

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Cinema de Animação e Artes Digitais

Bruno Sommerfeld

CHUCK JONES:

Desenhos-chave como poses-síntese

Belo Horizonte

2014

Bruno Sommerfeld

CHUCK JONES:

Desenhos-chave como poses-síntese

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antonio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte

2014

Bruno Sommerfeld

CHUCK JONES:

Desenhos-chave como poses-síntese

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Prof. Dr. Antonio César Fialho de Sousa (Orientador) – UFMG

Prof.^a Dr.^a Ana Lúcia Menezes de Andrade – UFMG

Belo Horizonte, 06 de Junho de 2014.

RESUMO

Essa monografia apresenta um estudo sobre o desenhista norte-americano de personagens Chuck Jones, em específico sobre seu trabalho na elaboração de desenhos-chave como diretor de animação. Foi realizada uma pesquisa, tendo como base entrevistas publicadas com ele e outros profissionais da área de animação, para maior compreensão das qualidades inerentes a seu trabalho. Assim, foi possível analisar seus desenhos para animação de forma comparativa com o de outros diretores da Warner. O objetivo é revelar a capacidade singular de Chuck Jones de transmitir desenhos-chave como poses-síntese muito bem trabalhadas para seus animadores, o que enfatiza sua autoria na indústria de animação de personagem norte-americana.

Palavras-chave: Animação de personagem, Chuck Jones, Desenho-chave, Poses-síntese

ABSTRACT

This monograph presents a study of the american characters designer Chuck Jones, in particular about his work in drafting key drawings as animation director. A survey was conducted, based on published interviews with him and others in the field of animation for better understanding of the qualities inherent in his work. Thus, it was possible to analyze their designs to animation in comparison with the other directors of Warner. The aim is to reveal the unique ability that Chuck Jones to convey key drawings as poses synthesis well worked to his animators, which emphasizes his authorship in the american industry of character animation.

Keywords: Character animation, Chuck Jones, Key drawings, Glorified Pose.

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	7
2 - O TRABALHO DE CHUCK JONES	9
3 - POSES-SÍNTESE	15
4 - ANÁLISE COMPARATIVA	21
5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	31

1 - INTRODUÇÃO

Em animação de personagens, o animador, além de dominar todos os princípios básicos necessários para animar, necessita saber atuar por meio de desenhos. Tendo isso em mente, é importante que ele seja capaz de compreender o personagem que irá animar, a fim de lhe sugerir vivacidade. É apenas compreendendo seu personagem que o animador será capaz de conferir credibilidade à sua animação, através da construção qualitativa do movimento.

Na animação, desenhos-chave são as principais poses criadas para um personagem. Não são os únicos desenhos construídos pelo animador, pois ainda existem as posições intermediárias da ação para que o personagem se mova de um ponto a outro da cena. Porém, sem eles, o movimento seria difícil de ser concebido, pois não haveria diretrizes para a trajetória que o personagem deve percorrer na cena. Segundo Richard Williams (2001, p. 57), eles são definidos como desenhos narrativos - aqueles responsáveis por contar a história e o que se passa na cena - resumindo poses que não precisam do movimento para se entender a atitude do personagem na cena. Os animadores devem saber trabalhar esses desenhos-chave muito bem para conseguir transmitir com clareza a ação do personagem e, de forma mais profunda, seus sentimentos para o espectador.

Em se tratando de poses-síntese, o desenhista e diretor/animador Chuck Jones obteve grande destaque na indústria norte-americana de animação nos anos 1940 e 50. Como diretor de curtas-metragens de animação do estúdio Warner Brothers, ele era responsável por conceber esses desenhos para a equipe de animadores (ao contrário dos diretores no estúdio de Walt Disney), a fim de demonstrar o que desejava ver precisamente na tela. Jones começou como animador nos anos 1930 e teve muito tempo para desenvolver e aperfeiçoar suas habilidades artísticas, até se tornar um diretor reconhecido na década seguinte, principalmente pelas qualidades distintas na execução de poses-síntese. As posturas e expressões faciais que ele desenvolveu para os personagens do estúdio tornaram-se referenciais na animação de personagem. Com o passar do tempo e com a experiência de cerca de 70 anos na área da animação (Jones continuou desenhando como consultor para a *Warner* até seu falecimento), ele adquiriu

reconhecimento de um número considerável de fãs e de artistas ligados ao cinema, se destacando dos demais diretores da Warner na área de animação.

Por acreditar que as poses-síntese de Chuck Jones e o modo como ele as valorizava na animação sejam alguns dos grandes diferenciais em relação ao trabalho de outros diretores da *Warner*, esta pesquisa visa esclarecer as seguintes questões: Quais as diferenças das suas poses-síntese para com as dos demais diretores de animação? O que Jones considerava ser necessário para adquirir uma pose de qualidade?

Para atingir esse propósito, foi feita uma pesquisa relativa ao trabalho específico de Jones como diretor e desenhista de poses-síntese para a animação, tendo como base sua própria opinião e a de outros profissionais da área. Assim, o referencial teórico-crítico para a pesquisa envolve uma série de entrevistas realizadas e compiladas com o diretor para publicações específicas, como *Chuck Jones: conversations* (FURNISS, 2005) e documentários em vídeo, como *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens* (SELBY, 2000), dentre outros.

Com base no objeto da pesquisa - as poses-síntese de Chuck Jones - esta monografia se estruturou em três capítulos: o primeiro, intitulado *O Trabalho de Chuck Jones*, visa desenvolver uma breve trajetória do diretor na indústria de animação norte-americana; o segundo, intitulado *Poses-Síntese*, propõe conceituar o termo e descrever suas características qualitativas na aplicação prática para a animação de personagem; o terceiro e último capítulo, intitulado *Análise Comparativa*, estabelece uma reflexão crítica entre o trabalho específico de Jones, como desenhista/animador de poses-síntese, em comparação com as poses criadas por outros diretores contemporâneos da equipe do estúdio da *Warner Brothers*.

O objetivo é adquirir um melhor entendimento sobre a importância das poses-síntese para a animação, verificando, através de análises comparativas, o que Jones fazia de diferente em seus desenhos e como isto poderia resultar em uma melhor atuação para seus personagens. Esclarecer para o pesquisador e profissional brasileiro o diferencial que uma pose-síntese pode oferecer para a animação é crucial, principalmente quando o país começa a produzir séries animadas, em que a postura e as expressões fisionômicas do personagem clarificam e simplificam o movimento.

2 - O TRABALHO DE CHUCK JONES

Charles Martin Jones nasceu no dia 21 de setembro de 1912, em Spokane, Washington. Ainda em sua infância, sua família se mudou para Califórnia, onde morou pelo resto de sua vida. Aos 15 anos, seu pai o tirou da escola para matriculá-lo na *Chouinard Art Institute* (atualmente conhecida como *California Institute of the Arts* ou, simplesmente, *CalArts* ¹). Após se graduar, conseguiu seu primeiro emprego na área da animação como *cel washer* ², na *Iwerks Studio*, empresa fundada em 1930 por Ub Iwerks, co-criador de *Oswald the Rabbit* e *Mickey Mouse*. Apesar de ter sido promovido de *cel washer*, para *cel painter* ³, depois *cel inker* ⁴ e, em seguida, *in-between* ⁵, Jones ainda não tinha certeza se queria seguir carreira na animação, pois não via futuro na mesma. Foi nessa época que ele decidiu fazer caricaturas por um dólar, o que foi importante para que Jones desenvolvesse a habilidade de registrar a personalidade em esboços ligeiros de pessoas. No entanto, essa fase não durou muito tempo e, em 1933, ele começou a trabalhar como assistente de animação na *Leon Schlesinger Productions*, estúdio independente que produzia as séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* ⁶ para a *Warner Bros*. Em 1936, foi promovido para trabalhar como animador na equipe dirigida por Tex Avery ⁷ e, depois de dois anos, foi convidado a dirigir seu primeiro curta-metragem, *The Night Watchman* (EUA, 1938).

