

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes

Samantha Lima Souza

O LEGADO DO DESENHO ANIMADO NA ERA DIGITAL:

A estética 2D em *Paperman*

Belo Horizonte
2014

Samantha Lima Souza

O LEGADO DO DESENHO ANIMADO NA ERA DIGITAL:

A estética 2D em *Paperman*

Monografia apresentada ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte

2014

Samantha Lima Souza

O LEGADO DO DESENHO ANIMADO NA ERA DIGITAL:

A estética 2D em Paperman

Monografia apresentada ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Antônio César Fialho de Sousa (Orientador) - UFMG

Virgílio Carlo de Menezes Vasconcelos - UFMG

Belo Horizonte, 06 de junho de 2014.

Para Maria de Lourdes e Juraci

RESUMO

Este estudo pretende identificar o legado do desenho animado sobre a estética 2D do curta-metragem híbrido *Paperman* e compreender o que de fato tem feito com que a técnica de computação gráfica tridimensional (3D) prevaleça sobre o desenho animado. Através da hipótese de que estaria na mescla entre o 2D e o 3D, a forma de revitalizar as animações tradicionais, concluiu-se que, se faz necessário que a tecnologia seja utilizada em favor do resultado artístico, como um recurso para ajudar a contar histórias através de desenhos animados. Essa interação traria o que há de melhor desses meios – tradicional e digital –, possibilitando surpreender o espectador que está sempre em busca de novidades.

Palavras-chave: Cinema de Animação, Computação gráfica, Meander, Animação 3D Digital, Animação Tradicional.

ABSTRACT

This study aims to identify the legacy of the cartoon about the aesthetics of 2D short film hybrid Paperman and understand what in fact has made the technique of three-dimensional computer graphics (3D) prevail over the cartoon. Through hypothesis that would be in the mix between 2D and 3D, the way to revitalize traditional animation, it was concluded that, it is necessary that the technology is used for artistic result, as a resource to help tell stories through cartoons. This interaction would bring the very best of these media (Traditional and digital), allowing to surprise the viewer that is always in search of news.

Keywords: Animation movie, Computer graphics, Meander, 3D Digital Animation, Traditional Animation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 A ANIMAÇÃO TRADICIONAL NO ESTÚDIO DISNEY.....	11
2 A TRADIÇÃO DISNEY EM PAPERMAN: VISUALIDADE E MOVIMENTO 2D.	17
2.1 Os princípios da animação em Paperman.....	19
2.2 A técnica híbrida em Paperman.....	32
3 CONCLUSÃO.....	34
REFERÊNCIAS.....	37

INTRODUÇÃO

Na história do Cinema de Animação, a busca incessante pelo aperfeiçoamento técnico é um dos pontos mais fascinantes para o aprendiz a animador. A percepção aparente de animação pela simples ilusão de movimento em desenhos estáticos é um assunto que sempre despertou a curiosidade desta pesquisadora desde a infância. Embora uma arte extremamente trabalhosa, é encantador quando se pode observar os desenhos feitos no papel serem “flipados” (passar de uma folha para outra rapidamente) e ganharem *vida*, mesmo que seja uma simples bolinha quicando.

Ao longo dos anos, novas ferramentas de produção foram surgindo para facilitar o processo de animação e diminuir custos, tais como o uso do acetato, da máquina de Xerox e a que transformou definitivamente a forma de se fazer filmes: o computador. Essa tecnologia digital reorganizou e agilizou a produção do desenho animado.

No entanto, a atual situação dos desenhos animados (2D) na indústria norte-americana de entretenimento para cinema atravessa uma crise sem precedentes. O departamento de animação do estúdio de Walt Disney, a empresa mais popular de desenho animado do século XX, recentemente fechou sua divisão de desenhos animados. Os motivos resultam da pouca rentabilidade comercial desses filmes, de modo que essa divisão tem perdido espaço para a animação em computação gráfica tridimensional (CGI) há mais de dez anos.

As produções mais recentes da empresa que tentaram reavivar a técnica e estética do desenho animado resultaram em animações de movimento familiar ao público consumidor dos projetos do estúdio, como os filmes *A Princesa e o Sapo* (Disney, EUA, 2009) e *O Ursinho Pooh* (Disney, EUA, 2011). Mas esses trabalhos, infelizmente, parecem fadados a serem os últimos longas-metragens de animação tradicional da Disney. As razões parecem diversificadas e envolvem, desde estratégias de divulgação tímidas, a histórias pouco atraentes para espectadores que admiram a técnica.

Neste sentido, esta pesquisa justifica-se pela importância de se resgatar a estética do desenho no cinema de animação comercial. O cinema da era digital, onde as informações chegam de forma extremamente rápida, é multifacetado e propício à revitalização de processos analógicos com agilidade e economia de custos.

Mas, paradoxalmente, essa característica facilitadora entre processos artísticos tradicionais e digitais tem se tornado ambivalente, prevalecendo conceitos estéticos idealizados com base em realismo e até hiper-realismo na forma de se ver e fazer o cinema de animação.

Ainda assim, com todas as inovações tecnológicas e as consequentes mudanças inerentes às ferramentas digitais da animação atual, há aquelas produções que continuam a encantar pelos traços singulares surpreendentes de suas animações, como o curta-metragem *Paperman*. O filme utiliza o computador como uma ferramenta inegavelmente poderosa, mas para revitalizar a interação estética no desenho e movimento de personagem, ao fazer competentes animações híbridas entre suportes tradicionais e digitais.

Estaria na mescla entre o 2D e o 3D, a interação estética necessária para a sobrevivência dos desenhos animados produzidos pela indústria de entretenimento, como a experimentada em *Paperman*? Buscando uma compreensão sobre o que de fato tem causado o desinteresse nas animações atuais para que a técnica de computação gráfica tridimensional (3D) prevaleça sobre o desenho animado, este projeto tem como objeto de pesquisa o curta-metragem disneyano *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012). A proposta é analisar a influência da estética 2D na elaboração da concepção visual e de movimento para os personagens do filme, embora estes tenham sido animados em plataforma 3D digital.

Para isso, pretende-se investigar no curta-metragem *Paperman* os recursos que identificariam essa estética 2D disneyana:

- Visibilidade - concepção gráfica de personagem caracterizada pela estrutura facial baseada nos desenhos de animadores diferenciados do estúdio, como Milt Kahl (o protagonista) e Glean Keane (a protagonista). Percebe-se, por exemplo, uma nítida semelhança com os personagens de *101 Dálmatas* (101

Dalmatians, EUA, 1961) - na referência do traço de Kahl para o personagem masculino - e de *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, EUA, 1989) - na referência do traço de Keane para a personagem feminina.

- Movimento - investigar o resgate da *encenação* de personagens focada na atuação silenciosa e pantomímica, próprias da estética do cinema mudo, com a utilização de cinemática¹ funcional à narrativa visual. É possível, inclusive, assistir ao filme e compreendê-lo com o áudio desligado;
- Ainda, investigar como se mescla o movimento de estética 2D na animação em computação gráfica tridimensional (3D).

