

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES

David Lucas Myrrha Ferreira

**AS PECULIARIDADES NARRATIVAS E DE PRODUÇÃO DAS SÉRIES  
ANIMADAS *STORYBOARD DRIVEN***

Belo Horizonte – MG

2018

David Lucas Myrrha Ferreira

**AS PECULIARIDADES NARRATIVAS E DE PRODUÇÃO DAS SÉRIES  
ANIMADAS *STORYBOARD DRIVEN***

Monografia apresentada junto ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da UFMG como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte – MG

2018

## RESUMO

Este trabalho buscou identificar quais as peculiaridades narrativas e de produção das séries animadas *storyboard driven*, isto é, séries de animação guiadas por um roteiro visual. Para tal, foi necessário identificar em que ponto surgiu esse modelo de produção (através de um panorama histórico), como se dá a produção de séries nesse estilo e o que isso implica em questões de narrativa.

Além disso foi feita uma comparação entre séries animadas *storyboard driven* e séries animadas que passam por um roteiro escrito, tentando diferenciar os dois modelos em questão de produção e narrativa. Foi destacada, também, a importância do modelo *storyboard driven* na mídia animada, na qual o visual é fundamental para se ter uma narrativa.

**Palavras-chave:** *Storyboard driven*. Roteiro escrito. Chuck Jones. John Kricfalusi. Séries de animação.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>2. PANORAMA HISTÓRICO</b>	
<b>2.1 A “era de ouro” da animação norte-americana.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 A chegada da televisão.....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 A retomada do <i>storyboard driven</i>.....</b>	<b>14</b>
<b>3. O “MODELO WARNER” DE PRODUÇÃO: UMA ANÁLISE DO CURTA <i>DUCK DODGERS IN THE 24½th CENTURY</i>.....</b>	<b>16</b>
<b>4. <i>REN &amp; STIMPY E OS SIMPSONS</i>: UMA ANÁLISE COMPARATIVA.....</b>	<b>24</b>
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>31</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>33</b>

# 1. INTRODUÇÃO

Considerado etapa importante na produção de qualquer animação, o *storyboard*<sup>1</sup> é uma representação visual da narrativa, concebida em uma sucessão de imagens para proporcionar a pré-visualização do que virá a ser a animação final. Sua primeira aparição em produtos animados data de meados do século XX, tendo sido consideravelmente aprimorado nas produções dos Estúdios Walt Disney por Webb Smith nos anos 1920, em curtas como *Steamboat Willie* (EUA, 1928) e *Plane Crazy* (EUA, 1928) (NESTERIUK, 2011, p. 208, 209).

Durante a chamada “era de ouro” da animação norte-americana, que durou do final dos anos 1920 até meados dos anos 1960, tendo seu apogeu entre os anos 1930 e 1940 (KRICFALUSI, 2007), foi adotada pelos Estúdios Warner Bros.<sup>2</sup> uma metodologia de produção na qual uma primeira versão dos *storyboards*, mais rascunhada, passava pela aprovação do diretor (antes de ser finalizada em uma versão de trabalho), sendo posteriormente adicionados os diálogos. Ou seja: a ação dos personagens conduzia os diálogos, e não o contrário.

Esse estilo de produção, que trabalha a narrativa diretamente em *storyboards*, sem passar previamente por um roteiro escrito, proporcionou as chamadas séries *storyboard driven*<sup>3</sup> ou *creator driven*<sup>4</sup> (KRICFALUSI, 2010). Tratava-se de pensar diretamente em termos de imagem, privilegiando o apelo visual das sequências animadas e sua sincronização sonora. Nesse sistema, diretores trabalhavam juntamente com os artistas na elaboração de episódios, e grandes nomes da animação, como Tex Avery e Chuck Jones utilizavam esse estilo de produção.

A partir dos anos 1960, surgem as séries animadas criadas exclusivamente para a televisão. Com uma alta demanda de produção de episódios era preciso reduzir ao máximo o tempo e os gastos com a produção, resultando em séries animadas cada vez burocratizadas pelas relações industriais, com as etapas de produção alienadas: roteiristas, diretores e artistas

---

1 O termo *storyboard* pode ser traduzido para o português como “esboço sequencial”, de acordo com o dicionário online WordReference.com., e também como “roteiro visual” (FIALHO, 2013). Para esta monografia, foi utilizado o termo original em inglês, devido ao fato da nomenclatura inglesa ser adotada como padrão em produções audiovisuais brasileiras.

2 Produtora e distribuidora estadunidense de filmes e entretenimento televisivo, fundada em 1932. Teve seu departamento de animação fundado nos anos 1930.

3 “Orientadas por um roteiro visual” (tradução livre do autor).

4 “Orientadas pelo criador” (tradução livre do autor).

(artistas de *storyboard*, animadores, etc.) apenas trabalhavam com o que haviam recebido do departamento anterior, num processo quase automatizado (KRICFALUSI, 2008). Logo, as séries *storyboard driven* perderam seu espaço nos grandes estúdios para se ajustar às demandas apertadas do cronograma televisivo.

Porém, no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, houve a retomada desse tipo de série com *As Novas Aventuras do Super Mouse* (*Mighty Mouse: The New Adventures*, EUA, 1987 - 1988), criada por Ralph Bakshi, e *Ren & Stimpy* (EUA, 1991 - 1995), criada por John Kricfalusi, dando impulso ao ressurgimento das séries *storyboard driven* dos anos 1990 (KRICFALUSI in THILL, 2010). Influenciadas por essas duas, várias séries foram desenvolvidas seguindo esse modelo de produção: *A Vida Moderna de Rocko* (*Rocko's Modern Life*, EUA, 1993 - 1996), *Bob Esponja Calça Quadrada* (*SpongeBob SquarePants*, EUA, 1999 - presente), e mais recentemente *Hora de Aventura* (*Adventure Time*, EUA, 2010 - presente) e *Steven Universo* (*Steven Universe*, EUA, 2013 - presente).

A etapa de pré-produção de uma série animada inclui, dentre outras coisas, a criação dos *storyboards* e todo o planejamento visual dos personagens e cenários, tendo um roteiro final sido desenvolvido previamente a essa fase (WINDER e DOWLATABADI, 2001, cap. 8). No entanto, se existem séries animadas que *pulam* a etapa de um roteiro escrito, como isso afeta a narrativa delas, e que mudanças isso implica em questões de produção? No contexto atual da indústria, percebe-se que tanto o modelo *storyboard driven* quanto o *script driven*<sup>5</sup> (que passa por uma etapa de roteiro escrito antes de ir para os *storyboards*) são utilizados, dependendo da proposta da série. Como definir, então, qual modelo de produção é mais apropriado para a narrativa de uma série animada?

Buscando responder essas questões, essa monografia pretende compreender quais as especificidades (narrativas e de produção) das séries animadas *storyboard driven*, quando comparadas às séries que passam por uma etapa de roteiro escrito prévia aos *storyboards* – as séries *script driven*, através de um estudo teórico e de uma análise comparativa desses dois tipos de série, utilizando exemplos específicos para tal fim.

Além da escassez de trabalhos acadêmicos tratando especificamente desse tema, ainda mais na língua portuguesa, há uma necessidade de investigação da produção e estrutura narrativa de séries animadas *storyboard driven* e de suas singularidades. Por que será que um modelo de produção que surgiu no início do século XX e entrou em desuso por algumas décadas com retomada no final dos 1980 e início dos anos 1990 voltou a ser reutilizado em

---

5 “orientado por um roteiro escrito” (tradução livre do autor).

séries animadas produzidas atualmente? E o que a utilização desse modelo de produção implica no resultado final da série?

Tentando responder a essas questões, num primeiro momento da pesquisa foi feita uma breve análise histórica das séries de animação, focando em aspectos da pré-produção. Essa análise foi dividida em três partes: a “era de ouro” da animação norte-americana (datando do final dos anos 1920 até meados dos anos 1960, segundo Kricfalusi), a chegada da televisão nos anos 1960 e a retomada das séries *storyboard driven* ou *creator driven* no final dos anos 1980 e início dos anos 1990.

Tendo como aporte teórico os textos de Nesteriuk, Maltin, Kricfalusi e Thomas e Johnston, nessa análise foi identificado o contexto em que desenvolveram as séries animadas *storyboard driven*, além de contemplar pontos cruciais para a pesquisa, como o surgimento dos *storyboards* no cinema de animação e a importância dos Estúdios Warner Bros. na produção desse estilo de série. Posteriormente, foi investigado o que mudou com a chegada da televisão nos anos 1960 e a retomada das séries *storyboard driven* no final do século XX, destacando a importância das séries *As Novas Aventuras do Super Mouse* e *Ren & Stimpy*.

Seguindo em frente, foi investigado como se dá a concepção de uma série animada *storyboard driven*. Nesse capítulo foi utilizado de exemplo o modelo de produção da Warner Bros. na época em que Tex Avery, Bob Clampett, Chuck Jones e outros artistas trabalharam no departamento de animação do estúdio. O curta *Duck Dodgers no Século 24½* (*Duck Dodgers in the 24½th Century*, EUA, 1953) dirigido por Chuck Jones foi usado de exemplo, explicando como se deu sua produção (tendo como base os relatos de Jones e da equipe envolvida na produção) e buscando compreender de que formas ela influenciou na narrativa do episódio; qual o efeito visual teve o estilo de produção *storyboard driven* no resultado final.

Em entrevista, Chuck Jones destaca a importância da atuação dos personagens na animação, fazendo comparação a uma peça de teatro: o mais importante é o ator, e não a iluminação do palco, a trilha sonora, etc. Assim, ele criticava produções como as dos estúdios Hannah Barbera<sup>6</sup> e UPA<sup>7</sup> por se apoiarem demais nos diálogos e no estilo visual, e não na atuação dos personagens em si. Para ele, a atuação dos personagens era tão importante que ele fazia os primeiros desenhos de cada cena, temporizava-os e posteriormente adicionava os diálogos. Assim, a ação dos personagens conduzia os diálogos, e não vice-versa (ADAMSON

---

<sup>6</sup> Empresa estadunidense de desenhos animados criada em 1957 por ex-funcionários da MGM Cartoons.

<sup>7</sup> United Productions of America (ou UPA) foi um estúdio de animação estadunidense ativo dos anos 1940 aos anos 1970.

in FURNISS, 2005, pág. 63 e 64). Nesse capítulo, portanto, foi feita uma comparação entre um trecho de *Duck Dodgers no Século 24½* e de um episódio da série animada *The Adventures of Rocky & Bullwinkle & Friends* (EUA, 1959 – 1964), que foi uma série orientada por roteiro escrito, comparando a narrativa visual de ambos.