Chuck Jones dirigiu quase 300 curtas-metragens, dentre eles três ganhadores de Oscar: *For Scent-imental Reasons* (EUA, 1949), por melhor curta-metragem; *So Much for So Little* (EUA, 1949), por melhor documentário; e *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics* (EUA, 1965), por melhor curta-metragem; além de ter ganhado um Oscar honorário por sua longa carreira como animador. Também, três dos seus filmes foram incluídos no *National Film Registry*, lista de filmes

1 Escola de animação renomada nos EUA, patrocinada pelas organizações *Disney*.

2 Responsável por limpar a folha transparente de acetato, utilizada no processo tradicional de animação.

3 Responsável por colorir os desenhos finalizados na folha de acetato.

4 Responsável por finalizar os desenhos da animação.

5 Animador de entremeios; responsável por fazer os desenhos intermediários em uma animação.

6 Série de curtas-metragens de animação de comédia produzidos pela *Warner Bros*. protagonizados por personagens como Pernalonga, Patolino, Frajola, dentre outros.

7 Diretor de animação norte-americano, notabilizado pela velocidade de ritmo e expressividade na animação caricatural de personagem.

selecionados para serem preservados na Livraria do Congresso dos Estados Unidos: *What's Opera, Doc?* (EUA, 1957), em 1992; *Duck Amuck* (EUA, 1953), em 1997; e *One Froggy Evening* (EUA, 1955), em 2003.

Jones se tornou um ícone da cultura norte-americana - principalmente pela estrutura narrativa que estabeleceu entre os personagens *Bugs Bunny* (Pernalonga) e *Daffy Duck* (Patolino) ou entre *The Road Runner* (Papa-Léguas) e *Wile E. Coyote* (Willy Coiote) -, servindo de inspiração para novos artistas na animação de personagem. Seu trabalho foi assunto de diversas matérias e documentários, sendo que ele próprio escreveu dois livros autobiográficos, *Chuck Amuck* (1989) e *Chuck Reduck* (1996). Além disso, seu trabalho foi objeto de análise em jornais e revistas, tornando-se uma figura extremamente importante e aclamada no meio da animação. Apesar de não ter concluído o ensino médio, Jones foi agraciado com diversos prêmios acadêmicos, como doutorados honorários e status de professor universitário. Ainda, preocupado com o futuro da indústria de animação, fundou a organização sem fins lucrativos *Chuck Jones Center for Creativity* em 1999, dedicada a revigorar o espírito criativo dentro das pessoas.

Chuck Jones dedicou toda sua vida profissional, cerca de 70 anos, à animação, sempre tentando aprender mais para se tornar um profissional cada vez melhor. Ao perceber, por exemplo, que não desenhava tão bem quanto outros artistas e que precisava ter controle do traço, voltou a frequentar aulas de desenho de figura humana à noite, durante anos. Ainda em seus primeiros filmes, Jones estava aprendendo a animar, dominando a técnica. Porém, apesar de ter conseguido excelência no que fazia, nunca deixou de experimentar novas maneiras de fazer a mesma tarefa, seja por pura experimentação ou para melhorar algum ponto no processo de produção de seus filmes.

Nesse processo de experimentação, Jones realizou um filme no qual fazia uso de uma animação mais estilizada e econômica, *The Dover Boys* (EUA, 1942). Neste curta-metragem, ele desenvolveu, em conjunto com o animador Robert Cannon, um movimento que conectava dois desenhos extremos através de um desenho borrado, conhecido na animação como *smear*, ou borrão, um dos truques óticos que acabou sendo utilizado, mais tarde, pela animação limitada.

O pioneirismo das poses estilizadas e dos movimentos experimentais presentes em *The Dover Boys* acabaram servindo de inspiração para as animações posteriores da *United Productions of America* (UPA) nos anos 1940, fundada por ex-empregados dos estúdios *Disney* e que estavam determinados a criar um novo estilo de animação (fazendo exatamente o uso de desenho minimalista e estilizado).

Como Jones nunca deixou de experimentar, ele desenvolveu também procedimentos para as piadas visuais (*gags*) elaboradas em seus filmes. Tentando melhorá-las, chegou a criar regras ou instruções, a que ele sempre se referia como *disciplines*. Alguns exemplos: o Papa-léguas nunca saía da estrada, o Coiote sempre se feria com suas invenções, o Pernalonga somente revidava quando não tinha mais como ignorar as ofensas cometidas contra ele, dentre outras. Todas essas instruções ajudavam Jones a amadurecer e renovar as piadas visuais, sendo “os piores filmes os que tinham menos instruções. Quanto mais você se restringe, melhor você se torna” (JONES, 2005, p. 54, tradução nossa).⁸

Como diretor, Chuck Jones, tinha responsabilidade por fazer os desenhos-chave e temporizá-los para planejar o ritmo da ação do personagem, antes da cena seguir para o animador. Primeiramente, ele discutia a ideia com o roteirista, enquanto fazia rascunhos das cenas; depois, ele criava os desenhos-chave e escrevia os diálogos nos próprios desenhos, enquanto o artista de diagramação da cena (*layout*) trabalhava em cima da ação planejada por Jones. Assim, ele tinha mais liberdade para trabalhar e prever o movimento rítmico para o personagem. Após temporizar os desenhos-chave, ele passava o texto com o dublador, para demonstrar como a fala deveria ser dita. Ele utilizava esse método por achar mais fácil de aplicar o diálogo à ação do que o contrário, a ação ser ditada pelo diálogo.

No entanto, o aspecto financeiro também estava envolvido na temporização (*timing*) do filme. Como o mínimo de duração de um curta-metragem exigido pela *Warner* era de seis minutos e o produtor, Leon Schlesinger, não investia mais do que o necessário, o tempo de duração que os diretores trabalhavam era de exatos seis minutos. Sendo assim, eles não podiam deixar que o diálogo controlasse o

⁸ *The worst pictures were the ones that had the least disciplines. The narrower you got, the better you got.*

tempo dos filmes que, por serem de comédia, tinham a temporização ou *timing*⁹ como essência para a compreensão das piadas visuais pelo espectador. Era esse sistema que determinava se uma piada seria bem executada ou não. Por isso, os diretores de animação da *Warner* dedicavam muita atenção a esse aspecto, já que eles não podiam sacrificar o ritmo da animação por um diálogo. Além disso, havia mais restrições de custos que afetavam o planejamento dos filmes: os diretores tinham que fazer a temporização dos curtas somente com os desenhos do *storyboard* e o tempo dos diálogos, diretamente na ficha de exposição. Isso acontecia porque eles não podiam fotografar o filme além do necessário, para economizar a metragem da película. Por isso, eles fotografavam apenas duas vezes: uma quando a animação estivesse pronta com os desenhos a lápis (sem cores e sem som) e, depois, com o filme completo e finalizado. Sendo assim, eles não podiam errar durante a fase de temporização, porque se errassem o filme ficaria do mesmo modo que havia sido temporizado. No Departamento de Animação, não havia condições orçamentárias e nem de cronograma para refazer ou corrigir erros nos curtas-metragens produzidos.