A pesquisa buscou referencial teórico em publicações que abordam os princípios estéticos da animação 2D disneyana, como *The Illusion of Life: Disney Animation* (THOMAS & JOHNSTON, 1981) e *Dando vida a desenhos: Os anos de ouro das aulas de animação na Disney. Volume um.* (STANCHFIELD, 2011), além de sítios eletrônicos e publicações que esmiúçam o processo de realização de *Paperman*.

A metodologia desta pesquisa foi organizada com fins de demonstrar o objeto proposto, sendo estruturada nos seguintes capítulos:

O capítulo 1, intitulado *A Animação Tradicional no Estúdio Disney*, busca tecer uma breve contextualização sobre a história da animação do estúdio e sua atual situação em relação aos filmes de desenhos animados ou 2D com os últimos longas-metragens produzidos *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*, Disney, EUA, 2009) e *O Ursinho Pooh* (*Winnie the Pooh*, Disney, EUA, 2011).

O capítulo 2, intitulado *A Tradição Disney em Paperman: Visualidade e Movimento 2D*, analisa os princípios clássicos da animação que evidenciam a estética 2D em *Paperman*, através de trechos selecionados do curta-metragem. A metodologia enfoca a seguinte abordagem:

¹ Se trata aqui, do movimento de câmera.

2.1 - Seleção de trechos de *101 Dálmatas* (*101 Dalmatians*, EUA, 1961) e *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, EUA, 1989) que serviram de comparação na representação visual dos personagens em *Paperman*.

2.2 - A técnica híbrida utilizada e aperfeiçoada em *Paperman*, através do software *Meander*, como possibilidade de uma revitalização estética na forma de se fazer filmes de animação que mesclam o tradicional e o digital.

Assim, pretende-se demonstrar a importância e a influência de novas ferramentas que possibilitem resultados inovadores aliados à arte da animação, resgatando a estética do desenho animado como a alcançada em *Paperman*.

1- A ANIMAÇÃO TRADICIONAL NO ESTÚDIO DISNEY

Nos últimos anos, os desenhos animados ou 2D, que encantaram gerações através dos filmes dos estúdios Disney com sua estética e capricho em cada detalhe, vem perdendo espaço para as inovações tecnológicas da computação gráfica, responsáveis pelos filmes concebidos em 3D digital.

O que se observa, ao analisar a história do estúdio de Walt Disney, é que seu legado foi, não apenas de inovação tecnológica, mas de um elevado padrão de qualidade e perfeccionismo em prol de uma arte que cativasse não somente crianças com seus contos de fadas, mas também o público adulto. “Cada filme continha melhoramentos de tirar o fôlego, os efeitos eram melhores, a animação tinha mais vida, e todo o estúdio teve um impulso. Era como ser jogador de um time campeão. Para nós, tudo aquilo era pura mágica.” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.145, tradução nossa).²

Historicamente, no que tange a animação comercial, as questões como prazos e redução dos custos foram fatores que, por diversas vezes, limitaram a produção dos filmes produzidos no estúdio. No entanto, foram ao mesmo tempo formas de impulsionar a criatividade artística, em busca de estratégias que contornassem esses problemas. Assim foi com a adaptação e uso do acetato (processo inventado em 1914 por Earl Hurd) e a descoberta da técnica do Xerox para a gravação do contorno dos desenhos no acetato (utilizado pela primeira vez em *101 Dálmatas*, 1961).

Com *Vapor Willie (Steamboat Willie* , EUA, 1928) e *Flores e Árvores (Flowers and Trees*, EUA, 1932), Disney conseguiu, respectivamente, o primeiro filme de animação sincronizado com o som e o primeiro a usar a cor no processo final de revelação. Este último, embora tenha implementado o recurso responsável por trazer uma maior vivacidade aos filmes de animação, trouxe também um custo muito maior de produção e revelação da película.

² Each new picture contained breathtaking improvements: the effects were better, the animation had more life, and the whole studio had an upward momentum. It was like being a player on a winning team! To us, all this was pure magic.

Sobre o desenvolvimento da técnica de áudio sincronizado em o *Vapor Willie*, a concepção e o resultado foram além do deslumbramento tecnológico:

[...] o que o tornou diferente de seus antepassados da animação e dos competidores foi a extensão em que Walt o imaginou, inteiramente como um desenho animado sonoro, no qual a música e os efeitos eram inextricáveis da ação- um verdadeiro desenho animado musical em vez de um desenho animado com música.

(GABLER, 2013, p. 155).

Em *O Velho Moinho* (*The Old Mill*, EUA, 1937), a equipe técnica do estúdio pôde testar a câmera multiplano que posteriormente foi utilizada em *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937), tornando possível adicionar profundidade de campo aos cenários desenhados em diferentes camadas.

Após anos de trabalho intenso, revisado e refeito até chegar ao padrão que Disney desejava, *Branca de Neve* estreou e foi sucesso inclusive entre os críticos de cinema. O longa-metragem animado conseguia emocionar o público (feito que antes era considerado impossível de se conseguir com desenhos animados), tinha cenários sofisticados que sugeriam profundidade e, trilha sonora que convidava a participação do espectador. Este filme de desenho animado representava um grande progresso técnico/artístico em relação aos curtas lançados anteriormente pelo estúdio, principalmente quando se trata do movimento e atuação de seus personagens. Muitas cenas foram filmadas com atores ao vivo para que os animadores usassem a encenação como referência. Com *Branca de Neve e os Sete Anões*, o que parecia ser uma extravagância de Disney se tornou um marco na história do cinema, lançando as bases para as futuras animações do estúdio.

Em *101 Dálmatas* (EUA, 1961), Disney, que após a greve de 1941 havia se afastado um pouco das produções de animação do estúdio, teve um envolvimento menor na estruturação da história, deixando a liderança a cargo do roteirista Bill Peet. Nessa época, os projetos de seu parque temático – Disneylândia e seus programas para TV faziam sucesso e ocupavam toda sua atenção.

É importante destacar que nesse período houve uma grande mudança no departamento de animação, tanto por uma demanda orçamentária quanto também dos animadores.

E eu sempre me perguntei, como é que a sua ideia de realismo é completamente contraditória com um pato, um rato ou um babuíno falando? Isso não é realismo. É a sátira. É a liberdade. [...] Eu nunca poderia entender isso. *101 Dálmatas* não era um conto de fadas e todos os artistas perceberam, agora aqui está a chance de fazer o que queremos fazer.

(GHEZ, 201, p. 283, tradução nossa).³

A equipe técnica comandada por Ub Werks, o pioneiro animador de Mickey nos anos 1920, começou a testar uma finalização dos desenhos nos acetatos pelo processo de fotocópia. Esse método, além de agilizar a produção à medida que eliminava o trabalhoso e demorado processo de repassar para o acetato manualmente cada desenho feito pelos animadores, eliminava também as despesas com os artistas responsáveis por esta etapa, que acabaram ficando desempregados.

O novo processo agradava aos animadores (finalmente, eles podiam ver seus próprios desenhos criados em papel no acetato) ainda que o resultado desagradasse Disney, por não ter mais a leveza dos contornos que eram feitos no Departamento de Pintura. Com o contorno dos desenhos mais linear e estilizado para personagens e cenários, exteriorizando alguns vestígios de sua construção para o espectador (pois eram fotocopiados diretamente do papel), o filme é chamado de contemporâneo por retratar exatamente a década em que foi feito.

