio animador é ciente da possibilidade da sua presença ou da necessidade da sua ausência como artista dentro de uma produção e isso vai depender da condição em que ela ocorre. Se tratando de um eixo comercial, a presença do artista pode gerar distúrbios na unidade do estilo, portanto o artista deixa de lado suas “qualidades gráficas singulares” e procura trabalhar com processos comuns aos profissionais de animação.

Alguns exemplos que são possíveis de exemplificar essa tendência, são os filmes do estúdio Ghibli que tem entre seus fundadores, o artista animador Hayao Miyazaki. O estúdio apresenta uma unidade estilística muito coesa em quase todos os filmes (existe uma evolução dessa estilística ao longo do tempo), mas é interessante evidenciar que trata-se de uma identidade criada principalmente por Miyazaki, o que coloca em voga a necessidade de toda uma equipe absorver e reproduzir fielmente essa identidade. Então, podem se considerar como obras de autor, mas que são produzidas sob uma lógica industrial. Existe uma presença do autor, dotada de características próprias e identificáveis, mas em detrimento da ausência dos artistas que compõem a equipe.

Para ilustrar melhor essa relação, na Figura 7 vê-se o personagem principal do curta metragem, “*Kemushi no Boro*” (Japão, 2018) e ao lado direito, personagens com características similares em “*A Viagem de Chihiro*” (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Japão, 2001) fruto de uma produção mais extensa e mais complexa. “*Kemushi no Boro*” é uma experimentação do estúdio na aplicação de computação gráfica na identidade de Miyazaki, o que gerou uma estética de animação total, mas que usa das interpolações de quadros chaves. Também é perceptível uma estilística que permanece na personagem e é interessante perceber como conseguem manter a física do movimento própria do estúdio que, até então, trabalhava majoritariamente com animação total, especialmente em personagens principais, trazendo à tona essa adaptação dos modos de animação.

Figura 7 - Kemushi no Boro e A Viagem de Chihiro



Fonte: site PTAnime¹¹

Fonte: site instiz¹²

Os últimos exemplos referem-se às tendências de dinâmicas de diálogo e dinâmicas de musicalidade. Como comentado anteriormente, não é incomum o uso de dinâmicas de musicalidade em Animações Ortodoxas, mas geralmente esse recurso é bem pontual e/ou contextualizado pela narrativa e é mais predominante em produções experimentais. “O Menino e o Mundo” explora esse recurso ao longo de todo o filme, e até os diálogos se dão são uma espécie de granelô, expondo como não há interesse no conteúdo das falas, mas nas imagens e seus significados, ainda mais tratando do ponto de vista de uma criança.

No filme, a música se mistura com os efeitos sonoros, os objetos e demais elementos fazem música, instala-se uma diegese, a música faz parte daquele universo e não é um mero recurso de plano de fundo como verifica-se em obras de animação ou *live action*.

Essas dinâmicas de diálogo/musicalidade são heranças dos desenvolvimentos relacionados à adaptação das narrativas animadas para a TV. Desde o advento do som no cinema, seu emprego em filmes de animação permitiu narrativas mais longas e com a chegada da TV, esse elemento narrativo vai sendo utilizado como recurso econômico até mesmo em produções experimentais, o uso de narrações e/ou diálogos tornou-se comum. No entanto, não é incomum as dinâmicas de musicalidade regerem a imagem numa animação comercial, mesmo que apresentem baixo ou nenhum grau de abstração e ainda que sejam mais comuns e favoráveis à produções experimentais.

¹¹ disponível em:

<<https://ptanime.com/amp/kemushi-no-boro-curta-de-miyazaki-tem-tema-por-joe-hisaishi/>>. Acesso em: 15 jul 2021.

¹² disponível em: <https://www.instiz.net/name_enter/58040078>. Acesso em: 15 jul 2021.