Por isso, grande parte dos filmes possuía um caráter experimental. Em razão do pioneirismo da equipe de Tex Avery na *Warner*, diretores, como Friz Freleng e Chuck Jones, estavam o tempo todo experimentando o que funcionava ou não, principalmente nos primeiros filmes dos anos 1930. Jones, inclusive, conta que em alguns curtas-metragens as ações eram muito lentas e a única coisa que ele podia fazer era tentar consertar no próximo projeto. Sem ter condições de jogar fora o que não dava certo ou fazer cenas extras, tudo o que eles produziam era utilizado. Ao contrário da Disney, por exemplo, que possuía verba suficiente para fotografar cenas mais de uma vez para testar a qualidade da animação ou, até mesmo, descartar cenas já prontas por não funcionarem no filme completo.

Chuck Jones é co-criador de diversos personagens famosos da *Warner Brothers* - como Pernalonga, Patolino, Hortelino e Gaguinho -, além de ter criado o Papa-Léguas, Willy Coiote, Marvin - o Marciano, Pepe Le Gambá e muitos outros. Ele sempre falou de seus personagens como se tivessem vida própria, como se fossem reais, pois era assim que ele os enxergava e, por isto, conseguia dar-lhes

⁹ Tempo determinado, previamente, pelo animador, para uma ação acontecer.

credibilidade. Em sua trajetória, Jones afirma que deixou alguns personagens de lado por não compreendê-los totalmente. Afinal, esse é o trabalho de um animador de personagem: entender sua essência e suas motivações para saber como ele deve agir.

Para Jones, uma das características mais importantes da animação era a atuação do personagem. Este era o grande diferencial entre seus personagens e o que os tornavam engraçados: a postura e as expressões faciais sofisticadas. Ele sempre criticava os personagens das séries de TV ¹⁰ por atuarem da mesma maneira e serem iguais no modo de agir, pois sua distinção se dava apenas pela aparência física. Para ele, a atuação nos desenhos animados deve ser entendida como em um filme *live-action* ¹¹, com o animador sendo o ator e os personagens reconhecíveis pelo espectador apenas pelo modo de agir.

Segundo Jones, o difícil não é desenhar o personagem, pois, para ele, depois de um tempo, o desenho passa a ser uma habilidade artística dominada pelo animador. O problema é saber o que o personagem está pensando e conseguir desenhar a expressão que transmite esse pensamento. Às vezes, ele fazia mais de 50 desenhos para conseguir um que, segundo seu critério, transmitisse a intenção do personagem com clareza. Por essa determinação em conseguir a pose ideal, Jones é conhecido e respeitado, transformando seus desenhos-chave em poses-síntese do personagem, para direcionar o trabalho de sua equipe de animação.

Afinal, o trabalho dele era esse: desenhar as principais poses, as poses-síntese da animação, as responsáveis por transmitir as intenções do personagem e contar a história. Os animadores com quem trabalhava deveriam animar essas poses. Ele comparava seu trabalho com o de um compositor e condutor de uma orquestra e o dos animadores, com os de músicos. Assumia, assim, que seus animadores executavam o trabalho da animação melhor do que ele.

Através dos anos, Jones desenvolveu cada vez mais sua habilidade nos desenhos-chave da ação. Ele conseguia sintetizar a atitude do personagem em poses que pediam pouco movimento - às vezes, somente uma piscada ou uma

¹⁰ Originalmente, os filmes da Warner, que integravam as séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, foram feitos para cinema. Só mais tarde começaram a ser exibidos em TV. Jones critica séries idealizadas para a TV nos anos 1960, como *Flintstones* e *Zé Colmeia*, da produtora *Hanna-Barbera*.

¹¹ Filmes protagonizados por atores reais.

mexida de sobrancelha - através de uma técnica conhecida como *moving hold* (parar ainda movendo). Essa breve acomodação do personagem em uma pose-síntese da ação é definida, por Eric Goldberg, como “uma quantidade mínima de movimento utilizada para manter um personagem vivo enquanto ainda comunica uma pose ou atitude intensa” (GOLDBERG, 2008, p. 11, tradução nossa).¹² Com o passar do tempo, essas cenas ficaram cada vez mais frequentes em seus filmes. Suas poses passaram a ser tão sintéticas que quase dispensavam animação.

Por fim, ele passou a deixar a pose estacionária na cena, sem movimento (enquanto as partes móveis do vestuário ainda se acomodavam até parar): a postura e expressão facial do personagem eram vivas o suficiente para substituir a animação por alguns segundos. Por essa qualidade e domínio da pose-síntese da ação, Chuck Jones notabilizou-se como o mestre do quadro pausado na animação, onde o personagem permanecia em uma pose inerte para registrar seu pensamento para o espectador. Essa característica distinta, que ele desenvolveu e aperfeiçoou em seus filmes, o singularizou entre os diretores de animação contemporâneos da indústria.

¹² *A minimal amount of movement used to keep a character alive while still communicating a strong pose or attitude.*

3 - POSES-SÍNTESE

Os desenhos-chave são as principais poses do personagem em uma cena, aqueles desenhos que delineiam e definem os parâmetros da ação planejada pelo diretor/animador. No entanto, são denominados de poses-síntese aqueles desenhos-chave que, além de definir o percurso para o movimento, se encarregam de sintetizar por mais tempo as intenções e atitudes de um personagem - chamados por Don Graham de “desenhos de narrativa”. (STANCHFIELD, 2011, p. 83).

Em uma cena, podem haver apenas dois ou dezenas de desenhos-chave. Isso vai depender da complexidade da ação planejada pelo diretor/animador, como, por exemplo, uma simples mudança de expressão ou uma complexa corrida com um salto no final. Porém, nas duas situações, a importância da pose-síntese é a mesma: ela não somente deve mostrar o que está acontecendo na cena, como também deve convencer o espectador de como o personagem está reagindo à situação. Este é, talvez, o maior desafio e dificuldade frente ao domínio de uma pose-síntese eficiente para a cena: comunicação e personalidade.

Richard Williams conta um acontecimento, em seu livro *Animator's Survival kit*, no qual ele foi visitar o animador veterano Frank Thomas, o qual estava trabalhando em um único desenho durante o dia inteiro, tentando conseguir a expressão correta. Williams entendeu que aquela só poderia ser uma pose-síntese para a compreensão da cena, por onde a animação deveria ser sempre trabalhada para valorizá-la ao espectador. Diversas vezes em suas entrevistas, e com o mesmo fim, Chuck Jones falou que fazia uma média de 300 a 400 desenhos por filme. Essa era a quantia utilizada, porque, algumas vezes, ele tinha que desenhar cerca de 50 desenhos para conseguir um único com a expressão que queria.