A razão para essas mudanças é que o estúdio passava por dificuldades financeiras, pois seu último filme, *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, Disney, EUA, 1959), tinha levado quase uma década para ser produzido. O sucesso que obteve na época não foi o esperado, o que levou Walt Disney a pensar, até mesmo, em fechar o estúdio, devido aos custos altíssimos acarretados por aquela produção. Ele não o fez porque outros dividendos custearam as despesas da animação, vindos principalmente dos lucros gerados pela Disneylândia e o canal televisivo.

Essa tecnologia aliada à arte fez com que os novos filmes de animação ganhassem na qualidade do desenho a lápis finalizado pelo animador em papel, pois

³ And I always asked myself, how come their idea of realism is completely contradictory to a duck or a mouse or a baboon talking? That's not realism. It's satire. It's freedom. [...] I could never understand this. *101 Dalmatians* was not a fairy tale and all of the artists realized now here's a chance to do what we want to do.

era exatamente o seu traço fotocopiado que passou a ser visto na tela de cinema.

Milt Kahl⁴ era um dos animadores/supervisores que aprovou o novo método, pois ele nunca ficara satisfeito com a alteração dos traços de seus desenhos – que era onde ele acreditava estar toda energia de sua criação – pelos artistas do Departamento de Pintura.

Na figura abaixo, pode-se ver claramente as linhas de esboço feitas pelo animador/supervisor Ollie Johnston na construção do personagem Pongo.



Figura 1 – Fonte: DISNEY SCREENCAPS, 2014

É interessante destacar também a forma criativa como foram feitas as animações dos carros neste filme. Ub Iwerks, novamente inspirado pelo processo da máquina de Xerox, que transferia as linhas desenhadas no papel para os acetatos, teve a ideia de fazer modelos tridimensionais de papel contornando suas formas de preto. A equipe técnica filmou todo o movimento destes carros, que eram arrastados por cima de um tecido, e depois transferiram as imagens para a máquina de Xerox para serem posteriormente pintadas pelos artistas nos acetatos.

⁴ Um dos nove principais animadores da Disney, conhecidos como *Nine Old Men*.



Figura 2 – Os carros de 101 Dálmatas. Fonte: PAPERWALKER, 2014

Após a morte de Walt Disney em 15 de outubro de 1966 e de Roy, seu irmão, em 1971, o estúdio passou por uma fase difícil nas décadas de 1970 e 80. Os filmes produzidos nesse período não obtiveram o mesmo sucesso financeiro alcançado por aqueles onde Disney teve um envolvimento direto. Esse período foi também uma época importante para o treinamento e adaptação de novos artistas/animadores para levar adiante o legado do desenho animado desenvolvido pelo estúdio.

No final da década de 1980, o filme *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, EUA, 1989), deu início a uma fase que ficou conhecida como a Renascença Disney (1989-1999). A trilha sonora inovou, trazendo ritmos como o calipso e o reggae. Ariel, a nova princesa do estúdio era determinada e conduzia sua própria história, diferentemente de suas antecessoras, o que a adequava ao público da época. Com este filme, a tradição dos contos de fada estava de volta.

A Pequena Sereia foi o último filme de longa-metragem a ser pintado à mão em acetato. A partir de *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (*The Rescuers Down Under*, EUA, 1990) passou a ser utilizado um programa digital chamado CAPS (*Computer Animation Production System*), desenvolvido pela Walt Disney Pictures em colaboração com a empresa Pixar, para colorir diretamente cada desenho de animação no computador.

Essa fase iniciada com *A Pequena Sereia* foi marcada por animações de grande sucesso comercial nos Estúdios Disney: *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, Disney, EUA, 1991) foi o primeiro filme animado a concorrer ao Oscar de Melhor Filme e *O Rei Leão* (*The Lion King*, Disney, EUA, 1994) se tornou um dos maiores sucessos do estúdio, sendo superado em sua bilheteria somente por *Frozen – Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, Disney, EUA, 2013).

Elaborado pelos mesmos diretores de *A Pequena Sereia*, em 2009 foi lançado o filme *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*, Disney, EUA, 2009). O filme gerou uma grande expectativa por ser o retorno do estúdio a uma produção de longa-metragem de animação feita à mão - a grande marca do estúdio - e ainda por apresentar sua primeira princesa negra. Embora tenha feito relativo sucesso, esses fatores não foram capazes de sustentar uma história pouco atraente.

O último filme produzido pelo estúdio utilizando esta técnica foi *O Ursinho Pooh* (*Winnie the Pooh*, Disney, EUA, 2011), um filme nostálgico que apesar de direcionado ao público infantil, conseguiu agradar também aos adultos pela qualidade da animação. A produção teve como animador/supervisor de Tigrão, o alemão Andreas Deja, artista reconhecido por seus trabalhos de destaque nos filmes *O Rei Leão*, *A Bela e a Fera*, *A Pequena Sereia*, dentre outros.

Esses dois últimos filmes de longa-metragem em animação 2D produzidos pelo Estúdio Disney foram apresentados de forma modesta, se comparados com os investimentos feitos nos seus clássicos, tanto em relação às histórias e diálogos quanto às suas músicas, e isso acabou se refletindo nas bilheterias.

De qualquer maneira, assim como feito há décadas por Walt Disney, as tecnologias continuaram sendo incorporadas gradativamente em suas produções: mesmo com o visual tradicional de *A Princesa e o Sapo* e *O Ursinho Pooh*, esses filmes estão imersos em tecnologia digital, apontando para o caminho a ser seguido pela indústria de entretenimento norte-americana em relação ao resgate da estética de animação 2D.

2 - A TRADIÇÃO DISNEY EM *PAPERMAN*: VISUALIDADE E MOVIMENTO 2D

Os avanços tecnológicos da computação gráfica aliados à arte da animação trouxeram inúmeras possibilidades artísticas e estilísticas, sendo apropriados pelo estúdio de Walt Disney de forma gradativa, o que contribuiu para uma maior flexibilização na produção de filmes (testes de movimento com maior rapidez etc.). A ascensão de toda essa tecnologia tem trazido uma busca cada vez maior pelo realismo e perfeccionismo na representação visual dos personagens. Mas, por diversas vezes, tem deixado de lado um fator importante para esta arte de contar história através das imagens animadas: exatamente a sua história. “Uma boa história não pode ser destruída por uma animação pobre, mas uma história pobre também não pode ser salva pela melhor animação.” (BERMAN *apud* THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.367, tradução nossa).⁵

Em seus filmes, Walt Disney buscava algo além de piadas que arrancassem risadas do espectador. Disney almejava alcançar em seus filmes animados uma qualidade e realismo - principalmente no que se refere ao movimento e personalidade de seus personagens - nunca antes conquistados em desenhos animados. Animar não é apenas alcançar movimento através de desenhos feitos em papel, animar é dar alma, propiciar a ilusão de vida. Com esse objetivo, Disney buscou meios para que seus artistas pudessem compreender a mecânica de movimentos, a anatomia de animais e pessoas, abandonando assim o antigo estilo de animação dos anos 1920. Nele os personagens pareciam mangueiras de borracha que, ao se moverem, perdiam volume de suas formas, não aparentando ter peso e nenhum realismo, o que dificultava o envolvimento emocional do público em filmes com maior duração. “Agora a gravidade entrava no mundo do desenho animado pela primeira vez, como também as ‘ações secundárias’, ou a resposta à gravidade de coisas como cabelos, roupas e folhas.” (GABLER, 2013, p.207).

