



**Leonardo Freitas Ribeiro**

**O Ponto de Viragem:  
A animação brasileira,  
possíveis desdobramentos de um sonho  
industrial**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desig da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em design.

Orientador: Prof. Nilton Gonçalves Gamba

Rio de Janeiro

Abril de 2012



**Leonardo Freitas Ribeiro**

**O Ponto de viragem:  
a animação brasileira, possíveis desdobramentos  
de um sonho industrial**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Prof. Nilton Gonçalves Gamba**

Orientador

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Profa. Luiza Novaes**

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Prof. Antonio Carlos Amancio da Silva**

Universidade Federal Fluminense - UFF

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Tecnologia  
e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 09 de Abril de 2012

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

## **Leonardo Freitas Ribeiro**

Graduou-se em Arquitetura & Urbanismo na UFJF (Universidade Federal de Juiz de Fora) em 2002. Concluiu Especialização em Animação na CCE/PUC-Rio em 2004. É cineasta de animação, produziu cinco curtas metragem em animação, ganhadores de diversos prêmios.

### Ficha Catalográfica

Ribeiro, Leonardo Freitas

O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial / Leonardo Freitas Ribeiro ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba. – 2012.

226 f. : il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2012.

Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Design. 3. Animação. 4. Cinema. 5. Bibliografia especializada. 6. Brasil. 7. Indústria da animação. 8. Animação autoral. 9. Técnicas artesanais. 10. Técnicas digitais. I. Gamba, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design. III. Título.

CDD: 700

Dedico essa dissertação à minha Mãe, Maria Teresa Freitas,  
que se aposentou esse ano de uma vida dedicada a Academia.  
Espero poder seguir o seu exemplo e vitorioso caminho.

## Agradecimentos

Ao meu orientador Prof. Nilton Gamba pelas revisões, opiniões e companheirismo na jornada do mestrado.

Ao CNPq pelo auxílio concedido, sem o qual esse trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos Professores do Departamento de Design da PUC-Rio Alberto Cipinuk e Otávio Leonídio, que em suas aulas, me apresentaram novas perspectivas de abordagem para a animação.

Ao Prof. Tunico Amancio, da UFF, que na disciplina: *Economia Política e Produção Audiovisual*, me propiciou contato com Sílvio Da-Rin e conseqüentemente ao conteúdo do projeto *ProAnimação*.

A Marcos Magalhães, que me apresentou ao texto *No Território Indeterminado da Imagem Animada*, do animador português, José-Maria Xavier.

Aos animadores Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria, Sávio Leite e Wilson Lazaretti, pela gentileza de me concederem entrevistas, pelo entusiasmo pela animação e qualidade dos dados prospectados de suas falas.

Aos membros da Banca, Professores Nilton Gamba, Luiza Novaes e Tunico Amancio, por prontamente aceitarem o convite.

A minha Mãe, Profa. Maria Teresa Freitas, pelo incentivo, leituras e opiniões.

Agradeço minha namorada em sua língua natal: *"Til Lene Tjørhom, min kjære samboer."*

A animadora Eliane Gordeeff que me emprestou seu raro exemplar de *Coletânea Lições com Cinema: Animação*, vol. 4.

Ao grande e distante amigo Caio Caravelli, que me enviou de Nova Iorque os importantes livros: *Experimental Animation* e *Hyperanimation*.

Ao amigos e tradutores Adauto Villela pela tradução dos livros *Experimental Animation* e *Hyperanimation*; e do artigo *The Uses and Abuses Of Cartoon Style in Animation*, de Leslie Bishko, e Carolyn Hoggarth pela tradução para o inglês do resumo dessa dissertação.

Aos amigos e familiares Adriane "Pupu" Puresa, Cláudia Bolshaw, Gabriel Yazbeck, "Gef" Coutinho, Jovino Santiago Ribeiro, Quiá Rodrigues, Rogério Terra Jr., Solange Jobim e Souza, Stefan Müller, Teresa Cristina Freitas e Vicente de Souza, pelo apoio, presença e amizade.