A maioria das séries *storyboard driven* são do gênero comédia, às vezes em conjunto com ação e aventura, o que faz com que boa parte da dinâmica dos episódios se apoie em piadas visuais (WRIGHT, 2005, p. 111 - 115). Por isso, tem-se como objetivo compará-las a séries animadas que também são de comédia, porém *script driven*, em questões de narrativa e de produção. Para este fim, esse trabalho utilizou como referência a série *Ren & Stimpy*, focada no *storyboard driven*, e a série *Os Simpsons (The Simpsons)*, EUA, 1989 – presente), que é *script driven*, fazendo uma análise comparativa entre as duas, baseando-se em relatos dos criadores e das equipes envolvidas nas produções de ambas as séries.

Estreando no final dos anos 1980, *Os Simpsons* possui uma narrativa com diálogos sofisticados, se apoiando fortemente num roteiro satírico, explorando mais os personagens e a história através dos diálogos do que da técnica da animação dos personagens em si. Esse tipo de narrativa marcou uma geração e influenciou a criação de séries como *South Park* (EUA, 1997 – presente) (LEOPOLD, 2009).

Nessa mesma época, com a retomada do modelo *storyboard driven*, há uma aproximação diferente das histórias e dos personagens na série *Ren & Stimpy*. No curta-metragem documental *Ren & Stimpy: In the Beginning* (EUA, 2004), John Kricfalusi<sup>8</sup> (criador da série) reforça a ideia de que existe um milhão de maneiras diferentes de fazer um personagem expressar felicidade, tristeza ou até de reproduzir expressões que nem podem ser explicadas com palavras. Ele dizia aos artistas de *storyboard* trabalhando na série para nunca desenharem uma expressão facial que já haviam desenhado antes. Além disso, de acordo com ele, era necessário trabalhar fortemente a personalidade de seus personagens. Assim, independente da situação em que se encontrassem, o episódio funcionaria perfeitamente em questões de narrativa.

Percebe-se que a construção de cada episódio possui diversas diferenças no modo como os dois tipos de série lidam com os personagens e o universo em que se encontram. Mesmo assim, ambas tiveram grande sucesso de audiência na época em que estrearam na televisão, influenciando fortemente as séries de sua época, cada uma a sua maneira.

---

<sup>8</sup> Animador e diretor de animação canadense. Fundou a companhia de animação Spümcø em 1988.

Atualmente os dois estilos de produção (*script driven* e *storyboard driven*) continuam sendo usados em séries animadas, provando que ambos os modelos podem gerar produtos bem sucedidos. Daí a necessidade de investigar as diferenças entre os dois e de as expor nessa monografia para que o leitor/pesquisador possa compreender como *pular* a etapa de um roteiro escrito na produção de uma série e como isso influencia o resultado da narrativa visual. E, concretamente, como esse método pode indicar mudanças importantes no modo de produzir séries animadas.

## 2. PANORAMA HISTÓRICO

### 2.1 A “era de ouro” da animação norte-americana

As primeiras séries de animação datam do final da década de 1910. Eram exibidas em *nickelodeons*<sup>9</sup>, que foram os primeiros espaços fechados dedicados a projetar imagens em movimento, posteriormente substituídos por salas de cinema. O sucesso dos filmes unitários de animação em curta-metragem foi o que abriu espaço para a produção de séries de animação (NESTERIUK, 2011, p. 27). A ideia era aproveitar personagens e universos que tinham boa aceitação para cativar o público, fazendo com que retornasse ao cinema continuamente para assistir a um novo episódio. Em pouco tempo os Estados Unidos tornou-se o maior produtor desse formato de animação, principalmente a partir da década de 1960, em que dominou a produção de séries animadas feitas exclusivamente para a televisão (NESTERIUK, 2011, p. 28).

Nos primórdios da animação comercial americana, as ideias eram discutidas verbalmente entre os animadores, que eventualmente chegavam a uma série de situações e piadas visuais, o suficiente para se ter uma história. A narrativa era definida apenas verbalmente, não havendo intenção de produzir um roteiro escrito nem visual. Os animadores iam trabalhar nas suas cenas apenas levando em consideração as sequências anteriores e as que vinham depois das que iriam animar. Eles eram livres para animar o que quisessem, contanto que se encaixasse no contexto do filme cuja história havia sido decidida previamente na reunião entre eles. (CULHANNE, 1988, p. 45).

Fazendo um apanhado do que foi produzido antes dos anos 1920 no contexto norte-americano de animação, percebe-se a intenção de que as produções animadas fossem o equivalente às tirinhas de jornal numa tela de cinema. Foi nessa época que cartunistas como Winsor McCay (responsável por célebres tirinhas como as do personagem *Little Nemo*) começaram a explorar a mídia da animação, adaptando seus personagens de quadrinhos para as telas de cinema (MALTIN, 1987, p. 1). Ou seja, desde aquela época pode-se dizer que a visualidade das histórias em quadrinhos teve influência na narrativa dos curtas de animação.

Foi só em 1930, porém, que Walt Disney, Max Fleischer e Ub Iwerks juntaram profissionais (em sua maior parte, ex-animadores) para trabalharem exclusivamente na

---

<sup>9</sup> Espaços que reproduziam continuamente filmes de 15 minutos a uma hora, acompanhados por piano. Sua entrada custava 5 centavos (moeda que é chamada de *nickel* em inglês), daí o nome *nickelodeon* (Fonte: Encyclopédia Britannica) (tradução livre).

criação das histórias com uma estrutura narrativa que teria início, meio e fim, e que não fosse uma sequência mais ou menos relacionada de situações cômicas. Escritores habilidosos haviam sido chamados para trabalhar nos estúdios Walt Disney, porém raramente tinham a oportunidade de escrever qualquer coisa (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 195). Um roteiro escrito poderia ser utilizado no início produção para sugerir o que poderia ser feito com os conceitos visuais já desenvolvidos (ilustrações e pinturas que tentavam explorar o aspecto visual do que poderia vir a ser a animação em questão de personagens e dos cenários), mas geralmente as ideias eram muito bem discutidas e trabalhadas antes de se pôr a primeira palavra no papel.

Essas ideias, os personagens, e a noção de continuidade da narrativa eram concebidas de forma visual, através de uma série de rascunhos pregados num painel que contavam a história. Surge, então, o *storyboard*. (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 195). Sua origem é creditada a Webb Smith<sup>10</sup>. A ideia de se produzir rascunhos, esboços na pré-produção já era posta em prática, mas foi Smith que revolucionou ao produzir sequências de desenhos que contavam a história do filme na sua totalidade (MALTIN, 1987, p. 38).

Geralmente os núcleos de criação de história nos estúdios Walt Disney eram formados por dois ou três membros, dentre eles o *storyman* e o *story sketch artist*. Enquanto o primeiro era responsável pela apresentação dos quadros da ação para os diretores e o resto da equipe, o outro fazia os desenhos. Os dois trabalhavam juntos na concepção das histórias. Elas eram concebidas pensando no perfil do diretor que iria trabalhar na produção e nas habilidades dos animadores escolhidos, mesmo que num nível inconsciente. Ou seja, o processo aqui era o contrário de uma produção mais *mecânica* e estratificada, na qual um roteiro é escrito, depois as cenas são planejadas e posteriormente são chamados animadores disponíveis para completar seu trabalho. Apesar das disputas e discordâncias, a equipe trabalhava em uníssono, e isso é uma característica comum em séries *storyboard driven*, podendo inclusive serem chamadas de *creator driven*, remetendo à produção colaborativa e guiada pelos próprios criadores (KRICFALUSI, 2010).

Esse método foi o predominante nos estúdios Disney nos anos 1930. Mapeando a história em *storyboards*, havia um controle maior sobre a narrativa. Podia-se perceber, antes de passar para a etapa de animação, em quais momentos a narrativa não funcionava, se alguma sequência precisava ser cortada, dentre outras coisas. De acordo com Leonard Maltin,

---

<sup>10</sup> Artista e animador que trabalhou nos estúdios Walt Disney em produções como *Branca de Neve e os 7 Anões* (EUA, 1937) e *Dumbo* (EUA, 1941).

“Os desenhos animados da Disney tinham início, meio e um fim, numa época em que outros estúdios estavam apenas tentando encontrar uma maneira de preencher seis minutos<sup>11</sup>” (MALTIN, 1987, p. 38, tradução livre do autor).

Com suas primeiras produções datadas do início dos anos 1930, o estúdio de animação Warner Bros. começou se inspirando fortemente nas produções de Walt Disney, e de fato parte de sua equipe era composta de ex-funcionários oriundos da formação da Disney. Sob o comando de Hugh Harman e Rudolf Ising, os desenhos animados produzidos no estúdio seguiam fórmulas prontas para cumprir prazos e entregar um resultado aceitável, sendo frequente o uso de piadas visuais repetidas e a reutilização de sequências ou de cópias delas em outros personagens por parte dos animadores. Enquanto as produções da Disney se tornavam um ponto de referência na animação, inovando e melhorando a cada novo lançamento, não houve progresso considerável nas produções da Warner nos primeiros anos.

Desacordos financeiros resultaram na saída de Harman e Ising em 1933, com a entrada de uma nova equipe de funcionários no estúdio, composta por Tex Avery, Chuck Jones e Bob Clampett, dentre outros. Logo eles foram realocados e passaram a trabalhar numa unidade separada do estúdio principal, um edifício de madeira apelidado por eles de “*Termite Terrace*”.<sup>12</sup> Lá eles tinham total liberdade na maneira de produzir as animações porque o fundador da Warner Bros. Cartoons, Leon Schlesinger, não se interessava pela criação de personagens e histórias, contanto que os resultados fílmicos fossem lucrativos. Os roteiros, ao invés de escritos, eram desenhados e colocados num painel, e assim era desenvolvida a narrativa do que viriam a ser as animações. Michael Maltese, que trabalhou muitos anos como roteirista no estúdio, conta em entrevista que escrevia suas ideias para um novo curta num pequeno pedaço de papel e, tendo a ideia aprovada, ele ia direto trabalhar nos *storyboards* (MALTESE, 1991).

O primeiro curta-metragem produzido por eles, *Gold Diggers of '49* (EUA, 1935), foi um divisor de águas na história do estúdio. O legado desses artistas foi a criação de um estilo distinto, corajoso e inovador, pois era engraçado de uma maneira nunca antes vista num desenho animado da Disney.