Disney investiu em aulas, palestras e em um treinamento direcionado ao estudo do movimento que durou anos no seu estúdio/escola, numa atmosfera de experimentação, estímulo à criatividade e compartilhamento de ideias para as

⁵ A good story cannot be ruined by poor animation, but neither can a poor story be saved by the very best animation.

descobertas que foram surgindo entre seus artistas/animadores. Através destes estudos, que elevaram de forma surpreendente o nível dos filmes animados do estúdio, eles chegaram a uma normatização de princípios, um conjunto de regras básicas para os animadores, inclusive para as futuras gerações de artistas tanto desse estúdio, quanto de outros. São os chamados “12 princípios fundamentais da animação” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 47)⁶ que, com o seu uso adequado ao intuito de transmitir vida a seus filmes animados, com personagens de movimentos fluidos e extremamente convincentes, conseguiram envolver o espectador e provocar emoções que antes só eram alcançadas com os filmes de ação ao vivo.

No livro *The Illusion of life: Disney Animation*, escrito por Frank Thomas e Ollie Johnston – dois dos chamados Nove Conselheiros (*Nine old Man*) da animação – um capítulo inteiro foi dedicado para detalhar 12 princípios, que estão dispostos nessa ordem:

1. *Squash and Stretch* (Comprimir e Esticar)
2. *Anticipation* (Antecipação)
3. *Staging* (Encenação)
4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (Animação Direta e Pose a Pose)
5. *Follow Through and Overlapping Action* (Ações Sobrepostas e Contínuas)
6. *Slow In and Slow Out* (Aceleração e Desaceleração)
7. *Arcs* (Arcos)
8. *Secondary Action* (Ação Secundária)
9. *Timing* (Temporização)
10. *Exaggeration* (Exagero)
11. *Solid Drawing* (Desenho Sólido)
12. *Appeal* (Apelo Visual)

Para esta monografia, buscou-se analisar esses princípios no curtametragem de técnica híbrida, *Paperman*, com o propósito de identificar a estética 2D disneyana em sua concepção visual e de movimento.

⁶ *The fundamental principles of animation.*

2.1 - Os princípios da animação em *Paperman*

Comprimir e Esticar

Descrito no livro *Illusion of Life* como o mais importante, este princípio influencia nas formas de objetos ou seres vivos (mas sem perder o seu volume), podendo ser usado de maneira ampla ou muito sutil para propiciar mais vida ao personagem, ao tornar o movimento menos rígido. Walt Stanchfield explica em seu livro *Dando Vida a Desenhos* que “nos traços da Disney, a sutileza foi desenvolvida até um alto grau. O tipo de história, o uso liberal de diálogos e o close-up tornaram isso imperativo” (2011, p.13). Com o propósito de levar cada vez mais realismo para as animações, o uso do *comprimir* e *esticar* passou a ser feito com mais cautela, sendo muito utilizado em expressões faciais.



Figura 3 – Em *Paperman*, George ao ver a marca de batom deixada pela personagem Meg em sua folha de papel, exprime de forma tímida um sorriso onde se pode observar todo o seu rosto reagindo a esta expressão, comprimindo os olhos, os lábios e fazendo até mesmo seus ombros se levantarem. Logo em seguida, surpreso ao perceber que Meg foi embora, seu rosto e pescoço se esticam, finalizando com os olhos bem arregalados. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Antecipação

Este princípio é utilizado para preparar o público para o próximo movimento do personagem antes que ele ocorra, propiciando impulso e maior credibilidade à ação. “Esta antecipação pode ser tão pequena quanto uma alteração de expressão ou tão grande como a mais ampla ação física.” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.51, tradução nossa).⁷

⁷ This anticipation can be as small as a change of expression or as big as the broadest physical action.

Na figura 4, observa-se um exemplo de *antecipação* sutil com a alteração da expressão facial do personagem, usada para fazer com que o espectador sinta o que ele está “pensando” e, com isso, possa imaginar qual será sua próxima atitude.

Tal efeito de dilatação temporal somente da sua expressão facial convida o espectador a participar da transformação psicológica do personagem e conceber sua atitude silenciosa, sem a necessidade do recurso da fala. Trata-se, pois, de uma animação mais cerebral, que abdica das usuais ações físicas para valorizar, na antecipação facial, a genuína intenção do personagem em cena. (FIALHO, 2013, p.70).



Figura 4 — Ao perceber que sobre a sua mesa só restou uma folha, exatamente aquela com a marca de batom de Meg, George a segura sobre a mesa e através da sua expressão cerrando os lábios e olhando para o prédio à frente onde ela está, percebe-se que esta é a última chance que ele tem de chamar a atenção da personagem. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)



Figura 5 — Nesta cena, o uso da antecipação é feito para dar mais organicidade ao movimento. O avião de papel escapa da mão de George que, num impulso tenta recuperá-lo. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Encenação

“Uma ação é encenada para que seja compreendida, para que uma personalidade seja reconhecível, uma expressão seja vista, e uma atmosfera que envolverá o público.” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.53, tradução nossa).⁸ O uso de silhuetas, os melhores enquadramentos e a regra dos terços⁹ são alguns dos elementos considerados para uma boa *encenação*.

Na figura 6, têm-se bons exemplos de *encenação*. Na imagem à esquerda, um exemplo do uso da regra dos terços, logo na primeira cena do curta-metragem *Paperman*, onde os personagens estão posicionados no cruzamento das linhas. É possível ainda perceber, através dos gestos de suas mãos e olhares, traços de suas personalidades. Na imagem à direita, a pose expressiva do chefe de George sintetiza suas intenções na cena e explica toda a ação para o espectador.



Figura 6 – Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

⁸ An action is staged so that it is understood, a personality so that it is recognizable, an expression so that it can be seen, a mood so that it will affect the audience.

⁹ Regra dos Terços é uma técnica utilizada na fotografia para se obter melhores resultados. Para utilizá-la deve-se dividir a fotografia em 9 quadros, traçando 2 linhas horizontais e duas verticais imaginárias, e posicionando nos pontos de cruzamento o assunto que se deseja destacar para se obter uma foto equilibrada.

Animação Direta e Pose a Pose

Esse princípio sumariza os dois métodos existentes para se criar uma animação. Na *animação direta*, os desenhos são criados de forma consecutiva, o que permite ao animador um grande improviso em seus desenhos, mas que pode resultar em uma falta de controle por não haver um planejamento.

O modo de animação *pose a pose*, envolve a criação de poses-chave para depois se criar as posições intermediárias para se conceber o movimento. Neste método, a cena é estruturada para que o animador possa controlar exatamente onde ela termina.