Para se ter ideia da dificuldade em se conseguir uma boa pose-síntese, primeiro é preciso entender que, quando se fala em animação de personagem, fala-se em atuação. Ou seja, o animador é responsável pela interpretação do personagem na cena. Dessa forma, ele precisa conhecer seu personagem, saber suas motivações, sua personalidade, o modo como se comporta. Por isso, a

difficuldade do trabalho. Além de o animador precisar saber animar e ter um bom desenho (ao menos, no caso do animador de chaves), ele ainda deve ter sensibilidade para conseguir fazer seu personagem atuar através de desenhos. Richard Williams (2001, p. 315) fala que “atuamos diferentes papéis o tempo todo. Existem muitos de nós. [...] O negócio é estar consciente disso [...] para desenvolver a habilidade de projetá-lo através de nossos desenhos”.¹³

Uma forma de entender como as coisas funcionam, ou se comportam, é fazer uma observação minuciosa do real, assim como alguns atores o fazem. No caso do animador, ele deve observar cuidadosamente e fazer esboços do que vê. Se for uma ação, pequenos *thumbnails*¹⁴ podem ser úteis. Fazer um estudo anatômico também é importante, especialmente se o objeto de estudo for um animal. Caso a compreensão ainda seja difícil, talvez o ideal fosse executá-la (fazer um teste de movimento para a animação). No entanto, observar, fazer esboços e executar a ação pode não ser um procedimento suficiente, pois o animador ainda precisa sentir o que motiva a ação. Por exemplo, um personagem pode caminhar de diversas formas e por diferentes motivos: por ansiedade, raiva ou tranquilidade. E todas serão diferentes umas das outras e, evidentemente, diferentes de personagem para personagem. “Recorde incidentes similares aos que seus personagens devem se submeter que você experimentou. [...] baseie os seus desenhos [...] na observação de pessoas ao seu redor e na lembrança de vivência pessoal.” (GOLDBERG, 2008, p. 16, tradução nossa).¹⁵ Chuck Jones disse, em uma entrevista, que o diretor de animação Bob McKimson “estava mais preocupado em como seus personagens atuavam do que quem eles eram” (JONES, 2005, p. 191, tradução nossa)¹⁶ e, por isto, Jones achava que ele nunca conseguiu elaborar a encenação deles da maneira correta. De fato, os filmes de McKimson sempre pecaram pelo excesso de animação dos personagens para sintetizar suas atitudes, ao contrário da utilização dos mesmos personagens sob a direção de Jones (é só comparar as atuações entre Pernalonga e Patolino, nos filmes dirigidos por cada diretor).

¹³ *We're acting different parts all the time. There are several of us in here. [...] The thing is to be aware of it and use it to express things – to develop the ability to project it through our drawings...*

¹⁴ Pequenos esboços feitos para ajudar na elaboração de uma pose.

¹⁵ *Recall similar incidents you have experienced to that which your characters must undergo. [...] base your drawings on [...] observation of people around you and an awareness of personal experience.*

¹⁶ *He was more concerned with how they acted then who they were...*

Muitos animadores usam espelhos para ajudar na hora de desenhar o personagem. Mas, novamente, o animador precisa sentir o que motiva aquela expressão, muito mais do que apenas ser capaz de fazer uma caricatura da sua própria expressão fisionômica. O animador tem de trabalhar as sobrancelhas do personagem, as pálpebras, a boca, saber a posição que melhor evidencia essa expressão e, se possível, exagerá-la o máximo que puder (dentro, é claro, do estilo escolhido). “Se um personagem é para ser triste, faça-o mais triste; feliz, faça-o mais feliz; preocupado, mais preocupado; selvagem, faça-o mais selvagem” (THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 65, tradução nossa).¹⁷ Walt Disney queria algo mais real, mais verossímil em suas animações, porém usava a palavra “realismo”, que deixava seus animadores confusos. O interessante é que Chuck Jones, mesmo não trabalhando para Disney, também entendia que não era o realismo que conferia credibilidade ao desenho e, sim, a caricatura do real.

No entanto, quando se fala de expressão, não se pode limitar apenas ao rosto do personagem. Afinal, ele também atua com todo o seu corpo, ou seja, utiliza a linguagem corporal. Quando um personagem está confiante, ele não somente inclina a cabeça, como também estufa o peito; quando está triste, além de ter as sobrancelhas baixas e a boca murcha, ele também se encolhe por completo, fica com os ombros caídos e a coluna curvada. Por isso, o animador deve saber trabalhar alguns aspectos de síntese formal para conseguir essas atitudes: por exemplo, a linha de ação da figura, o seu peso, distribuição da massa e proporção, além de precisar ser claro e econômico no traço para facilitar a compreensão da pose.

Basicamente, uma boa pose de atitude começa a ser desenhada pela linha de ação, que sintetiza de maneira simples a intenção do personagem, além de ajudar na sua construção por representar a espinha dorsal da figura. Só depois é desenhada a estrutura com formas básicas para indicar o posicionamento da cabeça e membros do corpo. Caso o animador esteja satisfeito, ele prosseguirá adicionando detalhes até que o desenho fique completo. Dessa forma, do geral para o específico, é mais fácil conseguir sintetizar a pose ideal para a atitude do personagem. Ao final, o artista pode fazer o *teste da silhueta* para saber se sua pose-síntese é possível de

¹⁷ *If a character was to be sad, make him sadder; bright, make him brighter; worried, more worried; wild make him wilder.*

ser entendida facilmente, sem a adição de detalhes internos e linhas no contorno do personagem. Caso a silhueta não possa ser compreendida, o animador deverá trabalhar melhor os espaços negativos da pose, de forma que se possa distinguir com clareza a posição dos braços, pernas e cabeça (ver Figura 4, na p. 25).

Após alguns anos trabalhando, Jones percebeu que a credibilidade é mais importante do que o realismo para o diretor/animador sintetizar uma pose. Conseguir sugerir a sensação de peso é também uma das características de maior importância para conferir credibilidade ao desenho. Se o peso for bem distribuído pela pose-síntese e trabalhado na construção do movimento, a animação torna-se muito mais crível. Segundo Jones, “se queremos que o personagem seja verossímil, iremos animá-lo de forma que ele pareça ter peso” (JONES, 2005, p. 191, tradução nossa).

¹⁸ A sensação de peso é o que realmente importa, independente de o desenho ser realista ou não. “Seus personagens estão sujeitos às leis da física o tempo todo [...] eles devem ter certa solidez no chão, o que lhes dá a legibilidade física para o público.” (GOLDBERG, 2008, p. 129, tradução nossa). ¹⁹ Essa ilusão é tão importante, que se pode completar com uma nota de Walt Stanchfield (2011, p. 11): “uma maneira fácil de perder a atenção do público é fazer penas caírem como tijolos ou tijolos caírem como pena”.

Assim, o animador precisa saber como transmitir a sensação de peso em um único desenho, independente da animação. A melhor forma de fazê-lo é utilizar o próprio corpo do personagem como referencial para o peso, fazê-lo descansar sobre uma das pernas ou curvar a coluna, a fim de demonstrar a distribuição de peso. Dessa forma, o personagem parecerá sólido, estável no chão, mesmo que ele não esteja inserido em um cenário.

Porém, é importante ter domínio do traço para conseguir colocar no papel o que se está vendo, pensando, sentindo, e trabalhar todos os aspectos necessários para fazer um desenho interessante. Chuck Jones, ao perceber a necessidade do domínio do traço para conseguir colocar no papel o que ele tinha na mente, resolveu voltar às aulas de desenho. Dessa maneira, com o passar dos anos, desenhar com volumetria e distribuição de peso deixou de ser um problema para ele. Jones queria

¹⁸ *If we want the character to be believable, we'll animate him so that he appears to have weight.*

¹⁹ *Your characters are subject to the laws of gravity all the time [...]. So, they should have a certain solidity on the ground, which gives them physical readability to the audience.*

destacar a personalidade nos desenhos-chave que ele criava para seus filmes, por isto conseguiu aprimorar sua capacidade de sintetizar, em apenas um desenho, o sentimento e pensamento de seus personagens.