Numa análise histórica feita por Jean Ann Wright, a autora de *Animation Writing and Development* (Focal Press, 2005) observa que, por muitos anos, as séries animadas americanas eram produzidas sem um roteiro escrito. Os artistas envolvidos na produção

---

11 Texto original: “Disney's cartoons had a beginning, a middle, and an end, at a time when other studios were just trying to find a way to fill six minutes.”

12 “Terraço dos cupins” (tradução livre do autor).

pegavam uma ideia geral do que viria a ser cada episódio e desenvolviam a história visualmente, numa versão mais rascunhada dos *storyboards*. Com a aprovação do diretor, os artistas finalizavam esses *storyboards* numa versão de trabalho, adicionando os diálogos posteriormente para os atores de voz. Ou seja, nos primórdios das séries de animação norte-americanas, o *storyboard driven* era o modelo de produção predominante.

## 2.2 A chegada da televisão

O advento da televisão teve grande influência na forma de se produzir séries de animações, que até então eram feitas para serem exibidas em cinemas. Apesar das primeiras emissoras terem surgido em 1928, mesmo ano em que os aparelhos começaram a ser comercializados, foi só depois da Segunda Guerra Mundial (1930 – 1945) que a televisão se popularizou, tornando-se o principal meio de comunicação de massa no lugar do rádio (NESTERIUK, 2011, p. 62).

Nos primeiros anos, não se produziu séries de animação exclusivas para a televisão, pois apenas eram reprisados os antigos episódios já exibidos no cinema, os chamados *theatricals*. Isso aconteceu porque, devido ao grande número de animações produzidas para o cinema ao longo dos anos, criou-se a falsa impressão de que havia uma quantidade inesgotável de conteúdo para ser exibido, não havendo a necessidade de criar novas séries. Outro fator decisivo foi que, com a consolidação das produções de longa-metragem, a exibição de séries de animação no cinema entrou em declínio, e a demanda por episódios diminuiu drasticamente, resultando na queda do preço deles. Financeiramente falando, era muito mais vantajoso para as emissoras exibirem conteúdo reprisado dos cinemas do que produzir conteúdo novo.

As primeiras tentativas de se produzir séries animadas exclusivas para a televisão datam de 1949. Séries como *Crusader Rabbit* (EUA, 1949) e *Tele-Comics* (EUA, 1949) possuíam poucas sequências efetivamente animadas, ou seja, aquelas em que havia movimento de personagens, podendo ser visualmente consideradas como uma espécie de *animatic*<sup>13</sup> (NESTERIUK, 2011, p. 73). Elas ocupavam o horário de sábado de manhã, até então abandonado pelas emissoras e destinado exclusivamente para um público infantil. Isso

---

<sup>13</sup> Também conhecido por *leica reel* e *story reel*, o *animatic* consiste numa espécie de versão audiovisual do *storyboard*. Cada quadro desenhado permanece exibido pelo tempo predeterminado de sua duração em tela cheia até ser substituído pelo desenho seguinte e assim por diante, acompanhado do áudio da animação devidamente sincronizado (NESTERIUK, 2011, p. 223).

foi algo que mudou o modo de se produzir séries animadas, pois até então elas eram destinadas para um público geral, não exclusivamente infantil, o que fez com que órgãos que regulamentavam e classificavam o conteúdo veiculado na televisão censurassem diversos episódios ou trechos considerados inapropriados.

É só a partir dos anos 1950 que se começa a ter uma produção significativa de séries de animação direcionadas para a televisão. Essa produção aumentou consideravelmente nos anos 1960, época em que se popularizou a televisão em cores nos Estados Unidos, o que fez com que os *theatricals* em preto-e-branco deixassem de ser exibidos, restringindo a quantidade de animações reprisáveis e forçando os estúdios a produzirem novas animações coloridas.

Fundada em 1957 por William Hannah e Joseph Barbera, a Hannah Barbera lançou mão de uma grande oferta de animadores disponíveis no mercado por terem sido dispensados dos grandes estúdios de animação para cinema, passando a contar com roteiristas como Michael Maltese e Warren Foster, que trabalharam em produções da Warner Bros. Em 1960, é criado pelo estúdio a série animada de maior sucesso na televisão até então: *Os Flintstones*, a primeira animação a ser exibida em horário nobre da televisão norte-americana, saindo da grade de horário do sábado de manhã (LACEY, 2004).

Nessa época, o orçamento que ia para as animações era bem limitado e os prazos de produção eram apertados. Enquanto um episódio dos *Looney Tunes* levava em torno de quinze meses para ser produzido em sua totalidade (BECK, 2008), tendo duração de seis minutos, os episódios de *Os Flintstones* eram exibidos semanalmente e duravam 22 minutos. Diversos recursos foram utilizados para baixar os custos e agilizar a produção, como cenários que se repetiam em diversas cenas, assim como o uso de animação econômica para os personagens. Nesse modo de produção, o personagem passava a ser dividido em mais camadas do que a animação de curtas para cinema, separando as partes de seu corpo para que uma parte pudesse ficar estática enquanto uma ou outra somente era animada, não precisando desenhar o corpo inteiro a cada quadro. O maior diferencial desse processo em relação à animação para cinema, era que movimentos já animados, como ciclos de caminhada eram reaproveitados em inúmeras situações de outros episódios da série, apenas mudando partes do personagem, como a cabeça ou suas roupas e acessórios (NESTERIUK, 2011, p. 50 – 51). Uma das coisas que contribuiu para o sucesso das animações desse período foi o apelo na visualidade dos personagens, a qual deveria manter o programa interessante pela diversidade gráfica destes para o público, já que não era possível atingir uma qualidade na animação como a de

antigamente (AMIDI, 2006, p. 40) devido aos prazos curtos exigidos para a produção dos episódios.

Nessa época, portanto, houve uma desfragmentação no processo criativo das séries animadas, sem que houvesse uma equipe artística unida e presente em todo o momento das etapas de produção. Por pressões das demandas da indústria voltada para o conteúdo televisivo, a criação de um episódio para série de animação se assemelhava a uma linha de montagem, com as etapas de produção alienadas umas das outras. Parafraseando John Kricfalusi em entrevista ao site Wired, de 2010: “Os roteiristas trabalhavam em um departamento separado e os artistas de *storyboard*, que deveriam ser os escritores, apenas ilustravam os roteiros escritos por 'não-artistas'. Não havia nenhuma espécie de 'diretor'<sup>14</sup>”. Ou seja, por muitos anos, as séries *storyboard driven* ou *creator driven* perderam espaço criativo na estrutura produtiva da indústria de animação norte-americana, onde não havia um diretor que supervisionasse todo o processo criativo.

### 2.3 A retomada do *storyboard driven*

Em 1987, foi lançada a série *As Novas Aventuras do Super Mouse (Mighty Mouse: The New Adventures)*, retomando um personagem homônimo de animação para cinema desenvolvido nos anos 1940 pelo estúdio Terrytoons nos EUA. A nova série, criada por Ralph Bakshy<sup>15</sup>, retomou o modelo *storyboard driven* que havia caído em desuso por tantos anos. Em suas duas temporadas, a série contou com uma equipe que incluía artistas dispostos a experimentar, como Tom Minton, Eddie Fitzgerald, Lynne Naylor e John Kricfalusi, os quais se encontravam insatisfeitos com o estado em que se encontravam as séries de animação nos anos 1980, devido a roteiros moralistas e visual pouco inovador.

Utilizando o sistema de unidades criativas, comum nos anos 1930 e 1940, a série foi inovadora em trazer de volta praticamente todas as etapas envolvidas na produção de um episódio para uma mesma locação, debaixo da supervisão de um diretor. Na época, era comum os artistas envolvidos nas produções não terem liberdade na hora de criar os episódios, pois, visando a redução dos custos e a aceleração do processo, os produtores das séries permitiam que etapas como *layouts*<sup>16</sup> e animação fossem exportadas para outros

14 Texto original: “Writers were in one department, storyboard artists who should have been the writers were just illustrating the scripts written by nonartists. There was no such thing as a 'director'.”

15 Diretor de animação de origem palestina, naturalizado nos EUA.

16 *Layouts* são planejamentos detalhados de todos os desenhos dos *storyboards* na escala técnica ideal para iniciar a fase de animação, contendo o tamanho da câmera, o cenário e indicando a localização inicial e final dos

estúdios.

Baseando-se no modelo de produção dos *Looney Tunes*<sup>17</sup>, da Warner Bros., a equipe era dividida em quatro unidades, cada uma encabeçada por um diretor que acompanharia a produção de um episódio do início ao fim. Por medo de que o desenho caísse na fórmula das animações produzidas na época, não foram contratados roteiristas, permitindo que os artistas de *storyboard* fossem os responsáveis pela elaboração dos episódios.

A série durou apenas duas temporadas e, junto com *Ren e Stimpy*, foi responsável pela retomada do modelo de produção *storyboard driven* no final dos anos 1980 e início dos anos 1990. Analisando o modelo de produção das duas séries (*As Novas Aventuras do Super Mouse* e *Ren e Stimpy*), é perceptível a liberdade dada aos artistas trabalhando na produção, com poucos *layouts* e animações terceirizados para outros estúdios (alguns foram por questões de orçamento). Mesmo assim, a narrativa dos episódios e sua visualidade foram produzidos num mesmo núcleo, supervisionados por um diretor, decidida nos *storyboards*. Na prática, essas séries foram repletas de piadas visuais incorporadas nas ações dos personagens (em vez de diálogos) e com uma narrativa caótica que destoava completamente da produção feita no seu tempo, vindo a influenciar a criação de várias outras posteriormente.

---

personagens em cada cena para serem usados de referência pelos animadores (WRIGHT, 2005, p. 7).

<sup>17</sup> Série de animação norte-americana produzida pela Warner Bros. dos anos 1930 a 1969.

### 3. O “MODELO WARNER” DE PRODUÇÃO: UMA ANÁLISE DO CURTA *DUCK DODGERS NO SÉCULO 24½*

Durante os anos 1950, houve um tema recorrente nas produções animadas dos Estúdios Warner Bros.: a paródia de alguma história do gênero aventura, estreando Patolino (Daffy Duck) como herói e protagonista e Gaguinho (Porky Pig) como seu fiel subordinado. Dentro dessa temática, foram feitos curtas parodiando diversos estilos: filmes de faroeste, *film noir*<sup>18</sup>, ficção científica, fábulas como Robin Hood, etc. Desse apanhado de curtas, porém, nenhum fez tanto sucesso quanto *Duck Dodgers no Século 24½* (MARKENSTEIN, 2007). Tratava-se de uma paródia da série de quadrinhos de ficção científica criada em 1928 (e que posteriormente também se tornou uma série para cinema e televisão) chamada *Buck Rogers no Século 25* (*Buck Rogers in the 25th Century*, EUA, 1979).