O filme *Paperman* foi animado por meio digital, onde são criadas primeiramente as poses-chave para que o programa utilizado crie as interpolações ou posições intermediárias da ação. Cabendo ao animador fazer os ajustes necessários, interferindo nas interpolações, para que o movimento de seu personagem aparente naturalidade.

Ações Sobrepostas e Contínuas

Este princípio envolve dois processos no controle de ações subordinadas ao personagem. Ele torna a animação mais realista, dando a sensação de que o personagem animado está sujeito às leis da física. *Ações contínuas* indicam que partes de um corpo como cabelo, orelhas grandes como as de um cachorro e tecidos, tendem a continuar a trajetória de um movimento principal, mesmo após o seu término.



Figura 7 - Exemplo de *ações contínuas* com o movimento da gravata de George. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Ações sobrepostas indicam que as partes de um corpo na animação não devem se movidas ao mesmo tempo para não tornar a ação mecânica, o que resultaria em um movimento previsível e sem naturalidade.



Figura 8 — Nesta cena, os olhos do personagem se movem em direção à mesa, depois a cabeça e por último sua boca se abre. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Aceleração e Desaceleração

Este princípio permite dar uma maior credibilidade à animação, visto que os movimentos não costumam ocorrer de modo constante, mas variando em *aceleração* e *desaceleração*. Na animação, é a aproximação das posições dos desenhos ou o seu distanciamento que possibilita, respectivamente, movimentos mais fluidos e lentos, ou movimentos mais acelerados.

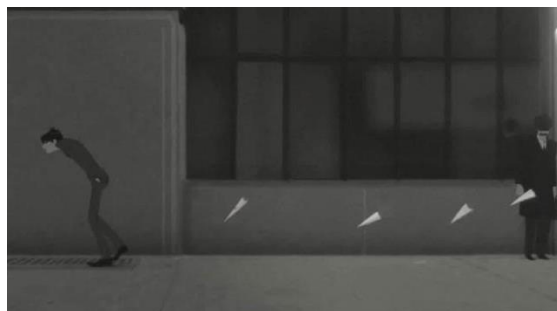


Figura 9 - Os aviões de papel, num movimento de *aceleração* e *desaceleração* imitam o ritmo da caminhada feita por George, provocando uma piada visual. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Arcos

A maioria das ações percorre uma trajetória em forma de um *arco*. É um importante princípio a ser considerado, pois a sua ausência pode tornar o movimento artificial.

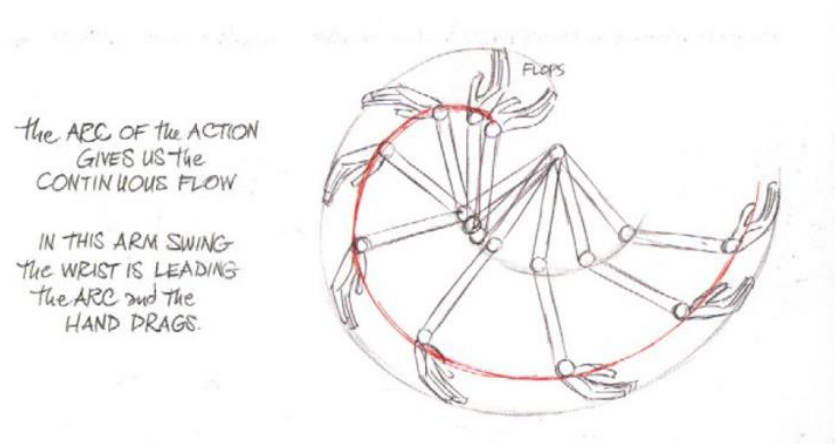


Figura 10 – Fonte: WILLIAMS, 2001, p.91



Figura 11 – Nesta cena, George, em uma tentativa desesperada de recuperar seu último avião de papel, descreve uma trajetória em *arco* com os braços. Este movimento ainda é reforçado pelo uso do *smear*, uma distorção nas mãos de George proporcionada pelo fato dos desenhos serem feitos à mão, visto que este efeito é mais difícil de ser alcançado em animações 3D. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Ação Secundária

O uso da *ação secundária* complementa o movimento principal de um personagem, que, ao agir de forma instintiva, revela sentimentos que exteriorizam sua personalidade para o espectador. “Quando usadas corretamente, ações secundárias adicionarão riqueza para a cena, naturalidade para a ação, e uma completa dimensão à personalidade do personagem.” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.64, tradução nossa).¹⁰



Figura 12 – Ao reencontrar George, Meg passa a mão nos cabelos enquanto caminha em sua direção. Sua atitude demonstra uma personalidade tímida e meio desajeitada, assim como no início do filme, reiterando seus maneirismos para o espectador. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Temporização

A *temporização* de uma animação está relacionada ao ritmo que o animador pretende dar à ação de uma cena, o que influenciará na quantidade de imagens mais próximas ou afastadas para sugerir uma velocidade menor ou maior do movimento. Para alcançar a *temporização* desejada, o animador deverá fazer testes para determinar a quantidade de tempo que a ação, ou mesmo um fotograma, será exibido na tela.

¹⁰ When used correctly, secondary actions will add richness to the scene, naturalness to the action, and a fuller dimension to the personality of the character.

O uso deste princípio no curta-metragem *Paperman* é de extrema importância, visto que é um filme mudo. Portanto, vários sentimentos dos personagens, assim como as atitudes que pretendem tomar, são transmitidos ao espectador, não somente por suas poses e expressões, mas pela *temporização* adequada das cenas.



Figura 13 – George tem a ideia de fazer aviões de papel para chamar a atenção de Meg, mas hesita em pegar a folha com a marca de batom. A Temporização utilizada nesta cena faz o espectador compreender a importância desta folha para ele. Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

Exagero

“Houve alguma confusão entre os animadores quando Walt primeiro pediu mais realismo e, em seguida, criticou o resultado porque não era exagerado o suficiente. [...] Quando Walt pediu realismo, ele queria uma caricatura do realismo.” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.65-66, tradução nossa).¹¹

O uso do *exagero* na animação disneyana, estava relacionado principalmente ao sentido de reforçar um sentimento ou uma atitude deixando-os evidentes para o público, assim como a pantomima nos filmes mudos.



Figura 14 - Fonte: *Paperman* (John Kahrs, EUA, 2012)

¹¹There was some confusion among the animators when Walt first asked for more realism and then criticized the result because it was not exaggerated enough. [...] When Walt asked for realism, he wanted a caricature of realism.

Segundo Antônio Fialho, o uso do *exagero* tende a seguir os seguintes critérios:

As poses principais ou poses-síntese da ação (aquelas que, constituídas de apelo visual, expressam a atitude adequada para a cena), expostas por intervalos de tempo maior a fim de serem percebidas pelo espectador, devem sofrer certo exagero nos detalhes da expressão facial ou nos seus gestos, considerando as restrições de cada personagem. As poses de passagem de movimentos abruptos, expostas por intervalos de tempo mínimo a fim de serem apenas sentidas pelo espectador, podem sofrer certo exagero em toda a extensão do corpo do personagem. (FIALHO, 2013, p.78)

Desenho Sólido

Era necessário dominar bem este princípio antes de começar a animar e, para isso, como citado anteriormente, Disney investiu no aperfeiçoamento das habilidades de seus artistas. O animador deveria ser capaz de fazer um bom desenho com perspectiva, volume e peso.