Fantasia foi claramente a tentativa da Disney de legitimar o filme de animação trabalhando de uma forma mais abstrata, altamente estética e supostamente "cult", não englobando adequadamente a visão de Fischinger da música puramente visual. Mais uma vez, como Lye, Fischinger reconheceu a animação como uma forma que poderia acomodar expressões fluidas e primitivas de pensamento e sentimento.(WELLS, 1998, p. 29, tradução nossa)

Em “A Bela Adormecida” (*Sleeping Beauty*, EUA, 1959) foi aplicado muito do que se obteve de resultado gráfico em “Fantasia” (*Fantasia*, EUA, 1940), como na cena em que as fadas presenteiam Aurora no berço e, para representar essa magia e beleza envolvidos, o uso de luzes, formas e cores regidos pela música são colocados em cena.

Norman McLaren é um grande expoente dessa tendência experimental no uso de dinâmicas da musicalidade na busca pela imagem da música e muito do que ele proporcionou para a animação é assimilado em diferentes produções como de publicidade, indústria, híbridas, independentes e autorais. Seus trabalhos incluem tanto pintura sobre vidro como desenhos na película e sua preocupação situa-se mais próxima da sinestesia, procurando uma causa visual para o som.

Se a música pudesse ser visualizada, ela se pareceria com cores e formas movendo-se através do tempo em diferentes ritmos, movimentos e velocidades (WELLS apud BUCCINI, 2016, p. 55).

Essa tendência à musicalidade pode ser verificada em sub-tendências que pode-se chamar de cacofonias (sons desarmônicos) e sinfonias (sons harmônicos), sendo o segundo mais comum em produções comerciais. A cacofonia geralmente é mais presente em animações Ortodoxas na forma de cartuns pelo uso de onomatopeias e efeitos visuais que representem esses sons pontuais, enquanto numa produção experimental o foco costuma ser mais sinestésico do que literal (BUCCINI, 2016, p. 55). Na prática, essa tendência acaba se mostrando bastante flexível entre os modos de produção, pois proporciona ao animador um norteador do tempo e ritmo, tornando a temporização da animação uma tarefa mais pautada e por isso é utilizada em experimentações como uma dinâmica matriz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A linha que supostamente divide produções experimentais e comerciais só é realmente relevante quando se fala dos espaços em que elas se reproduzem. Quanto às produções em si, é difícil fazer uma categorização livre de contradições, pois além da animação nascer e se refazer na experimentação, seus padrões estéticos também são resultado do contexto e muito do que é subversivo num tempo, pode logo ser assimilado como linguagem em outro.

As salas *multiplex* de cinema contam com uma quantidade ínfima de produções nacionais e mais reduzida ainda de animações brasileiras. Isso se deve à falta de uma indústria brasileira consolidada e de políticas que reivindicam um espaço para veiculação maior desses produtos, o que torna as produções de animação brasileira pouco relevantes do ponto de vista mercadológico. Por outro lado, esse espaço-reserva permite mais liberdade artística e expressiva própria de animadores brasileiros, mas que acaba por circular somente em circuitos e festivais específicos além de contar com investimentos muito menores.

A área de animação é vasta e muito diversa, não podendo ser contida tão somente no Cinema, pois se manifesta em vários formatos (jogos, instalações interativas, TV, Teatro, Artes Plásticas e afins). Por este motivo é que a indústria selecionou os modelos que melhor lhe atendiam, por outro lado, também acabou por instituir este modelo como único e causar o apagamento de demais expressividades e técnicas, ou mesmo, torná-las obsoletas como no caso da animação em acetato.

É nítida a influência do formato final na apropriação de uma técnica, como no caso da TV que forçou o desenvolvimento de procedimentos mais rápidos, planejados e otimizados na animação, assim como a forma de consumo desses produtos também influencia numa linguagem a ser desenvolvida e adotada.

Por fim, não parece interessante a compreensão dicotômica dessas produções porque restringe possibilidades expressivas úteis e disponíveis a qualquer artista. Só é interessante essa noção divisória para as indústrias que determinam o que é produto de consumo e o que é produto de arte e terminam por monopolizar os meios de distribuição e alcance de cada segmento.

Dadas as possibilidades que a internet e os serviços de *streaming* trazem, não é ilusório imaginar um lugar compartilhado por produções mais diversas, que conquistem relevância e alcance semelhantes. Essa visão poderia contribuir para o

desenvolvimento de artistas e estudantes de animação que, por ora, se vêem condicionados a absorver e reproduzir os mesmos modelos predominantes e que poderiam, num cenário que permita a compreensão da animação como múltipla, ter seus trabalhos reconhecidos e distribuídos numa esfera menos restrita que a atual.