Dirigido por Chuck Jones, que trabalhava no estúdio desde 1933, o curta teve seu processo de produção todo documentado em seu livro *Chuck Amuck* (Farrar, Straus and Giroux, 1989), escrito pelo próprio diretor. Ele conta que, apesar de não poder localizar de onde vieram as ideias para suas animações, todas elas foram insiparadas em variações de comportamentos humanos que podem ser observados (JONES, 1989, loc.1632). Tendo como grande influência os comediantes mímicos do cinema mudo, como Charles Chaplin (JONES, 2000), o diretor colocava em suas produções a atuação dos personagens acima de tudo. De um ponto de vista narrativo, ele privilegiava a personalidade das figuras em relação à própria trama, levando em consideração as motivações e o que define cada personagem para, a partir daí, desenvolver a história.



**Figura 1 – Cena do documentário *Chuck Amuck* (EUA, 1989). Da esquerda para a direita: trecho de um filme de Charles Chaplin e de um episódio dos *Looney Tunes* em que o personagem Coiote possui um ciclo de caminhada semelhante ao do ator, usado como referência visual por Chuck Jones.**

<sup>18</sup> Do francês, “filme negro”. Estilo de produção cinematográfica caracterizado por elementos como heróis cínicos, fortes efeitos luminosos, uso frequente de *flashbacks*, tramas complexas, e uma filosofia existencialista. Foi o gênero mais prevalente nos dramas policiais norte-americanos no período pós-Segunda Guerra Mundial (Fonte: Encyclopedia Britannica) (tradução livre).

Tendo isso em mente, e levando em consideração os pontos já estabelecidos em episódios anteriores dos *Looney Tunes*, algumas características pré-definidas do personagem Patolino eram: individualismo, avareza e a incapacidade de provar para qualquer um que ele é um herói. Nessa etapa de desenvolvimento de uma ideia inicial, Jones fala da importância do diretor e do roteirista de se “tornarem o personagem” encarando o mundo como se fossem o próprio Patolino. Então ocorreu-lhe o seguinte questionamento: não gostaríamos, todos nós, de *sermos* de fato o herói? Não apenas sonhar (ou, nesse caso, interpretar) em ser *Buck Rogers*? Surgiu, daí, a ideia de Patolino interpretar *Duck Dodgers*.

Ao estabelecer a ideia (uma paródia de *Buck Rogers*), os personagens (Patolino, Gaguinho, Marvin, o Marciano e Dr. Q.I. Alto), o incidente (as reservas de *Illudium Phosdex*, o átomo do creme de barbear, estão alarmantemente baixas no planeta Terra) e a ambientação (espaço sideral e uma cidade futurística), pode-se trabalhar na história. Chuck Jones e o roteirista, Mike Maltese, começaram então a fazer uma primeira versão do *storyboard*, mais rascunhada, chamado nessa etapa de *story sketches*<sup>19</sup>, sem se importar com a continuidade narrativa (ou nas transições entre cenas) e se concentrando nas ações dos personagens, partindo da premissa já estabelecida. É importante ressaltar que os roteiristas nas produções animadas dos estúdios Warner Bros. não escreviam, e sim traduziam suas ideias em desenhos, ou seja: desde o princípio, as histórias já eram concebidas de uma forma visual.

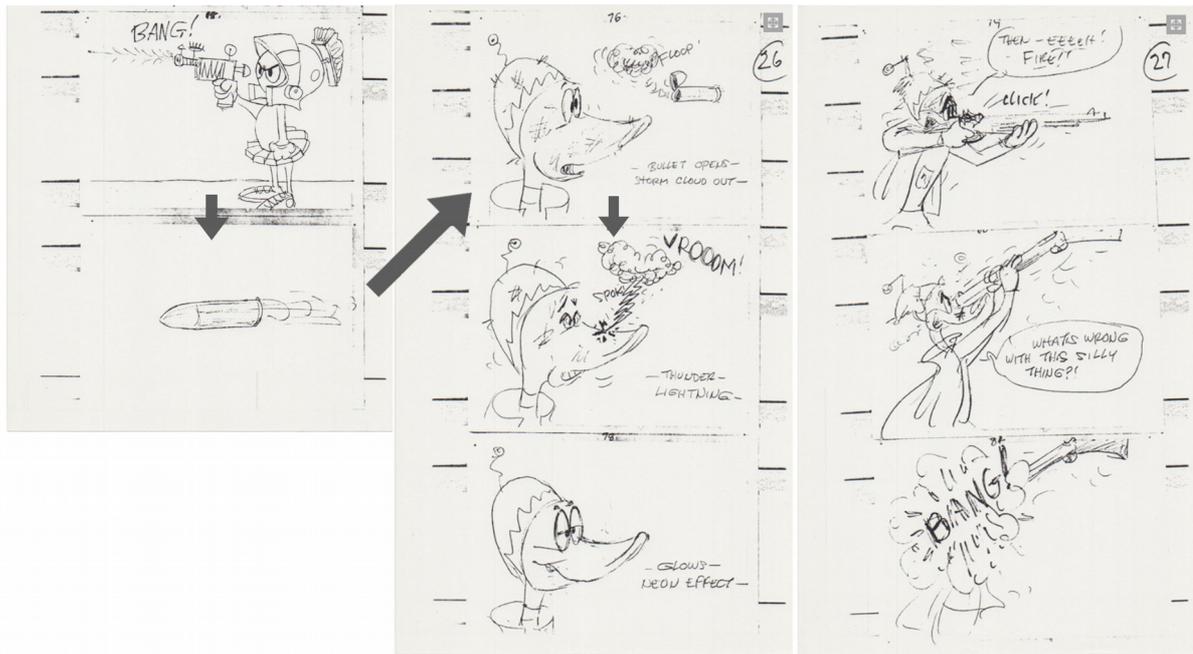
Tendo esses racunhos prontos era costume nas produções da Warner marcar uma reunião, onde diretores, roteiristas e produtores poderiam ver a primeira etapa da história e desenvolvê-la, discutindo e propondo ideias. Havendo um consenso da direção que a história iria tomar, passava-se então para os *storyboards*. Sem seguir um roteiro escrito, era nessa etapa que a narrativa do curta seria desenvolvida. O escritor (no caso, Michael Maltese), tinha então cinco semanas, trabalhando junto com o diretor, para desenvolver um *storyboard* que equivaleria a uma animação de seis minutos. Chuck Jones cita que esse método costumava ser desafiador para roteiristas pois, de acordo com ele, eles raramente desenhavam bem (mas o suficiente para atingir seu objetivo), e as únicas palavras que poderiam ser usadas eram relacionadas a movimentos de câmera, diálogos e indicação de algum movimento consequente.

Analisando os *storyboards* feitos por Michael Maltese para o curta *O Retorno de Duck Dodgers no Século 24½* (*Duck Dodgers and the Return of the 24½ Century*, EUA, 1980), dirigido também por Chuck Jones, percebe-se como o estilo de produção *storyboard driven*

---

19 “Esboços da história” (tradução livre).

trabalha as piadas visuais já nos primeiros rascunhos. Apesar de ter sua primeira versão de *storyboard* praticamente descartada em sua integridade, é notável como Michael Maltese já trabalhava a visualidade do curta desde a sua concepção. As piadas visuais, a ação dos personagens e a relação entre eles, assim como a movimentação de câmera ficam claros, sem ter sido necessário escrever uma palavra no papel previamente.



**Figura 2 – Trecho de *storyboard* do curta *O Retorno de Duck Dodgers no Século 24½*, feito por Michael Maltese. Leitura de cima para baixo, da esquerda para a direita, como indicado pelas setas.**

Com os *storyboards* aprovados, iniciava-se a criação dos *layouts* para marcação definitiva de câmera, de personagem e cenário da fase de animação. O diretor, similar a um supervisor de animação nos estúdios da Disney, fazia aproximadamente trezentas poses-chave, indicando expressão, pose, atitude e localização do personagem em relação à câmera e ao cenário para serem utilizadas de guia pelos animadores. Esses desenhos eram feitos de uma forma não-finalizada e mais rascunhada pelo diretor, para capturar a temporização<sup>20</sup> e a atitude dos personagens antes das cenas serem animadas. Porém, antes desses *layouts*, o diretor tinha que trabalhar junto com o desenhista de cenário, repassando para ele a história para a criação dos desenhos (conhecidos como “*inspirational sketches*”<sup>21</sup>) usados como referência para os *layouts* de cenário (que eventualmente se transformariam nos cenários

<sup>20</sup> Regulação do tempo, do ritmo prévio para se construir o movimento na animação.

<sup>21</sup> “Rascunhos de inspiração” (tradução livre).

finalizados no filme).

No caso de *Duck Dodgers no Século 24½*, o diretor de arte foi Maurice Noble, outro artista que integrou a equipe criativa unificada por Jones nos curtas dirigidos por ele na Warner. É interessante observar a liberdade dada pelo diretor ao artista nessa etapa da produção: em entrevista, Jones disse que mostrou os *storyboards* a Noble, ordenando: “faça o que quiser, só não interfira na ação, e ele entendeu o recado” (JONES, 2000). Essa liberdade criativa possibilitou concepções visuais contidas nos desenhos de Maurice Noble, como o olho gigante e os *evaporadores* se tornassem ideias definitivas nos cenários, sendo incorporadas à estética e à encenação do filme. Ou seja, a contribuição do artista influenciou não só os cenários e visual futurista do curta, que viria posteriormente a influenciar diretores como George Lucas (MARKENSTEIN, 2007), como na própria narrativa do filme.



**Figura 3** – Trechos do curta *Duck Dodgers no Século 24½* nos quais as ideias vieram de Maurice Noble. Da esquerda para a direita: a cena do olho gigante que *escaneia* Duck Dodgers e a cena em que Duck Dodges utiliza os *evaporadores* para se transportar ao aeroporto.