Milt Kahl foi um dos desenhistas/animadores que se tornou referência no Estúdio Disney, sendo capaz de dar vida aos personagens mais complexos, entre eles: Peter Pan, Alice, Bambi em sua fase adulta, Roger e Anita, algumas cenas de Pongo em *101 Dálmatas* (*101 Dalmatians*, EUA, 1961) e vários outros.



Figura 15 – Personagens animados por Milt Kahl. Fonte: ANDREAS DEJA, 2014

“A influência do desenho sólido, anatômico e expressivo de Kahl foi tamanha no estúdio que ele foi incumbido de redefinir visualmente e de realizar testes de animação exploratórios dos personagens para os longas-metragens seguintes, além de ser sempre o profissional que os outros Nove Conselheiros (*Nine Old Men*) buscavam para sanar dúvidas quanto aos desenhos de suas poses principais [...]” (FIALHO, 2013, p.125)

No curta-metragem *Paperman*, Glen Keane animador de Ariel em *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, EUA, 1989), trabalhou ao lado de outros profissionais no design¹² dos personagens Meg e George e, embora o que se vê na tela sejam desenhos feitos à mão, o processo de animação dos personagens foi feito por meio digital.

Apelo Visual

Esse princípio diz que um personagem deve possuir, através de um design interessante, algo que chame a atenção do público. “A palavra é muitas vezes mal interpretada, sugerindo coelhinhos fofinhos e gatinhos macios.” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.68, tradução nossa).¹³ O *apelo* independe se o personagem é o herói ou um vilão.

Paperman é um filme híbrido de computação gráfica tridimensional (CGI) e desenho feito à mão. Mas, independente do meio em que um filme seja feito - CG, stop-motion ou qualquer outro - há sempre um trabalho de concepção de arte elaborando o design do personagem, trabalhando suas formas e detalhes. Glen Keane ajudou a criar o design dos personagens deste curta, dando a eles esse *apelo* necessário para conquistar o espectador.

Outro aspecto bastante interessante está no fato do filme ser em preto-e-branco com apenas um detalhe colorido, os lábios de Meg. E, é através de sua marca em uma folha de papel que a magia do filme acontece.

¹² Projeto visual de personagens para animação.

¹³ The word is often misinterpreted to suggest cuddly bunnies and soft kittens.

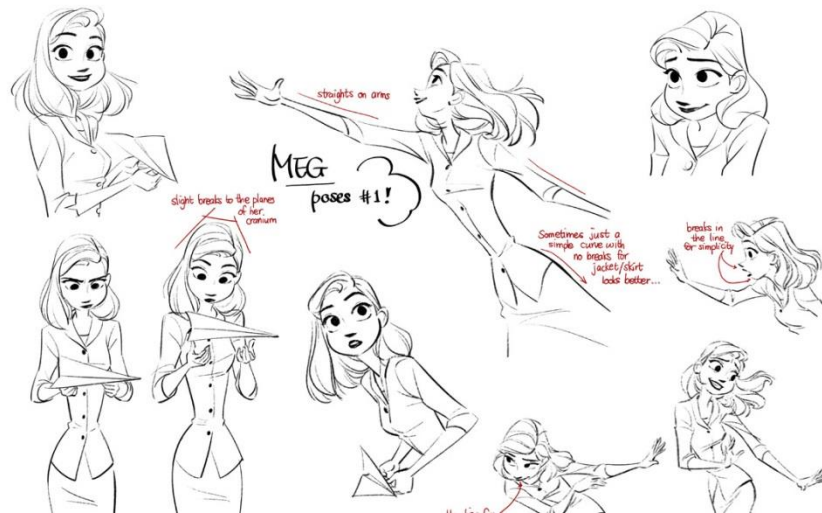


Figura 16 - Fonte: DISNEY ANIMATION, 2014

Em *Paperman* além de estar presente a tradição Disney através do legado deixado pelos animadores do Estúdio em sua Era de Ouro (1930-1940), o curta-metragem ainda faz uma homenagem aos seus antigos clássicos, através do design de personagem de George – com seu tipo físico muito semelhante ao de Roger de *101 Dálmatas* – e com a referência na estrutura facial de Meg semelhante a Ariel, de *A Pequena Sereia*.



Figura 17 - Fonte: DISNEY ANIMATION, 2014

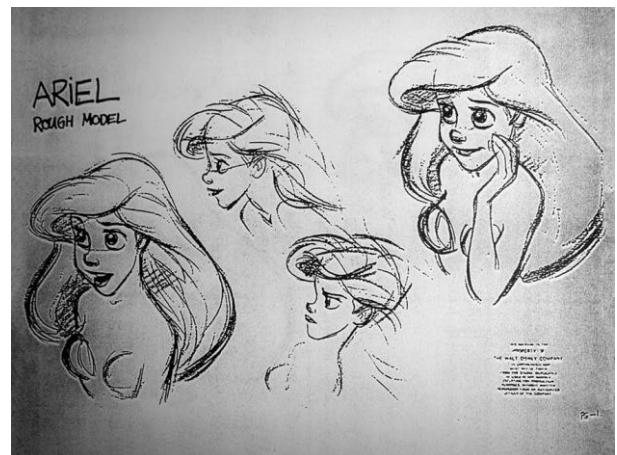


Figura 18 – Fonte: PETER NAGGY, 2014

“Nós começamos uma série de comparações com Roger de *101 Dálmatas*... e, eu acho que há muito do Roger nele em termos de suas proporções do corpo, e como ele se mantém ...muito magro.” (KARS, 2014, tradução nossa).¹⁴



Figura 19 – Fonte: DISNEY SCREENCAPS, 2014



Figura 20 - Fonte: DISNEY ANIMATION, 2014



Figura 21 - Fonte: DISNEY SCREENCAPS, 2014



Figura 22 - Fonte: DISNEY ANIMATION, 2014

É possível ainda fazer uma comparação entre parte da história do filme *101 Dálmatas* e o curta-metragem *Paperman*. Os mais improváveis personagens são os responsáveis por importantes acontecimentos nos filmes.

¹⁴ We do get a lot of comparisons to Roger from 101 DALMATIONS...and I think there's a lot of Roger in him in terms of his body proportions, and how he holds himself... very skinny.



Figura 23 - Fonte: DISNEY SCREENCAPS, 2014 Figura 24- Fonte: *Paperman* (JohnKahrs,EUA,2012)

Em ambas as cenas, os personagens são levados de maneira inesperada para um lugar que desconhecem e que também não sabem o motivo. Em *Paperman*, há algo lúdico no aviãozinho que tem a marca de batom pois é ele quem desperta todos os outros, numa espécie de plano para unir os personagens novamente. Já no filme *101 Dálmatas*, é o cachorro Pongo quem arrasta seu dono Roger com o objetivo de aproximá-lo de Anita.

Walt Disney dizia para os seus animadores que era necessário fazer com que o personagem parecesse estar vivo e pensar, e isso é alcançado de maneira muito sutil e verdadeira em *Paperman* com o uso dos princípios da animação sistematizados pelos animadores do estúdio.