## Resumo

Ribeiro, Leonardo Freitas; Gamba, Nilton Gonçalves. **O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial**. Rio de Janeiro, 2012. 226p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esse trabalho pretende através de uma revisão bibliográfica, análise documental, entrevistas e a própria experiência do pesquisador, identificar aspectos que o contexto atual da animação valoriza ou negligencia, traçando caminhos para se compreender o momento atual da produção brasileira, sua trajetória histórica e possíveis desdobramentos. O trabalho é dividido em três partes. Na primeira, faço uma revisão bibliográfica do campo da animação no Brasil e contextualizo essas publicações com a prática e a história da animação no país. Na segunda, utilizo a forma dos duplos para conduzir e organizar uma reflexão sobre a animação. O duplo pode ter o sentido de duplicado, de substituto. Igualmente pode representar parceria e oposição. É a alternância desses significados que conduzem o diálogo entre a animação e o cinema de filmagem ao vivo; as técnicas tradicionais e digitais de animação; o trabalho artesanal do animador e o trabalho industrial nos estúdios de animação; e a produção autoral com a comercial. Na terceira, realizo entrevistas com animadores brasileiros, de caráter qualitativo. Relaciono os discursos dos animadores, com o conteúdo levantado e procuro entender como esse momento de viragem do campo da animação no Brasil é percebido e como poderá afetar o desenvolvimento da animação no país. Assim, pretendo refletir sobre a relevância do cinema de animação de autor e do curta metragem, dentro do campo do design e do cinema como modelo de produção fundamental para a preservação de técnicas tradicionais de animação e simultaneamente renovador da linguagem, importante formador de profissionais e de público.

## Palavras-chave

Design; animação; cinema; bibliografia especializada; Brasil; indústria da animação; animação autoral; técnicas artesanais; técnicas digitais.

## Abstract

Ribeiro, Leonardo Freitas. Gamba, Nilton Gonçalves (Advisor). **The turning point: the Brazilian animation, possible consequences of an industrial dream.** Rio de Janeiro, 2012. 226p. MSc. Dissertation - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work aims, through a literature review, document analysis, interviews and the researcher's own experience, to identify aspects that the current animation context values or neglects, and to plot ways to understand the present situation in Brazilian production, its historical background and possible outcomes. The work is divided into three parts. The first is a literature review of animation in Brazil and contextualizes the selected publications within the practice and history of animation in the country. In the second I use pairs to lead and organize a debate on animation. These pairs may have the feeling of being duplicates or substitutes, or may represent partnership or opposition. It is this alternation of meanings that leads the dialogue on the differences between animation and live-action cinema; comparing traditional with digital animation techniques, the animator's craftwork with industrial work carried out in animation studios, and authorial production with commercial production. In the third I describe qualitative interviews undertaken with Brazilian animators. I compare the opinions of the animators with there searched content above and try to understand how the turning point in the field of animation in Brazil is perceived, and how it can affect the development of animation in the country. Therefore, I intend to reflect upon the relevance of authorial animation and short films, within the field of design and cinema as a fundamental production model for the preservation of traditional animation techniques and at the same time a renovator of language, an important factor in the growth of both professionals and their audience.

## Keywords

Design; animation; cinema; specialized bibliography; Brazil; the animation industry; authorial animation; craft techniques; digital techniques.

## Sumário

1. Introdução	14
2. A animação publicada	23
2.1. De livro em livro, de tempo em tempo	33
2.2. Nas páginas animadas	53
3. A animação e seu duplo	60
3.1. A animação e o cinema de filmagem ao vivo	60
3.2. A mão e a máquina	70
3.2.1. O animador e a caixa preta	72
3.2.2. A técnica manual e a computação gráfica	78
3.2.3. A animação de autor e a animação industrial	93
4. Um diálogo animado	104
4.1. A escola	108
4.2. A técnica	119
4.3. A viragem	126
4.4. Políticas públicas	139
5. Considerações finais	156
6. Referências bibliográficas	161
7. Anexos	169
Anexo I. Linha do tempo	170
Anexo II. Entrevista com Humberto Avelar	171



Anexo III. Entrevista com Marcos Magalhães	185
Anexo IV. Entrevista com Maurício Squarisi e Wilson Lazarette	195
Anexo V. Entrevista com Rosaria	208
Anexo VI. Entrevista com Sávio Leite	215

## Lista de figuras

Figura 01 - Flip-book	14
Figura 02 - Castelos de Vento	15
Figura 03 - Como Defender Um Cafofo	16
Figura 04 - Wood & Stock	18
Figura 05 - Meu Amigãozão	18
Figura 06 - Peixonauta	18
Figura 07 - Roque - A jogada Mortal	18
Figura 08 - A feira dos Imortais	19
Figura 09 - O Andar Superior	19
Figura 10 - Lobo Guará e a Dama de Chapéu Vermelho	19
Figura 11 - Preston Blair	24
Figura 12 - Aardman	26
Figura 13 - Câmera Multiplano	31
Figura 14 - O Desenho Animado	33
Figura 15 - Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre	33
Figura 16 - Guia Prático Do cinema de Animação	34
Figura 17 - A Experiência Brasileira no Cinema de Animação	35
Figura 18 - A Técnica da Animação Cinematográfica	36
Figura 19 - Arte da Animação; técnica e estética através da história	38
Figura 20 - Personagem da UPA	38
Figura 21 - Personagem da Cartoon Network	38
Figura 22 - Entre o Olhar e o Gesto	39
Figura 23 - A Grande Arte da Luz e da Sombra	40
Figura 24 - Dando Vida a Desenhos Vol. I	40
Figura 25 - Timing em Animação	41
Figura 26 - A Arte da Animação	41
Figura 27 - Personagem dos irmãos Piologo	42
Figura 28 - Sequência animada por Andrés Lieban	42
Figura 29 - Manual do Pequeno Animador	43