Baseados nos *inspirational sketches*, foram feitos, então, os cenários (no caso desse curta, por Phil de Guard). Na fase dos *storyboards* eram escritos diálogos provisórios abaixo dos quadros, e o diálogo final ficava pronto apenas quando o diretor concluía os *layouts* (a finalização dos diálogos era trabalho dele também). Ou seja, quem refinava a ação para ir para a animação e os diálogos para a gravação de vozes era o próprio diretor. Era ele também quem revisava os *storyboards* com os atores de voz e os dirigia na fase de gravação, tendo em mente de forma precisa a ênfase necessária, a temporização e a atuação dos personagem para poder dirigir os atores.

Depois que as vozes eram gravadas, a trilha sonora era processada e o diretor escolhia quais as melhores tomadas para serem usadas no filme. O montador (ou editor), então, punha a trilha na Moviola<sup>22</sup>, separava as vogais das consoantes e indicava quando os personagens

<sup>22</sup> Aparelho utilizado para a montagem filmica.

inspiravam, grunhiam etc., transferindo para a folha de diálogos para serem temporizados e então passados para os animadores.

Por fim, a animação. Chuck Jones comparava essa etapa à atuação e diz que o animador deveria ter a mesma disciplina que um ator. Em seu livro, ele afirma:

O animador, deve, em resumo, ser capaz de atuar num palco vazio, sem palavras, sem cenário, sem música e ser compreendido, e era precisamente o que fazíamos na Warner. Quando uma animação era concluída, [...] nós rodávamos os testes de lápis, sem som, para ver se a animação funcionava nesse palco vazio<sup>23</sup>. (JONES, 1989, loc. 2004).

O animador fazia, então, as poses-chave do personagem, usando de referências os *layouts* do diretor e as fichas de marcação de tempo (*exposure sheets*) com a duração das cenas e a sincronia labial, e passava suas cenas para um animador assistente, que era responsável por criar as poses restantes da ação. Quando toda a animação do filme era então aprovada pelo diretor em forma de testes de lápis, sem cenários, diálogos, música ou som adicional, eram feitas então a linha final do desenho em tinta e a coloração. As fichas de marcação do tempo e o filme animado iam para o compositor e o editor de efeitos sonoros. Nessa fase, como dito por Jones, a trilha e os efeitos poderiam potencializar a comédia da animação, e ele se considera sortudo por ter trabalhado com Carl Stalling (músico) e Treg Brown (efeitos sonoros), que sabiam usar o som do filme para tornar as cenas cômicas ainda mais engraçadas.

Uma produção que prioriza o visual do filme desde o começo reitera isso no resultado final. Chuck Jones falava dessa prioridade pelo aspecto visual e reafirma constantemente em entrevistas que as animações da Warner eram testadas sem som ou sem cor justamente para assegurar sua “leitura” na tela (ADAMSON *in* FURNISS, 2005, pág. 63 - 64). Para Jones, a animação é uma forma de arte por si só, não precisa de cenário, som ou qualquer elemento adicional para funcionar: no caso da animação criada por uma sequência de desenhos, ela existe na sua mão – você pode pegá-la e “flipá-la”<sup>24</sup>.

Esse é um diferencial das animações de Jones quando comparadas às produções que eram exibidas aos sábados de manhã na televisão norte-americana – produções apelidadas

---

23 Texto original: “The animator must, in short, be able to perform on a bare stage, without words, without settings, without music, and be understood, and that is precisely what we did at Warners. Upon completion of animation, and without any of the aforesaid elements, we ran the pencil or line test, silent, to see if it worked on that bare stage.”

24 Tradução do verbo em inglês “*to flip*”, que em uma produção tradicional animada por desenho, consiste na ação de passar rapidamente com dedos entre um papel e outro para testar a movimentação de um elemento animado.

pelo diretor de “rádio ilustrado” (ADAMSON, THOMPSON *in* FURNISS, 2005, p. 64 e p. 196). Eram produções com muito diálogo mas com uma quantidade mínima de desenhos sendo exibidos na tela, e se o som fosse desligado não era possível compreender o que estava acontecendo no episódio. Não havia uma tentativa de se criar uma narrativa através da animação, da movimentação dos personagens, pelo contrário: todos se moviam da mesma maneira, independente se fosse um humano, adulto ou bebê, ou um animal, por exemplo. Os ciclos de caminhada e corrida eram os mesmos utilizados nos diversos personagens (ADAMSON *in* FURNISS, 2005, pág. 63 - 64).

Sobre as produções da Warner, especificamente as de Jones, não se pode dizer o mesmo. Embora hajam episódios onde existem mais diálogos (como era o caso dos curtas do Pernalonga e Patolino), se o som for desligado o episódio ainda assim continua interessante e o espectador consegue perceber o que se passa. O próprio diretor cita um caso particularmente interessante para provar seu argumento: uma garota surda uma vez aproximou-se dele e disse que o que ela gostava nas produções da Warner e da Disney é que ela conseguia entender o que acontecia sem escutar os diálogos. Ela disse, também, que quando assistia a *Rocky & Bullwinkle* ou *Os Simpsons* não conseguia entender o que estava acontecendo, porque muito da narrativa se apoiava nos diálogos (THOMPSON *in* FURNISS, p. 196). Jones demonstra respeito por essas duas produções, porém diz que as duas seguem a mesma tradição: “os roteiros são muito inteligentes, mas não há intenção em animá-los” (THOMPSON *in* FURNISS, p. 196).

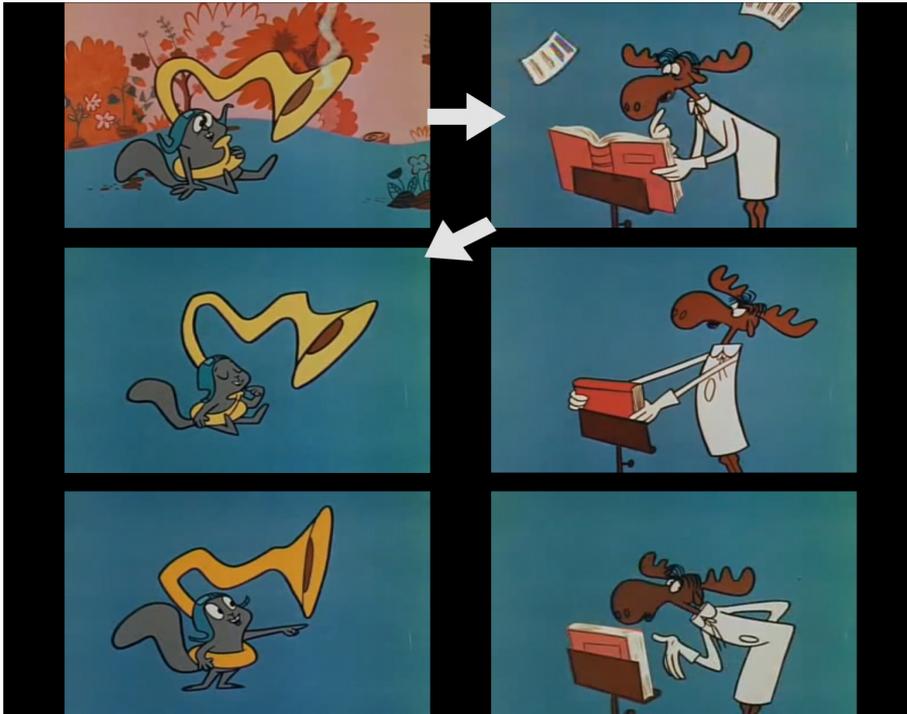


Figura 4 – Trecho do primeiro episódio de *Rocky & Bullwinkle & Friends*. Leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo, conforme indicado pelas setas, alternando entre os personagens.

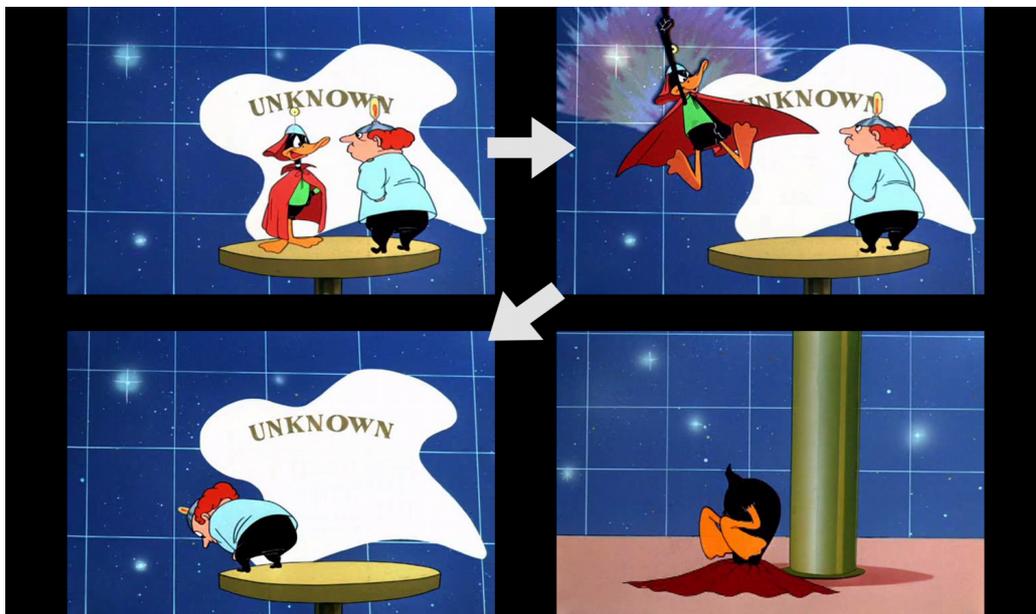


Figura 5 – Trecho do curta *Duck Dodgers no Século 24½*. Leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo, conforme indicado pelas setas .

Os dois trechos, referentes às figuras 4 e 5, são momentos cômicos. Enquanto no primeiro, apenas através de imagens, é difícil identificar qual o elemento cômico da cena (que

depende quase completamente do diálogo, por se tratar de uma piada com palavras), é passível de se compreender o que ocorre na segunda cena. As ações dos personagens, assim como a composição em cena, contam a história e são compreensíveis sem depender do som, enquanto no primeiro não há essa clareza. *Rocky & Bullwinkle & Friends* foi uma série animada *script driven*, tendo as etapas de produção todas segmentadas por conta do baixo orçamento, enquanto *Duck Dodgers no Século 24½* é um curta *storyboard driven*. Como observado acima, na prática, a diferença entre os dois é bem perceptível: enquanto um apoia-se fortemente nos diálogos, o outro apoia-se na ação visual dos personagens para contar a história (ainda que com a presença da palavra escrita no cenário).