Derek Hayes fala sobre o trabalho de Chuck Jones, relativo a suas poses-síntese:

"Uma boa postura será bem lida e irá mostrar o que o personagem está pensando. Chuck Jones era um mestre de poses engraçadas e significativas, ao mesmo tempo; Ele nunca animou coisas além do necessário ou deixou que seus animadores o fizessem e sempre se certificou de que as poses importantes fossem bem lidas. O que fez do seu trabalho tão bom foi que, assim como registrar uma boa pose, ele se certificava de que não tinha o personagem congelado em uma posição, e sim, com o uso criterioso de amortecimento e ação de sobreposição, como uma cauda ou uma orelha que estabiliza um pouco depois, ele podia fazer de um lamaçal um efeito mais sutil e manter o personagem vivo." (HAYES, 2013, p. 114, tradução nossa).²⁰

A técnica de registrar por mais tempo uma pose importante, a fim de favorecê-la no movimento - o *moving hold* (ver p. 13) - é utilizada para que o personagem desacelere, se acomodando naturalmente na pose principal criada para ele. Essa pose-síntese, citada como "*glorified pose*", por Eric Goldberg (2008, p. XIX) e utilizada com a técnica do *parar ainda movendo*, como descrita por Derek - permite que a pose seja lida com o mínimo de movimento para manter o personagem vivo. Chuck Jones utiliza essa técnica para fazer pequenas hesitações na pose-síntese de seu personagem, que se tornaram características nos desenhos animados que dirigiu. "Quando você pensa sobre isso, em animação, e em interpretação, as hesitações são o que fazem uma boa atuação" (JONES, 2005, p. 62).²¹ Jones não somente sabia como conseguir uma boa pose-síntese, mas como favorecê-la e por quanto tempo deixá-la na tela. Ele criava esses momentos com a intenção de conspirar com o público, de maneira a que o espectador começasse a rir

²⁰ A really good pose will read well and will show what the character is thinking. Chuck Jones was a master of the pose that was both funny and meaningful at the same time; He never over-animated things or let his animators over-animate things and always made sure that the important poses read well. What made this work so well was that, as well as holding a good pose, he made sure that he didn't have the character freeze into position but, with judicious use of cushioning and overlapping action, like a tail or ear that caught up just a little latter, he could make a muck more subtle effect and keep the character alive.

²¹ When you think about it, in animation, and in acting, the hesitates are what make great acting.

antes mesmo de a ação acontecer ou, até mesmo depois, devido à reação do personagem.

4 - ANÁLISE COMPARATIVA

Chuck Jones, sempre que questionado sobre a personalidade dos seus personagens, falava deles como se fossem reais. Ele dizia que esse é o grande objetivo de um animador: não só torná-los reais para si, mas para quem os assiste também. Porém, nunca deixou de mencionar que os personagens possuíam algumas diferenças no modo de agir, dependendo do diretor. Frajola, por exemplo, que teve mais curtas realizados por Friz Freleng, quando era colocado em algum curta dirigido por Jones, era praticamente outro gato.

A fama adquirida pelos personagens integrantes das séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* deve-se ao trabalho de vários artistas/diretores talentosos, desde seus primórdios com Tex Avery - com quem Jones começou a trabalhar como animador -, e, depois, Bob Camplett, Friz Freleng e Bob McKimson. Porém, Chuck Jones conseguiu maior destaque com o passar do tempo, não somente por reconhecimento dos fãs, como também por outros artistas da indústria do cinema.

A fim de entender o motivo pelo qual Jones se destacou entre os diretores da Warner, ainda que animando os mesmos personagens, foram feitas algumas análises comparativas de imagens capturadas dos seus curtas-metragens com as dos curtas de Friz Freleng e Bob McKimson, utilizando o personagem Patolino. Por ter sido um dos personagens que os três diretores mais trabalharam, a característica excêntrica do Patolino permitiu que eles explorassem também a sua forma figurativa. Além disso, como o personagem é colorido de preto, sua silhueta deveria ser melhor definida, pois as linhas internas são mais difíceis de serem visualizadas que outros personagens, como o Pernalonga.

Assim, optou-se pela análise das poses-síntese do personagem selecionado, por ser esse um dos grandes diferenciais de Chuck Jones para com os outros diretores: a habilidade artística ímpar para registrar a postura e expressão fisionômica de seus personagens - em se tratando de animação -, por meio de uma única pose. Jones se dedicava a explorar o maior número possível de poses para seus personagens, até selecionar aquela que registrasse uma atuação mais convincente com os propósitos da cena de animação.

Nesse sentido, a seleção das poses-síntese considerou a intenção do Patolino em cena, afinal o animador deve compreender as motivações do personagem, a fim de animá-lo. Com esse pressuposto, foi feita não apenas a análise do modo como o desenho foi construído, mas também como os diretores buscaram transmitir o pensamento do personagem. Para isso, considerou-se a sensação de peso do personagem, sua postura, expressão fisionômica, silhueta e clareza de entendimento da forma figurativa. Analisando esses elementos, foi possível compreender qual desenho transmitia a intenção do personagem da maneira mais convincente.

Abaixo, a Figura 1 ilustra imagens referentes a três animações da *Warner*, cada qual, dirigida por um diretor diferente. A da esquerda (A) é referente ao curta *Duck Amuck* (EUA, 1953), de Chuck Jones; a do meio (B) é do curta *Show Biz Bugs* (EUA, 1957), de Friz Freleng; e a da direita (C), do curta *Daffy Duck Slept Here* (EUA, 1948), de Bob McKimson. Em todas as três, Patolino está com a expressão raivosa e com a postura enrijecida, pronto para encarar quem quer que seja. Porém, na imagem do meio (B), de Freleng, o personagem encontra-se em uma postura mais relaxada que as outras duas; mesmo que o desenho da direita (C), de McKimson, seja difícil de entender, por ter os olhos pequenos e muito próximos (o que não permite uma leitura clara da expressão fisionômica).

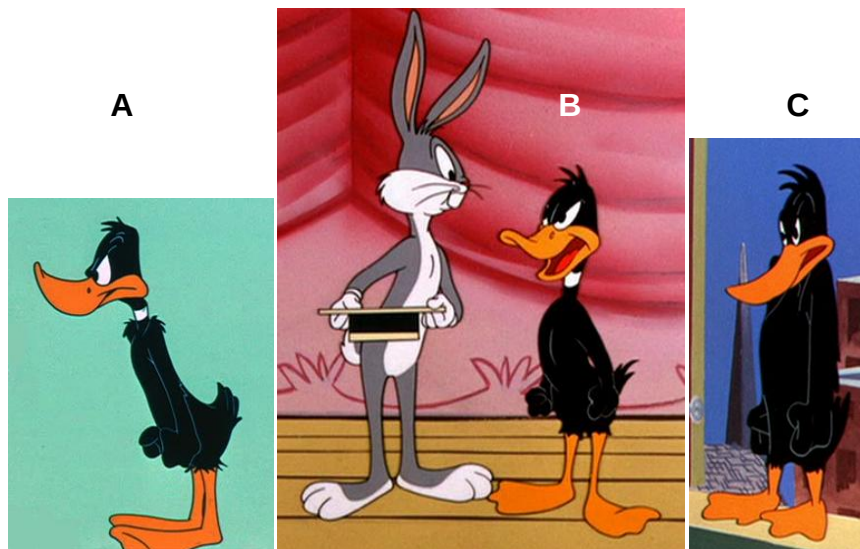


Figura 1 – Imagens, da esquerda para a direita, referentes a curtas-metragens dos diretores Jones, Freleng e McKimson. Cada pose sugere a versão de um diretor para um Patolino enraivecido.