Figura 30 - Anima Escola 10 Anos	43
Figura 31 - Esquema de caminhada, de Sergi Câmara	44
Figura 32 - Esquema de caminhada, de Richard Williams	44
Figura 33 - Animation Now!	45
Figura 34 - Ilustrações no livro Animation Now!	45
Figura 35 - Juro Que Vi... Curupira	45
Figura 36 - Diagramação do livro Stop-motion	47
Figura 37 - O Cinema de Animação	47
Figura 38 - Castelo da Disney	48
Figura 39 - Os Segredos dos Roteiros da Disney	49
Figura 40 - Walt Disney	49
Figura 41 - Rickey Rat	52
Figura 42 - Shenzhen	52
Figura 43 - The Animator's Survival Kit	57
Figura 44 - Teatro Óptico	60
Figura 45 - Fotogramas 35mm	61
Figura 46 - Zootrópio	62
Figura 47 - Fenaquitoscópio	62
Figura 48 - Película desenhada utilizada no Teatro Óptico	65
Figura 49 - MacLaren pintando diretamente na película	66
Figura 50 - Folha desenhada por MacCay	67
Figura 51 - Animação em acetato	68
Figura 52 - O cenário e o personagem...	69
Figura 53 - Ao animar Homer Simpson...	69
Figura 54- O ator contracena com Hulk	70
Figura 55 - Estúdio de animação tradicional	80
Figura 56 - Estúdio de animação digital	80
Figura 57 - Émile Cohl	81
Figura 58 - Winsor MacCay	81
Figura 59 - Personagem em 3D	81
Figura 60 - Bill Plympton	81
Figura 61 - Paul Driessen	81
Figura 62 - Estúdio caseiro de animação	82

Figura 63 - Little Nemo	82
Figura 64 - 2D or not 2D	82
Figura 65 - Estúdio de animação	85
Figura 66 - Flatword	87
Figura 67 - Little Things	87
Figura 68 - UPA	88
Figura 69 - Anime	88
Figura 70 - Animação total, Estúdios Disney	88
Figura 71 - Os Flintstones	89
Figura 72 - Luxo Jr	89
Figura 73 - Papa-Léguas, Warner Brothers	90
Figura 74 - Estúdio de animação caseiro, do pesquisador	91
Figura 75 - Planeta Selvagem	94
Figura 76 - Submarino amarelo	94
Figura 77 - O Velho Moinho	95
Figura 78 - Os Simpsons	95
Figura 79 - Furico & Fiofó	96
Figura 80 - Gato Felix	96
Figura 81 - Yansan	96
Figura 82 - Betty Boop e Mickey Mouse	100
Figura 83 - Meninas Superpoderosas	100
Figura 84 - Bob Esponja	100
Figura 85 - Garoto Cósmico	103
Figura 86 - Sítio do Pica-Pau Amarelo	103
Figura 87 - Animação realizada pelo NCAC	106
Figura 88 - Mesa de luz fabricada pelo NCAC	106
Figura 89 - Animando	107
Figura 90 - Juro que vi ... Saci	107
Figura 91 - Mercúrio	108
Figura 92 - Menina da Chuva	108
Figura 93 - Historietas Assombradas, para Crianças Malcriadas	123
Figura 94 - Vida Maria	123
Figura 95 - Nave Mãe	123

Figura 96 - Digimon	127
Figura 97 - Pokémon	127
Figura 98 - Menina da chuva	129
Figura 99 - Tromba Trem	129
Figura 100 - De Janela Para o cinema	130
Figura 101 - Almas em Chamas	130
Figura 102 - Passo	130
Figura 103 - O Divino De Repente	130
Figura 104 - Desenho de MacLaren	133
Figura 105 - Sequência animada, Estúdios Disney	133
Figura 106 - Astro Boy	136
Figura 107 - Tromba Trem (AnimaTV)	138
Figura 108 - Carrapatos e Catapultas (AnimaTV)	138
Figura 109 - Peixonauta	138
Figura 110 - Sítio do Pica-Pau Amarelo	138
Figura 111 - Meu Amigãozão	138
Figura 112 - Lotte Reiniger	140
Figura 113 - Ladislaw Starewicz	140
Figura 114 - O Caminho das Gaivotas	142
Figura 115 - Animato	146