2.2 - A técnica híbrida em *Paperman*

A inspiração para a produção de *Paperman*, segundo Jonh Kars, diretor do filme, veio exatamente enquanto ele trabalhava no filme *Enrolados* (*Tangled*, Disney, EUA, 2010) como supervisor de animação ao lado de Glen Keane. Ao ver o trabalho desenvolvido por Keane, que com poucos traços feitos por cima das animações em CGI, era capaz de dar muito mais vida à personagem Rapunzel, Kars teve uma ideia. Ele queria encontrar uma forma de combinar o que havia de melhor no 2D – sua expressividade e emoção – com a fluidez da computação gráfica, mas de forma a não deixar os tradicionais desenhos para trás. Buscava-se aí uma interação inédita entre duas plataformas distintas – 2D e 3D digital – na indústria de animação norte-americana.

Kars, descobriu que Brian Whited, um programador da Disney, estava desenvolvendo um software chamado *Meander*, uma ferramenta de desenho 2D que permite ao artista manipular a linha. Esse software, pôde ser experimentado na produção de um novo curta-metragem que utilizaria dos recursos e princípios estéticos da animação 2D em um projeto concebido em computação gráfica tridimensional.

Basicamente, a fusão do desenho à mão com a animação executada em computação gráfica tridimensional foi planejada e estruturada para ser executada através das seguintes etapas:

- A cena é animada por meio digital praticamente da mesma maneira que é feita em qualquer outro filme CG.
- O computador renderiza a animação através de “Cel shaded” tornando-a plana.
- As linhas são desenhadas à mão para as poses-chave, dentro do programa desenvolvido para esta produção, o *Meander*.
- Este software “gruda” os desenhos para os modelos em CG nas poses-chave e gera automaticamente os entremeios da animação.
- Os entremeios gerados automaticamente não são tão astutos como os desenhos das poses-chave feitos completamente à mão, assim os animadores ainda têm que ajustá-los para um autêntico desenho à mão, atraente e orgânico. A textura do papel é adicionada na composição [...]. (CHRIS OATLEY, 2014, tradução nossa).¹⁵

¹⁵ The CG animators animate the scene in CG pretty much the same way they do in any other CG film. The computer renders the CG animation in a flat, “cel shaded” or “toon shaded” kind of way. The lines are drawn by hand onto the key frames inside of what appears to be the custom software that

A figura 25 sumariza a animação renderizada nos moldes convencionais da computação gráfica tridimensional (duas primeiras imagens) e as camadas de preenchimento e desenho criadas posteriormente para serem mescladas sobre as figuras geradas em CGI (terceira imagem).



Figura 25 - Fonte: FASTCOLABS,2014

O diferencial desse software – desenvolvido no estúdio da Disney – em comparação a outros já existentes, está no fato dele permitir que o traço feito à mão pelo artista, através de uma mesa de desenho digitalizadora (tablet), seja reproduzido fielmente, sem variações ou ajustes. Isso torna os desenhos construídos no *Meander* visualmente mais próximos de um feito no papel. O que ocorre em outros programas é que, ao utilizar a caneta digital, o seu traço final é modificado de forma muito sutil, não representando exatamente o que foi desenhado pelo artista.

Assim como o uso da máquina de Xerox transformou a forma de se fazer os desenhos animados – à medida em que trazia para as telas os desenhos feitos a lápis pelos animadores, sem alterações ou correções de outros artistas – o *Meander* mantém a qualidade do traço sem procurar limpá-lo, reiterando inclusive suas imperfeições e proporcionando, através da mescla das técnicas, um efeito estético inovador.

was designed for the production. This software “sticks” the drawings to the CG models in the keyframes and auto-generates the in-betweens the animation... The auto-generated in-betweens are not as artful as the completely hand-made keyframe drawings so the animators still have to go through and tweak the in-betweens to look authentically hand-drawn, appealing and organic. The paper texture is added in compositing.

3 - CONCLUSÃO

A computação gráfica parece oferecer um campo muito seguro para a indústria do cinema, pois mesmo o Estúdio Disney, reconhecido pelos seus grandes clássicos de animação feitos à mão, fechou o seu departamento de desenhos animados em 2013. O fato é que a utilização excessiva de fórmulas estéticas da computação gráfica nas animações comerciais acabou por torná-las muito parecidas. Onde os cineastas procuram absorver os avanços tecnológicos, mas acabam por negligenciar as histórias.

Artistas/animadores do período clássico disneyano, como Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnston, Marc Davis, entre outros, foram capazes de dar, não somente movimento aos seus desenhos, mas principalmente a ilusão de vida, e de maneira bastante orgânica e convincente. Ainda que *Paperman* não tenha sido animado de forma tradicional – ou seja, à mão –, é a linha que prevalece, é a sua imperfeição, é a mão do artista tocando em cada desenho, dando a ele humanidade. É fácil notar nos livros de arte (Art Books) dos filmes feitos por meio da computação gráfica, que os testes feitos à lápis no planejamento de personagens são muito mais expressivos do que seu resultado visto nas telas. E é essa expressividade e emoção presentes nos desenhos feitos à mão que John Kars alcançou em *Paperman*.

Um bom filme de animação tem a capacidade de envolver o público, fazendo-o acreditar que seus personagens são reais. Mas reais dentro de um universo lúdico, próprio deles, onde, por exemplo, as histórias começam com um “Era uma vez” ou pode ser contada sob a perspectiva de um cachorro... É fácil se entregar a essa magia quando o que se vê na tela tem sinceridade.

A bilheteria dos últimos lançamentos dos Estúdios Disney em desenhos animados, *A Princesa e o Sapo* e, *O Ursinho Pooh* parece ter sido o parâmetro para que a empresa aderisse definitivamente ao uso do CGI em seus longas-metragens.

Em *A Princesa e o Sapo*, embora haja um cuidado com a estética do filme e seus cenários sofisticados, os personagens não conseguem transmitir algo verdadeiro: parecem vazios, exagerados e cansativos, tornando a história confusa. A fórmula musical dos contos de fadas, que em outros filmes do Estúdio Disney rendeu bons resultados por ter como elemento essencial uma boa história – contada de forma clara –, deixa um pouco a desejar no filme *A Princesa e o Sapo*. O fato de

ter como trunfo a primeira princesa negra do estúdio, nesse longa-metragem de desenho animado, não contribuiu para um diferencial na estrutura visual e narrativa da empresa. Este tema acabou sendo amplamente explorado apenas em sua divulgação. O que se percebe, na realidade, é que este foi um elemento de pouca influência para a contribuição da cultura afro-americana dos EUA no filme, pois em mais da metade de sua duração, a protagonista está sob a forma de um sapo.

O filme *O Ursinho Pooh*, o último produzido pelo Estúdio Disney com a técnica tradicional do desenho, é voltado para um público mais infantil, tornando injusta a comparação de sua repercussão com o longa-metragem lançado anteriormente, *Enrolados (Tangled)*, EUA, 2010). Outro fator que parece ter sido ignorado e pode ter contribuído para uma bilheteria mais fraca, é que seu lançamento foi no mesmo dia que a sequência aguardada por jovens e adultos da série de ação ao vivo *Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2 (Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2)*, EUA/UK, 2011).