Observando-se a silhueta dos mesmos desenhos acima (Figura 2), percebe-se que o Patolino de Freleng (B) parece sorrir, o que interfere em sua expressão fisionômica: mesmo com o músculo das sobrancelhas tensionando os olhos, sua silhueta, de certa forma, anula este efeito. Nota-se, também na Figura 2, que a postura do personagem de McKimson (C) parece estar assustada, pelo fato de a cabeça estar afundada nos ombros: sua silhueta está enrijecida, mas ereta e dúbia em relação à intenção inicial do diretor. Então, quando se observa apenas a silhueta do desenho de Jones (A), pode-se ver que o Patolino está nitidamente irritado - mesmo sem a ajuda da linha dos olhos - , porque o músculo da sobrancelha está protuso e marcado na silhueta, o que demonstra o semblante fechado. Além disso, a posição dinâmica de sua postura enrijecida ajuda a reforçar a sua emoção, pois está inclinada e se projetando para frente, como se quisesse avançar em quem o deixou enraivecido. Esta posição dinâmica não acontece nas outras duas posturas: a de Freleng (B) está mais equilibrada, porém não expressa nada (o personagem está simplesmente parado); enquanto a de McKimson (C), apesar de expressar algo, parece desequilibrada, sugerindo que o personagem vai cair para trás (pois seu peso está todo do lado direito).

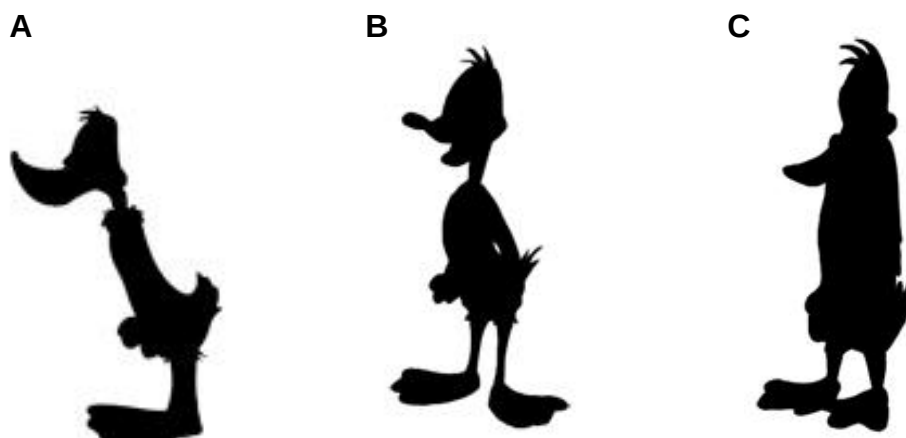


Figura 2 – Silhuetas referentes às mesmas poses do Patolino ilustradas na Figura 1, desenhadas, da esquerda para a direita, pelos diretores Jones, Freleng e McKimson.

Nas duas imagens seguintes da Figura 3, retiradas dos mesmos filmes de Chuck Jones (A) e Friz Freleng (B) – respectivamente, *Duck Amuck* e *Show Biz Bugs* -, a expressão do personagem Patolino enraivecido é também o foco para a análise comparativa proposta. Nessa postura, Freleng foi mais bem sucedido, graças à forma como trabalhou a boca e o punho do personagem, que está mais evidente que seu próprio exemplo na Figura 1. Porém, percebe-se que o modelo do personagem de Freleng (B) é um pouco diferente de seu exemplo anterior. Ao se assistir ao curta, pode-se perceber que o personagem muda o contorno de sua forma figurativa, diversas vezes, de uma cena para outra. Apesar do filme ter sido realizado quatro anos mais tarde que *Duck Amuck*, o Patolino de Jones (A) é muito mais sólido figurativamente, melhor definido em proporções e sua forma é sempre preservada de uma cena para outra. Isso demonstra que Jones tinha um controle maior sobre os desenhos-chave: seus animadores seguiam quase que exatamente as poses concebidas pelo diretor. É notório que Ken Harris, o animador principal de Jones, utilizava o mesmo desenho-chave criado pelo diretor e raramente alterava sua posição na cena (SELBY, 2000).

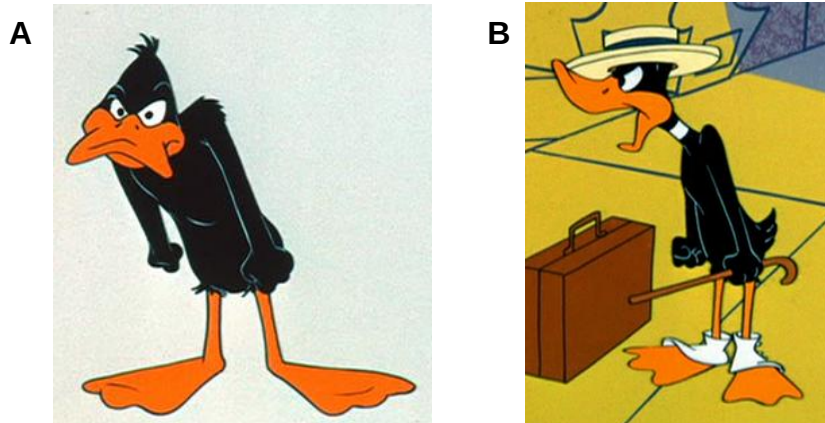


Figura 3 – Outras poses de um Patolino enraivecido, integrantes dos mesmos curtas desenhados pelos diretores Jones (A) e Freleng (B) na Figura 1. O exemplo mostra a consistência visual dos desenhos-chave de Jones em um mesmo curta, ao contrário de seus colegas.

Novamente, a Figura 4 ilustra uma terceira imagem do filme *Show Biz Bugs*, de Freleng, à direita (B). Notem que o mesmo problema visual, referente à incoerência com o modelo padrão do personagem, se repete nessa imagem (tanto em proporção quanto na forma), diferentemente de Jones que mantém a forma do personagem mesmo de um filme para outro, como pode ser percebido ao comparar a imagem anterior com a Figura 4, retirada do curta *Rabbit Seasoning* (EUA, 1952), à esquerda (A). Nas duas cenas, Patolino está indignado com algo e caminha enfurecido. Porém, a ação está melhor representada no desenho feito por Jones, à esquerda (A), especialmente devido ao exagero da postura com que a pose foi executada. A extensa abertura de perna proporciona uma caminhada mais enérgica e a sugestão de fúria é mais acentuada, devido à projeção da cabeça para frente (se comparada ao exemplo de Freleng, à direita). A silhueta do personagem de Jones (C) também está melhor definida, tanto em postura quanto em atitude. Nota-se novamente a protusão do músculo da sobrancelha (entre o bico e a fronte da cabeça) e a distribuição do espaço existente entre os punhos que permitem identificá-los com muito mais facilidade do que no exemplo de Freleng (D).