#### 4. *REN & STIMPY E OS SIMPSONS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA*

John Kricfalusi, animador canadense e criador de séries animadas, conta que a ideia para o personagem *Stimpy* veio de um gato que ele costumava desenhar baseado no visual dos personagens do curta *A Gruesome Twosome* (EUA,1945), dirigido por Bob Clampett<sup>25</sup>. O filme tinha dois gatos com narizes grandes e redondos que, apesar de ser um curta dos anos 1940, remetia ao visual de personagem dos anos 1930, quando eles eram desenhados com essas características (KRICFALUSI, 2004). O trabalho de Clampett, assim como o de Chuck Jones e de Tex Avery, foram grandes referências na carreira de Kricfalusi, particularmente na série *Ren e Stimpy*, na qual é creditado como criador e diretor.

Durante os anos 1970 e 1980, as séries de animação produzidas para televisão (no contexto norte-americano) eram baseadas em brinquedos (como *He-Man* ou *G.I. Joe*) ou em propriedades já conhecidas pelo público de outras mídias (como *Os Smurfs*, franquia de histórias em quadrinhos e *Moranguiho*, que possuía uma linha de produtos como cartões, posters, etc.) (KRICFALUSI, 2010). De acordo com Kricfalusi, eram trabalhos frustrantes para os artistas envolvidos nas produções dessa época. Ele conta que demorou nove anos para “vender” a ideia da série *Ren & Stimpy*, e que para sua sorte a emissora Nickelodeon<sup>26</sup> estava aberta ao que, para seus diretores e executivos, era um novo conceito: uma série animada “*creator driven*”. Este era uma ideia muito promovida por eles na época: “desenhos animados feitos por cartunistas<sup>27</sup>” (KRICFALUSI, 2004).

Tendo trabalhado na primeira temporada de *As Novas Aventuras do Super Mouse*, co-dirigindo a série ao lado de Ralph Bakshi, Kricfalusi utilizou de referência o modelo de produção dela (que, por sua vez, se baseou nas produções da Warner Bros. dos anos 1930 a 1950) em *Ren & Stimpy*, onde a maioria dos processos envolvidos na execução de um episódio eram supervisionados por um mesmo diretor, numa mesma locação, e no qual a narrativa dos episódios era desenvolvida a partir da ação dos personagens nos *storyboards*. Para ele, não havia outra maneira de se produzir uma narrativa para uma mídia tão visual que não fosse através de desenhos, já que palavras não conseguem, por si só, descrever as ideias que virão a se tornar uma animação. Desenhar um *storyboard* deixa claro se uma cena irá funcionar ou não, de forma que palavras não conseguem. De acordo com ele,

---

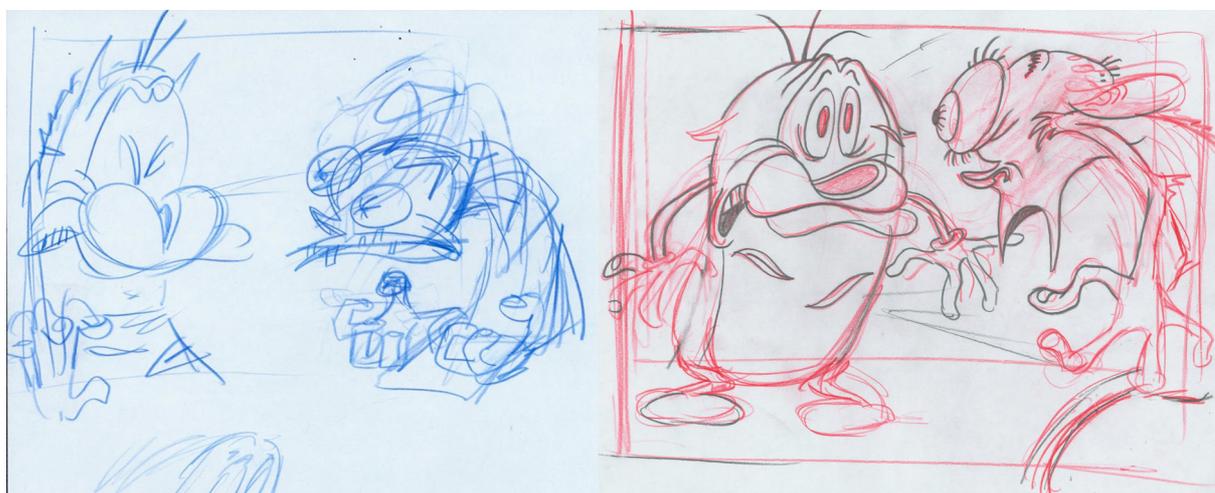
25 Diretor e animador norte-americano que trabalhou na Warner Bros. nos anos 1930 e 1940.

26 Rede de televisão a cabo estadunidense, fundada em 1977. Foi o primeiro canal a cabo com programação inteiramente voltada para o público infantil (HENDERSHOT, 2004, p. 165).

27 Trecho original: “cartoons made by cartoonists” (tradução livre).

Um roteirista de desenhos animados é mais uma pessoa que compõe e planeja o entretenimento visual – enquadrando os personagens e a história. O termo que utilizamos para um roteirista de desenhos animados tradicional é “artista de *storyboard*”. Essas duas palavras infelizmente confundem os executivos, pois contém o termo “artista”, então eles assumem que a pessoa que desenha os *storyboards* não é um roteirista, quando na verdade deveria ser. Não se pode separar a escrita de um desenho numa produção animada. É como pedir alguém que descreva uma melodia em palavras<sup>28</sup>. (KRICFALUSI, 2007, tradução livre).

Desde o início da produção de um episódio, o diretor trabalhava junto com o artista de *storyboard* para produzir *energy sketches*<sup>29</sup>. São rascunhos que ele, como diretor, faz sem muitos detalhes, capturando as ações e expressões dos personagens. Era uma forma de garantir que seu próprio estilo estaria presente nas animações, semelhante às produções de Bob Clampett, por exemplo, que tinham um estilo visual próprio do diretor, já que este também fazia esse rascunhos que seriam utilizados de referência pelos animadores (o termo *energy sketch* é creditado a Milton Gray, animador que trabalhou nas produções de Clampett, referindo-se aos rascunhos que recebia do diretor). Quanto melhor fosse o artista de *storyboard*, mais rascunhados poderiam ser os desenhos passados para ele. Posteriormente, uma versão mais refinada iria para os *storyboards*. (KRICFALUSI, 2010).



**Figura 6 – À esquerda, *energy sketch* feito por John Kricfalusi. À direita, uma versão finalizada do desenho por Nick Cross, artista de *storyboard*.**

28 Texto original: “A cartoon writer is more like a person who composes and arranges the visual entertainment -framing the characters and story. The term we use for a traditional cartoon writer is 'Storyboard ARTIST'. These 2 words unfortunately confuse executives. Because the term contains 'artist' the modern executive assumes that the person doing the storyboard is not a writer, when in actuality he should be. You can't separate the writing from the drawing in a cartoon. It's like asking someone to describe a tune in words.”

29 “Rascunhos de energia” (tradução livre).

Dando prosseguimento, era feita uma premissa escrita de um episódio, explicando de forma sucinta o que acontecia nele, semelhante a uma sinopse. Essa etapa ajudava a estabelecer o propósito do episódio para o diretor e deveria estar clara o suficiente para que qualquer pessoa conseguisse entendê-lo de forma instantânea. Em seguida, era convocada uma reunião onde a premissa era lida e todos os envolvidos na produção começavam a sugerir piadas visuais. O diretor considerava as que mais se encaixavam na premissa do episódio e era então feito um esboço escrito, que seria uma estruturação de como iria a ser o episódio, de uma forma clara e bem *crua*, deixando espaço para piadas, atuação, personalidade e ideias visuais para as etapas de *storyboard*. Esse era basicamente uma lista dos elementos da história e dos seus principais acontecimentos. Um esboço para um episódio de 10 minutos de Ren e Stimpy deveria ter, no máximo, 5 páginas.

Nessa interação criativa entre o diretor e seus artistas, Kricfalusi ressalta a importância de desenvolver bem a personalidade dos seus personagens e usá-las para conduzir a história, e não tentar pegar um roteiro genérico e encaixá-los nela. É possível perceber isso também nas produções de Chuck Jones, como foi explicado no capítulo anterior. Mesmo não passando por um roteiro escrito, é importante que os episódios tenham uma estrutura narrativa que funcione e não se torne uma sequência de piadas visuais sem um clímax. Daí a importância do esboço escrito. É importante ressaltar que, nessa fase, vários rascunhos já foram feitos, então não é necessário colocar todos os detalhes no papel. A equipe sabe que o o *storyboard* vai tornar cada linha e descrição ainda mais engraçados. O esboço é apenas uma ferramenta de trabalho para o artista, e não o produto final de entretenimento para o público - isso é papel do desenho.

Na fase dos *layouts*, John Kricfalusi cita que utilizava de modelo o sistema dos estúdios Hannah Barbera, reproveitando ao máximo os cenários em diferentes cenas, sem prejudicar a qualidade da animação. Tentando deixar o processo como um todo bem lógico e eficiente, os artistas seguiam um manual, e deveriam ao máximo evitar ângulos de câmera muito complexos para que os cenários pudessem ser reaproveitados (KRICFALUSI, 2007). Apesar disso, ele considerava que em todas as etapas de produção de um episódio havia espaço para ser criativo. Até em etapas já consideradas mais "mecânicas" nas produções da época, como os *layouts*, havia a expectativa de que o artista responsável usasse toda sua capacidade criativa na hora de fazê-los (FITZGERALD, 2004).

Todo o processo descrito aqui até então era utilizado como base na hora de se fazer os *storyboards*. É interessante observar como o visual da animação sofre forte influência deles, e

como a narrativa guiada pelo visual demonstra isso na animação: mesmo não sendo possível entender o que se passa completamente sem o som, é interessante observar a dedicação dos artistas nas poses e expressões dos personagens, assim como em sua composição em tela.