REFERÊNCIAS

2001: uma odisseia no espaço. Direção: Stanley Kubrick. EUA: MGM e Hawk Films. (164 m). DVD . 1968. Título original: 2001: A Space Odyssey.

A BELA adormecida. Direção: Clyde Geronimi; Eric Larson; Les Clark; Wolfgang Reitherman. Walt Disney Productions; Buena Vista Distribution. EUA. (75 m). DVD . 1959.

A BRANCA de neve e os sete anões . Direção: David Hand; Wilfred Jackson; Perce Pearce; Ben Sharpsteen; Larry Morey; William Cottrell. EUA: Walt Disney Production. (83 m). DVD . 1937. Título original: Snow White and the Seven Dwarfs.

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayo Miyazaki. Studio Ghibli. Japão (125 m). DVD. 2001. Título original: Sen to Chihiro no Kamikakushi.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação. Técnica e Estética através da História.** São Paulo: SENAC, 2002.

BECK, Jerry. **Animation Art: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI.** Nova Iorque: Harper Design International, 2004.

BLOCKHEAD - The Music Scene. Direção: Anthony F. Schepperd. Independente. EUA. 2009. YouTube. (5m 21s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NhheiPTdZCw>>. Acesso em: 25 de ago 2021.

CABRAL, CLEBER A. e BORGES, DIOGO C. **Rizoma - Uma introdução aos Mil Platôs de Deleuze e Guattari.** Revista Critério - vol. 1, n. 4, 2005. Belo Horizonte. 2005.

CLUTCH cargo: the case of ripcord van winkle: Direção: Alex Anderson. Produção: Clark Haas. EUA. 1959. YouTube (20m 16s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UTQI_XjoSSY>. Acesso em: 25 de ago 2021.

CURI, Gabrielle L.. **Videoclipes e Videoarte: convergências e espaços de reprodução.** Escola de Belas Artes - Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2021.

DE CAMPOS, Jorge L.. **Os conceitos de Gilbert Simondon como fundamentos para o design**. F Chagas. 2008.

DIVERTIDA mente. Direção: Pete Docter. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures. EUA. (94 m). DVD . 2015. Título original: Inside Out.

FANTASIA. Direção: Bill Roberts; Ford Beebe; Hamilton Luske; James Algar; Jim Handley; Norm Ferguson; Paul Satterfield; Samuel Armstrong; T. Hee; Wilfred Jackson. Walt Disney Productions; RKO Radio Pictures. EUA. (124 m). DVD. 1940.

FIALHO, Antônio. **A EXPERIMENTAÇÃO CINÉTICA DE PERSONAGEM: Os Princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador**. Escola de Belas Artes - Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2013.

FLOWERS and trees. Direção: Burton Gillett. EUA: Walt Disney Prod. LTC. 1932. YouTube. (7m 49s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_NKcsg8vE_U>. Acesso em: 25 de ago 2021.

GRAÇA, Marina E. **Entre o olhar e o gesto : elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2006.

HÉRCULES. Direção: John Musker; Ron Clements. Walt Disney Pictures; Walt Disney Feature Animation. (93 m). DVD. 1997. Título original: Hercules.

HÉRCULES. Direção: Phil Weinstein. Walt Disney Television Animation. DVD. 1998. Título original: Hercules: The Animated Series.

JOHNNY bravo. Direção: Van Partible e Van Partible. EUA: Cartoon Network. DVD. 1995.

JOHNNY Cash Final Project. Criação: Chris Milk; Aaron Koblin. independente. EUA. 2011. YouTube (5m 57s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HGdbAcVnT4Y>>. Acesso em: 25 de ago 2021.

KEMUSHI no Boro. Direção: Hayao Miyazaki. Studio Ghibli; Museu Ghibli. Japão (14 m). 2018. Museu Ghibli.