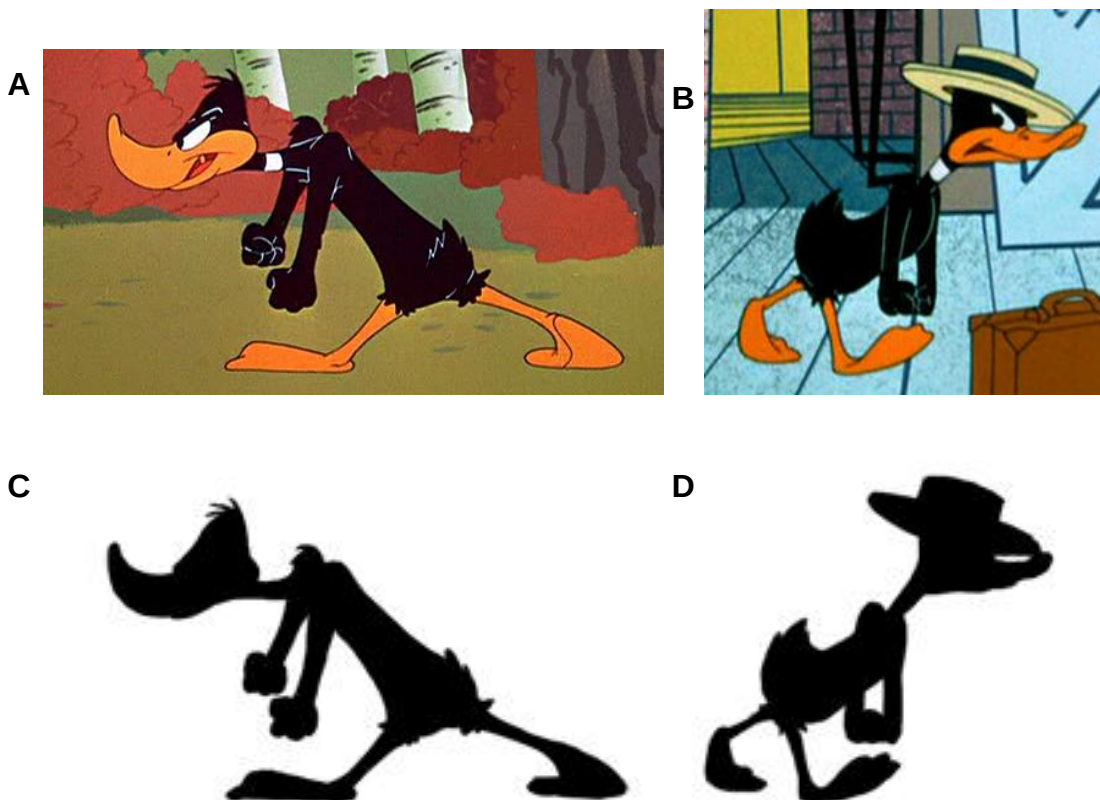


Figura 4 – Na fileira de cima, outras poses de um Patolino enraivecido desenhadas pelos diretores Jones (A) e Freleng (B). Na fileira de baixo, a diferença entre as silhuetas dessas poses. Mesmo em outro curta-metragem, Jones mantém a consistência visual do personagem, ao contrário do exemplo de Freleng, que mais uma vez muda a proporção e o desenho do Patolino (referente ao mesmo curta da Figura 1).

As seguintes imagens da Figura 5 foram retiradas dos filmes *Rabbit Seasoning* (EUA, 1952), de Chuck Jones (A), e *Boobs in the Woods* (EUA, 1950), de Bob McKimson (B). A atitude expressa por Patolino, nas duas imagens, é de indignação. Repare que McKimson trabalhou bem a silhueta do personagem, até mesmo com um arco da coluna melhor descrito que o de Jones. Porém, a forma como McKimson trabalhou as pernas não favorece a postura do Patolino, deixando-as muito curtas e com a curva para fora (ao contrário da curva sugerida por Jones, que realça a postura do personagem). Além disso, o desenho está muito geométrico, bem diferente de outros do mesmo filme de McKimson, demonstrando problema semelhante de incoerência visual, como o apresentado por Freleng em relação ao modelo padrão do personagem. Percebe-se como a postura elaborada por Jones (A) passa uma sensação de maior estabilidade e dinâmica, graças ao posicionamento dos pés sobre o cenário e a rigidez das pernas, mais eretas e capazes de sustentar

o peso do personagem. Consequentemente, a postura sugerida por Jones torna-se mais plausível. Nota-se também a diferença de qualidade entre as expressões fisionômicas de ambas as imagens. A relação espacial na proporção entre olhos e bico compromete a expressão sugerida por McKimson (B), na qual o volume do crânio é também comprimido. O resultado é um olhar sem foco, expremido entre a cabeça e o bico. Verifica-se, assim, como os mesmos elementos do Patolino de Jones, à esquerda (A), são mais bem estruturados e sólidos, permitindo espaço suficiente para elaborar uma expressão facial coerente com a postura de indignação sugerida para a cena.

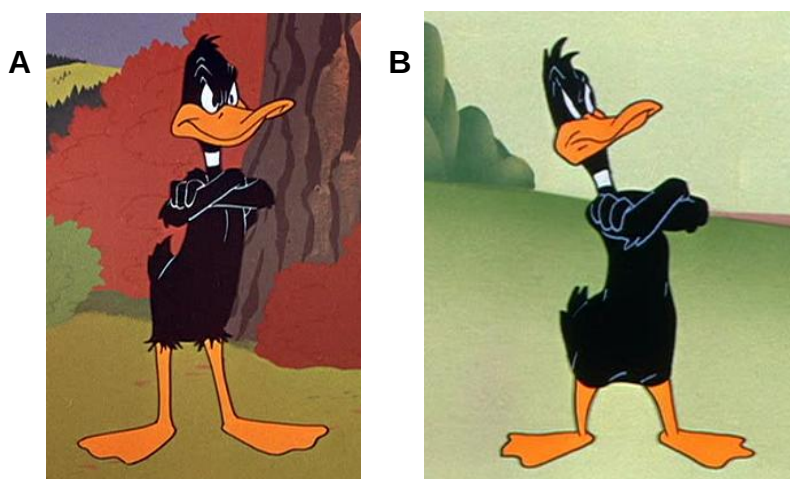


Figura 5 – A diferença visual entre os desenhos dos diretores Jones (A) e McKimson (B) para elaborar uma mesma atitude de indignação para o Patolino. A pose-síntese sugerida por Jones é nitidamente mais bem construída e proporcional, com uma fisionomia muito mais expressiva que a de McKimson para a postura indignada do personagem.

Nas imagens seguintes da Figura 6, percebe-se a diferença de resolução formal para expressar a atitude do movimento proposto por Chuck Jones, na imagem da esquerda (A), e por Bob McKimson, na da direita (B), para uma mesma motivação do Patolino: pregar peças em alguém, movimentando-se sorrateiramente na ponta dos pés. Jones evidencia com mais clareza as intenções do personagem: não é preciso assistir à animação do movimento sorrateiro para saber que o seu Patolino pretende fazer alguma coisa mal intencionada. Já no desenho da direita (B), esboçado pela pose-síntese de McKimson, não há como saber qual o verdadeiro propósito do personagem. A única atitude perceptível é que ele não quer fazer

barulho, o que também está bem evidente na pose de atitude elaborada por Jones. Além disso, nota-se como a silhueta de McKimson (D) é confusa: não é possível identificar ao certo a posição dos braços e da perna de trás. O peso também foi mal distribuído na pose: devido à curvatura proposta para a coluna, o personagem precisaria levar o pé que está levantado para frente, a fim de se equilibrar. Do modo como está sugerida a silhueta, a caminhada sorrateira é pouco convincente. No caso do desenho de Jones, o personagem projeta a parte de cima do corpo para frente, se equilibrando na ponta dos pés, levantando os ombros e encolhendo a cabeça pelo tronco curvado para passar despercebido.