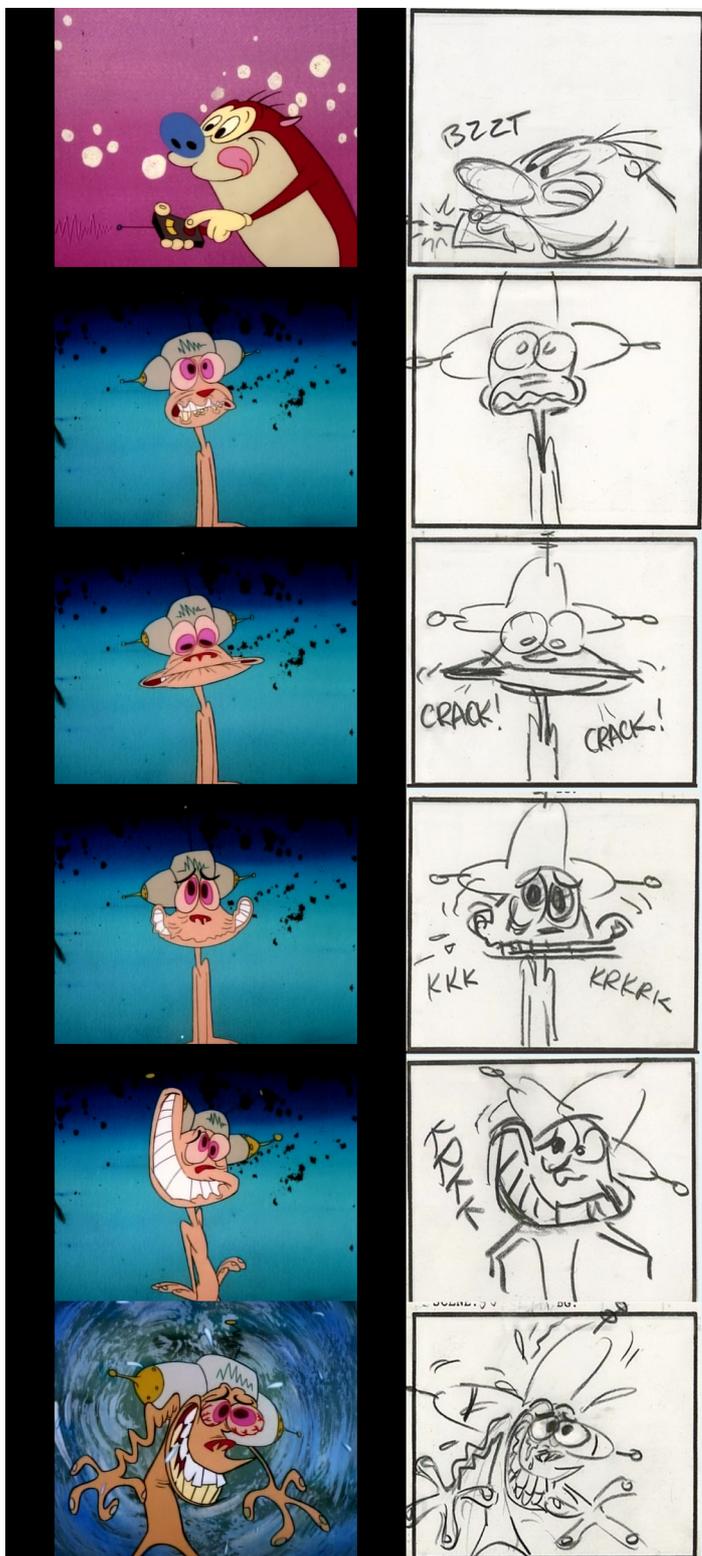


Figura 7 – À esquerda, trechos do episódio *A Invenção de Stimpie* (*Stimpie's Invention*, EUA, 1992). À direita, fragmentos dos *storyboards* (feitos por Bob Camp e Chris Reccardi) correspondentes a cada enquadramento. Leitura de cima para baixo.

Estreando em Dezembro de 1989, aproximadamente dois anos antes de *Ren & Stimpy*, *Os Simpsons* foi a primeira série animada bem-sucedida exibida no horário nobre da televisão norte-americana desde *Os Flintstones*, que havia sido produzido vinte anos antes (JEAN, 2000). Ao contrário de *Ren & Stimpy*, a série narrativa é fortemente apoiada num roteiro escrito. De acordo com Mike Reiss, co-produtor da série, “O tempo que gastamos no roteiro é provavelmente duas ou três vezes mais do que num roteiro padrão, mesmo num *sitcom*<sup>30</sup> de qualidade.” (REISS, 1992).

Tudo começa com uma reunião entre roteiristas e produtores. Cada escritor relata suas ideias numa apresentação de poucos minutos, recebendo comentários dos produtores e alguma direção criativa. Cada escritor tem, então, duas semanas para escrever uma primeira versão do roteiro. Eles recebem um outro retorno, e têm então mais quatro a seis semanas para trabalhar nas revisões do roteiro para que se tenha finalmente a leitura coletiva com o elenco. Apesar da importância dada ao roteiro escrito na produção da série, Al Jean (produtor e um dos primeiros roteiristas a trabalhar na série) conta em entrevista que o roteiro final não é um documento "invulnerável, não-maleável ou intocável": pode sofrer alterações e pode sofrer revisões ao longo da produção, caso necessário (PLANTE, 2015).

Após a leitura coletiva ocorre a gravação de vozes do elenco e somente após sua conclusão é que o diretor designado para trabalhar em determinado episódio entra em cena. Ele é responsável por analisar o áudio das gravações, supervisionar o desenho, os movimentos e atuação dos personagens, enfim: todo o aspecto visual do episódio. Os artistas de *storyboard* recebem o roteiro e trabalham concomitantemente com a equipe de desenho responsável por fazer os objetos, personagens e cenários que serão utilizados naquele episódio especificamente. Terminados os *storyboards* é feito um *animatic*, temporizando os quadros e sincronizando com o áudio. Uma nova reunião é feita para que produtores, roteiristas e o diretor assistam ao *animatic* juntos e discutam possíveis alterações. Os revisionistas de *storyboard* têm, então, duas semanas para revisar ou criar cenas completamente novas, dependendo do que é decidido na reunião.

A próxima etapa são os *layouts*, que aqui são como uma versão finalizada dos *storyboards*, com as poses-chave dos personagens (dentro do modelo), assim como os cenários e os objetos das cenas (*props*), deixando todos esses elementos do jeito que irão aparecer no episódio final. É a etapa feita em estúdio mais demorada e detalhada na produção

---

<sup>30</sup> *Sitcoms* ou “comédias de situação” são séries de rádio ou televisão que giram em torno de um grupo fixo de personagens, os quais geralmente ocupam um mesmo ambiente, sendo marcados por discussões verbais e conflitos rapidamente resolvidos (fonte: Encyclopédia Britannica, tradução livre).

de um episódio, podendo levar de um mês a um mês e meio, dependendo da complexidade das cenas. É também a fase em que o diretor tem mais controle sobre a produção.

As cenas têm todas as ações que irão ser animadas e são precisamente temporizadas para ser enviadas para o estúdio AKOM<sup>31</sup>, na Coreia do Sul. Apenas cenas muito elaboradas ou particularmente complexas (em termos de movimento de câmera ou algo do tipo) são animadas nos Estados Unidos. As cenas exportadas levam aproximadamente três meses para serem animadas, dependendo da complexidade do episódio. Elas retornam para os Estados Unidos animadas e coloridas, sendo editadas e exibidas para os produtores, que novamente fazem comentários para revisões. Se há tempo, as revisões são mandadas para o AKOM. Se não há tempo, o trabalho é de responsabilidade de uma equipe chamada "divisão de regravação", composta por dois ou três artistas que conseguem fazer todas as funções do processo de animação: *storyboards*, *layouts*, *clean-up*<sup>32</sup>, animação e temporização final.



Figura 8 – À esquerda, trechos do episódio *Saída pelo Kwik-E-Mart* (*Exit Through the Kwik-E-Mark, EUA, 2012*). À direita, fragmentos dos *storyboards* (feitos por Eric Koenig), correspondentes a cada enquadramento. Leitura de cima para baixo.

*Ren & Stimpy* e *Os Simpsons* são bastante divergentes em termos de produção. Enquanto o primeira se apoia fortemente no visual, tendo a narrativa elaborada nos

31 Estúdio de animação sul-coreano, fundado em 1985. É responsável pela animação de mais de 200 episódios de *Os Simpsons*, tendo animado exclusivamente as duas primeiras temporadas da série.

32 Etapa em que é feita a linha final dos personagens de uma cena animada.

*storyboards* (tratando-se de uma série *storyboard driven*), a outra se apoia fortemente num roteiro escrito, e é investido um bom tempo e esforço da equipe de produção nessa etapa. Não são os *storyboards* que conduzem a narrativa, por vezes limitando-se a ilustrar os diálogos e as ações dos personagens que já foram estabelecidos no roteiro. O próprio Wesley Archer, diretor de animação da série, conta que apesar de *Os Simpsons* se tratar de um desenho animado, é bem menos "animado" se comparado a outras produções (ARCHER, 1992). Enquanto em *Ren & Stimpy* o diretor de animação supervisionava praticamente todo o processo, do início ao fim (tratando-se de uma série *creator driven*), em *Os Simpsons* o diretor somente acompanha a produção depois que o roteiro já foi escrito e os diálogos gravados, ficando responsável por supervisionar as etapas de produção a partir dos *storyboards*. De acordo com David Silverman, também diretor de animação na série, há uma liberdade com relação ao aspecto visual do desenho e os ângulos de câmera. O roteiro, porém, já está prestabelecido.

As diferenças nos estilos de produção das duas séries mostra-se nítida no resultado final. *Ren & Stimpy* tem sua narrativa praticamente contada pela ação visual, na forma como os personagens atuam e se expressam, no seu enquadramento em tela, etc. Obviamente outros elementos (como os efeitos sonoros, a música e a voz dos personagens) são aproveitados como ferramentas de entretenimento para divertir a plateia (KRICFALUSI, 2007), adicionando à narrativa dos episódios. Porém, o aspecto visual da série é o que ressalta e é responsável por boa parte do humor das cenas. Em *Os Simpsons*, assim como na maioria das comédias de situação, o humor praticamente consiste nas falas dos personagens. Pode não ter uma visualidade tão bem trabalhada como em *Ren & Stimpy* (tendo inclusive etapas como a animação exportadas para outros estúdios), mas tem um humor bem trabalhado nos roteiros, e é isso que cativa seu público: não é à toa que a série está em produção há quase 30 anos. O jornalista e escritor norte-americano Charles Solomon (crítico de animação do jornal *LA Times*), referindo-se à primeira temporada de *Os Simpsons*, disse em entrevista que:

“Havia algo que era inteligente, engraçado, moderno e original, e nos lembrou que algo que é realmente entretenimento para a família vai apelar ao membro menos sofisticado da audiência e ao membro mais sofisticado da audiência em níveis diferentes.”<sup>33</sup> (SOLOMON, 2000).