LIMA, M. **Visual Complexity: Mapping Patterns of Information**. 1ª edição ed. New York: Princeton Architectural Press, 2011.

LSD - Genius ft. Sia, Diplo, Labrinth. Direção: Ben Jones. Bento Box Entertainment. EUA. 2018. YouTube. (3m 42s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HhoATZ1lmtw>>. Acesso em: 25 de ago 2021.

SUBMARINO amarelo. Direção: George Dunning. Apple Films King Features Syndicate TVC London; United Artists. EUA/RU. (90 m). DVD. 1968. Título original: Yellow Submarine.

MIDNIGHT gospel. Direção: Pendleton Ward. Criação: Duncan Trussell; Pendleton Ward. Netflix Worldwide Entertainment, LLC. EUA. 2020.

NEVES, José P. **O apelo do objeto técnico a perspectiva sociológica de Deleuze e Simondon.** Campo das Letras - Editores, S. A. . Porto: 2006.

O incrível mundo de Gumball: A busca/A colher. Direção: Mic Graves. Criação: Ben Bocquelet. Cartoon Network. EUA. 2011. Netflix. (23 m). Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81188388?trackId=14170287&tctx=2%2C0%2C630195b9-c9ea-4c85-b8b0-c3bf84157f8e-23400452%2C39b84082-f880-46b4-a5c6-607b8745f6ef_37339974X3XX1629896831610%2C%2C>. Acesso em: 25 de ago 2021. The amazing World of Gumball: the quest/the spoon.

O incrível mundo de Gumball: O triângulo/O dinheiro: Direção: Mic Graves. Produção: Ben Bocquelet. Cartoon Network. EUA. 2011. Netflix. (21m 50s). Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81188432?trackId=14170289&tctx=2%2C0%2C630195b9-c9ea-4c85-b8b0-c3bf84157f8e-23400452%2C39b84082-f880-46b4-a5c6-607b8745f6ef_37339974X3XX1629896831610%2C%2C>. Acesso em: 25 de ago 2021. Título original: The amazing World of Gumball: the triangle/the money.

O MENINO e o mundo. Direção: Alê Abreu. Filme de Papel. São Paulo. (85 m). DVD. 2013

OS SIMPSONS: o filme. Direção: David Silverman. Gracie Films; 20th Century Fox Animation. EUA. (93 m). DVD. 2007. Título original: The Simpsons: the movie.

PAPRIKA. Direção: Satoshi Kon. Madhouse; Sony Pictures Classics. Japão. (90 m). DVD. 2006. T

PEDRO BRETHERÉ, Simon. **MATRIZES AUTORAIS NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista animador.** Escola de Belas Artes /UFMG. Belo Horizonte. 2019.

RABBIT crusader. Direção: Alex Anderson. Produção: Jerry Fairbanks, Inc. EUA. 1947. YouTube (4m 4s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UNHA9xuYCDA>>. Acesso em: 25 de ago 2021.

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos.** Contraponto. Rio de Janeiro. 2010.

SODA jerks. Direção: Earl Hurd; Raoul Barre. EUA: 1920. YouTube. (5m 20s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CWoXtkVV4go&t=103s>>. Acesso em 25 de agosto de 2021.

THE DOVER boys ar pigmento university. Direção: Chuck Jones. Produção: Leon Schlesinger. EUA: Warner Bros. 1942. YouTube. (8m 58s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZWijJuXVd-t>>. Acesso em: 25 de ago 2021.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The illusion of Life: Disney Animation**. 1st ed Hyperion. New York. 1981.

TRACELOOPS -08-17-2021_pushPullScans. Criação: Matthias Brown. independente. EUA. 2021. Instagram. (15s). Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CSsNiktFALi/>>. Acesso em: 25 de ago 2021.

VIVI Viravento. Direção. Alê Abreu. AnimaTV. São Paulo, 2009. Youtube (5m s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nX_zgyo6kYw>. Acesso em: 25 agosto 2021.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Routledge. Nova Iorque. 1998.

WHIRLING Dervish animation. Criação: Just Goscha. Batcat Animations. Alemanha. 2020. Instagram. (20s). Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CA2rtOQA9Ly/>>. Acesso em: 25 de ago 2021.