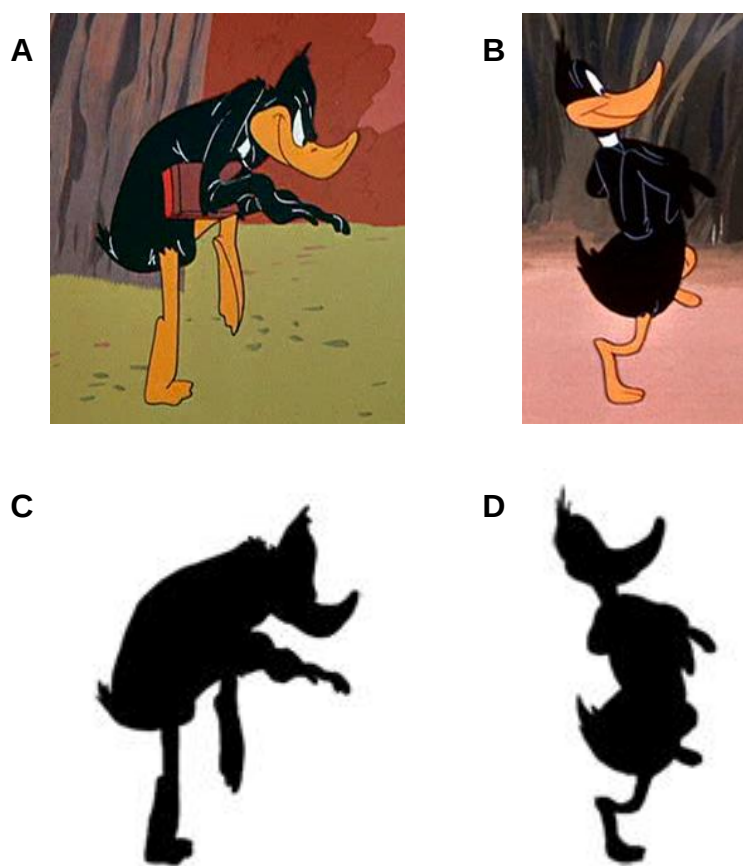


Figura 6 – Na fileira de cima, poses comparativas para expressar o movimento sorrateiro do Patolino. A expressão facial desenhada por Jones (A) sumariza e complementa a atitude do personagem, ao contrário da inexpressividade, semelhante a um boneco, de McKimson (B). Na fileira de baixo, é nítida a diferença de dinâmica e atitude para a silhueta da pose-síntese de Jones (C), enquanto os membros escondidos do personagem e a postura ereta sugerida por McKimson (D) não condizem com a ação sorrateira executada pelo Patolino.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se discutir o conceito de poses-síntese, dentre os desenhos-chave elaborados por Chuck Jones para os curtas-metragens que dirigiu, acaba-se chegando à conclusão de que o diretor não detinha somente o controle da qualidade linear no traço de seus personagens. Ele conseguia atingir com maior profundidade a postura e fisionomia ideais para a cena, demonstrando com maior clareza as intenções dos personagens que seriam animados por sua equipe. Utilizando-se dessa estratégia, ele exercia com destreza o ofício de diretor, pois o que elaborava, tanto visualmente quanto em termos de ação rítmica, era exatamente o que se via como resultado na tela.

Somente por esses aspectos, já é possível identificar sua autoria com maior facilidade, - e esta pesquisa demonstrou isto - mesmo sem considerar os temas e histórias abordados por ele. Essas características singulares são um reconhecimento positivo para o seu trabalho de desenhista/diretor. Os curtas de Bob McKimson, por exemplo, também são fáceis de identificar, mas devido à menor qualidade de pose e animação de seus personagens, o que é nítido nos filmes analisados dentre os três diretores comparados na pesquisa. Consequentemente, não só por eliminação, mas em termos de uma ação mais refinada para as piadas visuais, é possível também identificar os curtas-metragens de Friz Freleng.

Apesar de ter um domínio da forma e do traço ideais para a animação caricatural, Chuck Jones trabalhava arduamente para conseguir uma pose de atitude com a exata expressão facial para a cena: aquela que demonstrasse com clareza os sentimentos e intenções dos personagens. Desde a silhueta e os espaços negativos da forma, até as linhas de expressão cuidadosamente trabalhadas na face do personagem, é visível o esforço dedicado por ele em seus desenhos, principalmente quando comparado com os de seus companheiros de trabalho. No entanto, isso não significa que o curta-metragem de um diretor como Friz Freleng seja inferior ao de Jones, até porque ele foi um dos artistas mais premiados da indústria de animação norte-americana. Porém, é fato que as poses-síntese de Jones apresentam-se mais inventivas, tanto em comunicação postural quanto em experimentação com a

expressividade da face, o que torna o estudo de seus trabalhos muito interessante para a pesquisa em autoria na indústria de animação norte-americana do século XX.

Porém, não se pode deixar de mencionar que, além de saber como chegar a uma pose-síntese diferenciada, Jones conseguia valorizá-la com a estratégia do *moving hold* (*parar ainda movendo*), mesmo que, às vezes, somente os membros e roupas do personagem se acomodassem sobre uma pose já estacionária. Não se trata apenas de segurar um desenho qualquer, ou um chave qualquer, pelo tempo suficiente de leitura pelo espectador. Mas, sim, de preparar a pose com a postura e expressão fisionômica ideais para repousá-la brevemente, ou mesmo pará-la, pelo tempo previsto pelo diretor. Jones não somente entendia a importância desse processo na animação de personagem, como desenvolveu um trabalho referencial sobre a comunicação das poses estáticas na área em seus curtas-metragens. Ele percebeu que nós não nos movimentamos freneticamente o tempo todo, mas que fazemos pausas entre uma ação e outra. Isso é importante, não apenas para dar maior credibilidade na atuação do personagem animado, como também para conspirar na sua relação com o espectador.

Nesse sentido, a importância da pose-síntese na animação de personagem, e de seu papel como desenho de narrativa, não pode ser menosprezada pelo aprendiz a animador (ou mesmo pelo pesquisador e profissional brasileiro de animação). É na transmissão equilibrada das intenções do personagem - de acordo com a descrição indicada para a cena - que o animador consegue extrapolar a atitude de seus desenhos-chave, sintetizando-os em poses dinâmicas e com personalidade, principalmente se não houver movimento na cena. É fundamental ter em vista que, quanto melhor se trabalha a pose, melhor será a interação com o público. Isto é um fato, especialmente se os aspectos técnicos analisados nesta pesquisa - como silhueta, arco, forma e principalmente peso -, forem trabalhados com redobrada atenção, tanto pelo aprendiz quanto pelo animador profissional brasileiro. A melhor execução desses aspectos proporciona maior credibilidade ao desenho, tanto na postura quanto na expressão fisionômica do personagem, o que é essencial para a animação funcionar e se tornar interessante e inventiva para o espectador.

REFERÊNCIAS

- Chuck Amuck:** The Movie. Direção: John Needham. Estados Unidos, 1991. 90'. Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=5DO8EJic4XE>>. Acesso em maio de 2014.
- Chuck Jones:** Extremes and In-Betweens – A Life in Animation. Direção: Margaret Selby. Estados Unidos – Canadá, 2000. 90'. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=vrD0aog7Kts>>. Acesso em maio de 2014.
- GOLDBERG, Eric. **Character animation crash course!** Los Angeles: Silman-James Press, 2008. 218p.
- HAYES, Derek; WEBSTER, Chris. **Acting and Performance for Animation.** Oxford: Focal Press, 2013. 204p.
- JONES, Chuck; FURNISS, Maureen. **Chuck Jones:** conversations. Jackson: University Press of Mississippi, c2005. xx, 223 p.
- STANCHFIELD, Walt. **Dando vida a desenhos:** Os anos de ouro das aulas de animação na Disney. Tradutor Edson Furmankiewicz. – Rio de Janeiro: Campus Media Technology, Focal Press, 2011. 403p.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie; **The illusion of life:** Disney animation. New York: Hyperion; Disney Editions, 1995. 575 p.
- WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit.** London: Faber & Faber, 2001. 342 p.