---

33 Trecho original: “There was something that was smart and funny and hip and original, and it reminded us that something that's really family entertainment will appeal to the least sophisticated member of the audience and the most sophisticated member of the audience on different levels.”

## 5. CONCLUSÃO

Fazendo um apanhado histórico, percebe-se que desde os primórdios da animação seriada norte-americana a narrativa dos episódios era conduzida por um roteiro visual, podendo classificar as séries desse período como *storyboard driven*. Na primeira metade do século XX, Walt Disney, Warner Bros. e outros estúdios se apoiaram fortemente num roteiro visual na hora de planejar a narrativa de suas séries de animação, sem passar por um roteiro escrito. Esse modelo entra em decadência por questões econômicas e de praticidade (quando as séries de animação passam a ser feitas para a televisão), tem uma retomada no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, e se mantêm até hoje em produções em andamento.

*Ren & Stimpy*, que teve como referência *As Novas Aventuras do Super Mouse* e também as séries da Warner produzidas na “era de ouro” da animação norte-americana, veio influenciar a criação de séries atuais, como *Hora de Aventura* e *Steven Universo*, que também se encaixam no modelo *storyboard driven* de criação de séries. Certamente as ferramentas digitais disponíveis no mercado agilizaram o processo como um todo, facilitando que algumas etapas de produção (como animação de personagens) sejam terceirizadas para outros estúdios, e, por causa das interferências dos produtores, os criadores não possuem tanto controle sob a produção quanto antigamente. Porém, pelo fato de possuírem um planejamento focado no visual, séries animadas *storyboard driven* ainda possuem um apelo único e um tipo de humor que se apoia em piadas visuais, nas ações e expressões dos personagens, em elementos de composição, etc.

Apesar de serem criticadas por Kricfalusi, por exemplo, que não vê outra forma de se produzir conteúdo animado de qualidade a não ser que seja *storyboard driven*, séries como *Os Simpsons (script driven)* também têm seu lugar e público. Um roteiro escrito pode agilizar a produção de um episódio de série animada, e por vezes se encaixa num modelo que torna o processo mais segmentado e automatizado (por motivos econômicos). Porém, não necessariamente diminui a qualidade do produto final. Séries de comédia com humor mais apoiado em diálogos do que na animação de personagem propriamente dita necessitam de se apoiar num roteiro escrito bem elaborado para garantir que as piadas sejam bem trabalhadas e atinjam seu público de uma maneira bem-sucedida. Foi o que *Os Simpsons* fez, e séries como *South Park* e mais recentemente *BoJack Horseman* (EUA, 2014 - presente) e *Rick e Morty (Rick and Morty)*, (EUA, 2013 - presente) têm feito sucesso de público e de audiência abraçando esse modelo de produção.

Então, claramente os formatos de produção das séries animadas determinam a opção ou não pelo modelo *storyboard driven*, cujas peculiaridades enaltecem a ação dos personagens sem recorrer excessivamente aos diálogos para se contar a história. Essa estratégia privilegia a animação enquanto movimento personificado, construído pelas atitudes características de cada personagem, e a visualidade enquanto encenação mais diversificada entre as cenas, exatamente por haver uma maior interação criativa entre os artistas visuais nas etapas preparatórias da série animada.

Assim, esse modelo de produção pode ser o ideal para criadores que privilegiam a ação visual numa narrativa animada, em que a história é guiada pela ação e pantomima dos personagens na animação. Apesar de não se tratarem de séries animadas, é possível perceber o uso recorrente desse modelo de produção nos curtas-metragens de graduação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG. É comum nessas curtas a ausência de diálogos e uma narrativa que se apoia fortemente no visual, sendo comumente utilizado pelos alunos o modelo *storyboard driven* na hora de produzi-los. Tal modelo favorece a representação mais próxima da encenação pelo movimento dos personagens, o que contribui para a construção da personalidade na animação de Personagem.

## REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **Cartoon modern: style and design in fifties animation**. EUA: Chronicle Books LLC, 2006. ISBN 978-0-8118-4731-5.

BECK, Jerry. How To Make A Looney Tune, 1956. **Cartoon Brew**. 2008. Disponível em: <<https://www.cartoonbrew.com/classic/how-to-make-a-looney-tune-1956-6081.html>>. Acesso em 20 jun. 2018.

BEHIND the Tunes: Man from Wackyland - The Art of Bob Clampett. Direção: Constantine Nasr. 2004. 1 curta-metragem (21 min), son., color.

BEIMAN, Nancy. **Prepare to board!** creating story and characters for animation features and shorts. EUA: Focal Press, 2007. 0-240-80820-7.

BREAKING the Mold: The Re-Making of Mighty Mouse. Direção: Jeffrey Eagle. Giant Interactive Entertainment, 2010. 1 curta-metragem (30 min), son., color.

CHUCK Amuck: The Movie. Produção e roteiro de John Needham. Moondance Production, Copyright Warner Bros., 1989. 1 média-metragem (51 min), son., color.

CHUCK Jones: Extremes & Inbetweens – A Life in Animation. Direção: Margaret Selby. Produção: Margaret Selby e Greg Ford. PBS, 2000. 1 longa-metragem (85 min), son., color.

CULHANE, Shamus. **Animation from script to screen**. EUA: St. Martin's Press, 1988. ISBN 0-312-05052-6.

FIALHO, Antônio. *A Experimentação Cinética de Personagem: Os Princípios da Animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. 2013. 318 p. (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

FURNISS, Maureen. **Chuck Jones: conversations**. EUA: University Press of Mississippi, 2005. ISBN 1-57806-728-6.

HEINTJES, Tom. Bullwinkle Speaks! An Interview with Bill Scott. **Hogan's Alley**. 2012. Disponível em: <<http://cartoonician.com/bullwinkle-speaks-an-interview-with-bill-scott/>> Acesso em 20 jun. 2018.

HENDERSHOT, Heather. **Nickelodeon Nation: The History, Politics, and Economics of America's Only TV Channel for Kids**. EUA: New York University Press, 2004. [ISBN 0-8147-3652-1](#).

JONES, Chuck. **Chuck Amuck: The life and times of an animated cartoonist**. EUA: Farrar, Straus and Giroux, 1989. Versão em *e-book* para Kindle.

KRICFALUSI, John. Composition 7 – compose your poses together – also very important! 2008. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2006/11/composition-7-compose-your-poses.html>>. Acesso em: 19 jan. 2017.

KRICFALUSI, John. Go See Grim Natwick Art In Person! 2007 . Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2007/11/go-see-grim-natwick-art-in-person.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Barbary Coast Bunny 1. 2010. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2010/04/barbary-coast-bunny-1.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Ren Cuts StimpY With Words 1: Direction - "energy sketches". 2010. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2010/02/ren-cuts-stimpY-with-words-1.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Writing for cartoons 1. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/03/writing-for-cartoons-1.html>> . Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Writing for cartoons 2 – Skills You Need: Be a Cartoonist First. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/03/writing-for-cartoons-2-skills-you-need.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Writing For Cartoons 4 - Ideas: The Origin Of Cecils. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/03/writing-for-cartoons-4-ideas-origin-of.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Writing for Cartoons 5 - Humor, Structure: Nurse StimpY Outline. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/03/writing-for-cartoons-5-humor-structure.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Writing For Cartoons 8 - Writing Gruntspeak. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/04/writing-for-cartoons-8-writing.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Scene Planning For TV - Setups for storyboard and layout 1. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/03/scene-planning-for-tv-setups-for.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Credit For "Energy Sketch". 2010. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2010/02/credit-for-energy-sketch.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Writing For Character, rather than plugging characters into a generic plot. 2011. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2011/02/writing-for-character-rather-than.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018

LACEY, Gord. Flintstones, The - Season 1 Review: Willlllllma! We're on DVD! 2004. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20101126142316/http://www.tvshowsondvd.com/reviews/Flintstones-Season-1/3383>>. Acesso em 20 jun. 2018.

LEOPOLD, Todd. The 'Simpsons' comedy tree. **CNN**. 2009. Disponível em <<http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/TV/12/14/sidebar.simpsons.influence/index.html>> Acesso em 20 jun. 2018.

MALTIN, Leonard. **Of mice and magic: a history of american animated cartoons**. EUA: Penguin Books, 1987. ISBN 0-452-25993-2.

MARKENSTEIN, Donald. "Duck Dodgers in the 24½th Century". 2007-2009. Disponível em: <<http://www.toonopedia.com/duckdodg.htm#cont>>. Acesso em 20 jun. 2018.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. 1. ed. São Paulo: ANIMATV, 2011. ISBN 978-85-911964-0-1.

PLANTE, Chris. How an episode of The Simpsons is made. **The Verge**. 2015. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2015/10/25/9457247/the-simpsons-al-jean-interview>>. Acesso em 20 jun. 2018.

REN & Stimpny: In the Beginning Featurette. Produção de Jon Barbour e Gary Khammar. Viacom International, 2004. 1 curta-metragem (11 min), son., color.

THE BOYS from Termite Terrace: Part 1. Direção e produção: John Musilli. Episódio 2, Temporada 21 da série "Camera Three", 1975. 1 curta-metragem (29 min), son., color.

THE SIMPSONS: America's First Family. BBC, 2000. 1 curta-metragem (04 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-s80afw0KgU>>. Acesso em 20 jun. 2018.

THE SIMPSONS: Behind the Scenes. FOX, 1992. 1 curta-metragem (05 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6stjHLHjdf8>>. Acesso em 20 jun. 2018.

THILL, Scott. How *Mighty Mouse: The New Adventures* Amped Up Animation. **Wired**. 2010. Disponível em: <<https://www.wired.com/2010/01/mighty-mouse-new-adventures/#more-25825>>. Acesso em: 19 jan. 2017.

THILL, Scott. Q&A: Toon titan John Kricfalusi hails Mighty Mouse rebirth. **Wired**. 2010. Disponível em: <<https://www.wired.com/2010/01/john-kricfalusi/>>. Acesso em 20 jun. 2018.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The illusion of life: Disney animation**. EUA: Walt Disney Productions, 1981. ISBN 0-7868-6070-7.

VERGHNES, Floriane Place. **Tex Avery: A Unique Legacy (1942-1955)**. RU: John Libbey Publishing, 2016. ISBN: 9780-86196-919-7.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. **Producing animation**. EUA: Focal Press, 2001. ISBN 0-240-80412-0.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch**. EUA: Focal Press, 2005. ISBN 0-240-80549-6.