Ao analisar o legado do desenho animado através da estética de *Paperman*, o que se conclui, ao tentar compreender o que realmente tem feito com que o desenho animado perca espaço para a animação digital, é que a tecnologia e seus avanços ainda são a grande novidade para o público, criando um interesse e uma curiosidade em saber o que o 3D ainda pode oferecer para a animação de personagem. O filme de desenho animado, muitas vezes, é rotulado de modo pejorativo como filme para entreter crianças. No entanto, as pessoas que pensam desta forma, são as mesmas que não se importam de assistir a um filme de história pouco interessante, indo aos cinemas suggestionadas com o apelo comercial do 3D.

Boa parte dos mais recentes filmes de animação produzidos por meio digital podem ser descritos por dois elementos: estética muito semelhante e histórias que se resumem em arrancar gargalhadas do público. Para a plateia se sentir confortável, não é preciso pensar: basta sentar e esperar que, em meio aos longos diálogos – muitas vezes desnecessários por não acrescentar nada ao filme – o personagem diga algo engraçado que faça a público rir. Cada vez mais, os produtores da indústria da animação estão se aproximando exatamente do que Disney queria se afastar: a piada pela piada e a estagnação artística. Por isso, é necessário explorar as inúmeras possibilidades artísticas e tecnológicas para

revitalizar a forma de se fazer filmes de animação e investir em boas histórias, de modo a surpreender esse público ávido por novidades.

Paperman, na contramão do que tem sido produzido nessa área, foi capaz de conquistar o mesmo público que foi assistir a uma produção em 3D – *Detona Ralph* (*Wreck-It Ralph*, EUA, 2012) –, com um filme em preto e branco, mudo e com a estética 2D do desenho à mão.

Então, porque não investir em uma interação técnica/estética entre o 2D e 3D, como em *Paperman*, para unir o melhor desses dois mundos e diversificar a indústria de animação? É necessário imbricar novamente a tecnologia em favor do resultado artístico e não apenas como um meio para divulgar a descoberta técnica mais recente no campo da animação.

A arte pode e deve se aliar às novas tecnologias, assim como Disney buscou através do uso do acetato, do som, da cor e da câmera multiplano reduzir gastos, diminuir o tempo de uma produção, e, principalmente, inovar esteticamente a visualidade e o movimento na animação, utilizando essas ferramentas sempre em favor do resultado artístico e para ajudar a contar suas histórias. Por exemplo, o próprio estúdio da Pixar, antes de sua fusão com a Disney, seguiu por trajetória semelhante com a estética de animação digital em 3D – anos 1990 e início dos anos 2000 – inovando artisticamente a cada filme de curtas e longas-metragens, mas sempre em favor de boas histórias.

Portanto, o que se espera é que estúdios de animação como o de Walt Disney – que assim como no passado, ousou acreditar em um sonho e nele investiu como nenhum outro fez para alcançar resultados que ainda hoje são ensinados nas escolas de animação – tenham a coragem de sair desta zona de conforto oferecida pelo 3D e possa mais uma vez inovar e encantar com seus longas-metragens.

.

.

REFERÊNCIAS

101 Dalmatians: Cruella's Motorcar. Paperwalker. 26 set. 2013. Disponível em: <<http://paperwalker.blogspot.com.br/2013/09/101-dalmatians-cruellas-motorcar.html>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

101 Dalmatians (1961). Disney Screencaps. 05 mar.2013. Disponível em: <<http://disneyscreencaps.com/101-dalmatians-1961/13/>>. Acesso em: 15 maio 2014

101 Dalmatians (1961). Disney Screencaps. 05 mar.2013. Disponível em: <<http://disneyscreencaps.com/101-dalmatians-1961/3/>>. Acesso em: 15 maio 2014

101 Dalmatians (1961). Disney Screencaps. 05 mar.2013. Disponível em: <<http://disneyscreencaps.com/101-dalmatians-1961/2/>>. Acesso em: 07 abr. 2014

101 Dalmatians (1961). Disney Screencaps. 05 mar.2013. Disponível em: <<http://disneyscreencaps.com/101-dalmatians-1961/12/>>. Acesso em: 15 maio 2014.

A Cool Guy. Andreas Deja. 22 mar. 2014. Disponível em: <<http://andreasdeja.blogspot.com.br/2014/03/a-cool-guy.html/>>. Acesso em: 21 maio 2014.

ANDERSON, Stephen John.; HALL, Don. **Winnie the Pooh**. USA, 2011. 1vídeo-disco (63 min): NTSC: son., color.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. **The Little Mermaid**. USA, 1989. 1vídeo-disco (83 min): NTSC: son., color.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. **The Princess and the Frog**. USA, 2009. 1vídeo-disco (97min): NTSC: son., color.

DISNEY ANIMATION. **Paperman(2012)**. Disponível em: <<http://www.disneyanimation.com/projects/paperman>>. Acesso em: 19 maio 2014.

FIALHO, Antônio. **A Experimentação Cinética de Personagem**: Os Princípios da Animação na indústria e seus desdobramentos como catalizadores do potencial artístico do animador. Belo Horizonte: EBA/UFGM, 2013. (Tese, Doutorado em Artes).

GABLER, Neal. **Walt Disney**: O triunfo da imaginação americana. São Paulo:Novo Século, 2013.

GERONIMI, Clyde; LUSKE,Hamilton. **101 Dalmatians**. USA, 1961. 1vídeo-disco (79 min): NTSC: son., color.

GHEZ, Didier. Walt's People: **Talking Disney With the Artists Who Knew Him**. EUA: Xlibris, 2010. v. 9

INTERVIEW : PAPERMAN's Academy Award WINNING writer/director John Kahrs. Liveforfilms. Disponível em: <<http://www.liveforfilms.com/2013/02/24/an-interview-with-papermans-academy-award-nominated-writerdirector-john-kahrs/>>. Acesso em: 16 maio 2014.

KAHRS, John. **Paperman**. USA, 2012. (7 min) NTSC: son., color | Black and White. Extra do DVD **Wreck-It Ralph**. USA, 2012. 1vídeo-disco (108 min): NTSC: son., color.

NAGGY, Peter. The Little Mermaid (1989). Living Lines Library. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com.br/2010/12/little-mermaid-1989.html>>. Acesso em: 15 maio 2014.

Oatley, Chris. The Making of 'Paperman' and the future of Disney Animation. Disponível em: <<http://chrisoatley.com/making-of-paperman/>>. Acesso em: 22 maio 2014.

Regra do terços. Wikipédia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Regra_dos_ter%C3%A7os>. Acesso em: 13 maio 2014.

STANCHFIELD, Walt. **Dando vida a desenhos: Os anos de ouro das aulas de animação na Disney**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. v. 1

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of Life: Disney Animation**. New York: Hyperion, 1981.

TRYING TO Woo Animators, Disney Accidentally Invents "The Paperman Method". Fastcolabs, 05 mar.2013. Disponível em: <<http://www.fastcolabs.com/3006276/open-company/trying-woo-animators-disney-accidentally-invents-paperman-method>>. Acesso em: 26 maio 2014.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. London: Faber & Faber, 2009.