

2. A Animação Publicada

O Problema da falta de publicações sobre animação no Brasil é um problema operacional, acadêmico e institucional.

Gustavo Dahl

O pequeno número de publicações à disposição do amador ou profissional de animação no Brasil, como afirma Dahl é um problema acadêmico, pois o campo da animação se desenvolve rapidamente nos dias de hoje e é preciso que a academia auxilie o desenvolvimento e o ordenamento desse conhecimento no Brasil. É institucional, pois o mercado editorial não acompanha com lançamentos, o mesmo ritmo do crescimento da produção de animação no país e a demanda por informação que esse crescimento gera. E é um problema operacional, porque dificulta a difusão do conhecimento técnico, fundamental na formação de novos animadores.

É claro que hoje em dia existem outras formas de se obter esse conhecimento, em *blogs* e sítios especializados, visitando festivais e mostras de animação ou freqüentando oficinas para iniciantes. Mas esses novos meios não diminuem a importância do livro, mas sim o complementam como instrumento de divulgação técnica e teórica.

O trabalho do animador é excessivamente técnico, moroso e detalhista. Um leigo ou amador, muitas vezes têm dificuldades de imaginar como se dá esse trabalho, que para muitos, parece ser mágico. Divulgar, jogar luz e revelar os segredos das técnicas de animação, é de importância capital para a ampliação do número de animadores. Sendo assim, o papel dos livros e manuais na formação de animadores amadores e profissionais é notório. Muitos animadores tem em sua memória o nome do livro que o despertou para a técnica. Richard Williams, animador e autor de *The Animator's Survival Kit* (2001), um livro de conteúdo muito completo sobre animação tradicional, nos conta:

Quando eu tinha 10 anos de idade, comprei um livro barato, *How to Make Animated Cartoons*, escrito por Nat Falk e publicado em 1940. Esse livro está com edição esgotada há muito tempo, mas foi uma útil referência para os estilos de desenhos de personagens e a direção do longa, *Who Framed Roger*

*Rabbit*¹⁸, inspirados nos desenhos animados de Hollywood dos anos 40.

No entanto o mais importante para mim, o livro era claro, simples e direto. Essas informações sobre como os filmes animados eram feitos foram registradas no meu pequeno cérebro de menino de dez anos. Eu comecei a trabalhar seriamente em animação aos vinte e dois anos, a informação da qual precisava, ainda estava no meu cérebro.

(WILIAMS, 2001. p.01)

No Brasil, apenas recentemente o mercado editorial começou a prestar mais atenção nesse nicho de mercado (livros sobre animação). No entanto durante muito tempo as publicações em português sobre animação eram muito raras e pouco variadas no conteúdo. Ainda hoje, apesar do aumento do número de publicações e de lançamentos mais freqüentes, não atendem às necessidades do campo. Em entrevista concedida ao pesquisador, Wilson Lazaretti e Humberto Avelar contam suas primeiras experiências com o livro de animação, por coincidência, o mesmo livro que também iniciou o pesquisador nos conhecimentos da prática da animação, quase trinta anos depois. Importante dizer, o manual de Preston Blair, tem conteúdo voltado para a animação clássica, mais comercial, aquela produzida nos grandes estúdios norte-americanos, como *Disney*, *Warner Bros.* ou *Metro-Goldwyn-Mayer*.

Eu não sabia nada ainda de animação, então eu decifrei algumas "revistas" do Preston Blair, era a única coisa disponível na época, não conhecia os antigos animadores europeus nem os franceses, comecei direto com influência americana. Ainda bem que não deu certo, depois fui me dando conta que aquele tipo de animação, a clássica, acadêmica não servia muito bem pra mim.

(LAZARETTI, trecho de entrevista com o pesquisador em 11/12/2011)

Eu tinha comprado aquele livro do Preston Blair, já garoto, um livro grande e fino do Preston Blair. Tem uma edição mais moderna, mais gordinha, mas é legal esse livro para o iniciante. Eu tentava fazer o que o Preston Blair propunha, mas ele não entregava todo o jogo, ele falava das principais coisas, mas não falava dos intermeios, das acelerações.

(AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

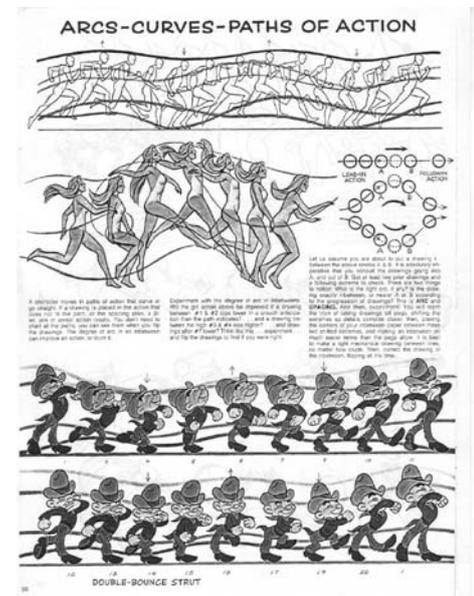


Figura 11 - Preston Blair.

¹⁸ Aqui "framed" tem um sentido duplo, incriminou ou enquadrrou, mas também remete a "frame", o quadro a quadro dos filmes animados. No Brasil o filme foi intitulado *Uma Cilada Para Roger Rabbit*.

Como disse, ainda hoje, apesar de inúmeros lançamentos, o mercado não consegue atender todas as necessidades dos animadores. Marcos Magalhães, diretor de animação e um dos diretores do Anima Mundi e Sávio Leite, diretor de animação e igualmente diretor de festival de animação (MUMIA), encontraram em publicações em língua inglesa ou estrangeiras, informação para suas pesquisas de linguagem e também conteúdo para aulas de animação:

O livro que li com mais interesse na minha época, foi um livro chamado, *The Animation Book*, de Kit Laybourne, um americano. Um livro que falava dessas técnicas alternativas que se usava no NFB. O livro falava bem dessas técnicas que usamos até hoje: desenho animado, animação de massinha, animação de areia, pintura sobre vidro, direto na película. Era uma coisa que não existia literatura, então foi um livro bem forte. Depois lançaram uma segunda edição, incluindo computação gráfica, mas já não era tão bom assim. A informação já não é tão coesa nesse novo livro.

(MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/12/2011)

Tem dois anos que sou professor¹⁹, fui fazer uma pesquisa sobre livros de animação e vi que quase não existia. Um que acho bem interessante: *Arte da Animação; técnica e estética através da história* (2002), do Alberto Lucena Júnior. [...] mas como professor, eu fiquei procurando saber: _"Será que só existe esse?" Existe aquele livro famoso, *The Animator's Survival Kit* (2001) de Richard Williams, só que é em inglês. [...] Tem um livro que depois eu comprei, que é de um "cara" [sic] da Argentina, é tipo uma bíblia argentina sobre animação. Valiente o nome dele, ele já morreu e o filho dele também faz animação. [*Arte y Técnica de la Animación*, de Rodolfo Saenz Valiente] Comprei um livro no Chile, *Fundamentos da animação*, [*Fundamentos de la animación*, de Paul Wells] que é bem interessante. E comprei outro livro interessante também fora, porque aqui [Brasil] tem pouca coisa mesmo.

(LEITE, trecho de entrevista com o pesquisador em 09/12/2011)

Segundo o pesquisador francês, Sébastien Denis, entre a década de 1950 e 1980, manuais destinados a amadores e estudantes, publicados na Europa, contribuíram muito para a formação de inúmeros profissionais. Essas publicações demonstravam que as técnicas de animação eram geralmente de simples reprodução em casa ou em sala de aulas. Os animadores que criaram a produtora de

¹⁹ Professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA, no curso de Cinema e Audiovisual.

animação Aardman²⁰ (Nick Park, Peter Lord e David Sproxton), descobriram a animação bem antes de fazer dela seus ofícios, através desses manuais (DENIS, 2010. p.19). Outro dado importante é que a produção teórica em cinema menospreza a animação à um segundo plano, uma sub-linguagem do cinema. Pesquisadores do campo da animação, como a portuguesa Marina Estela Graça denunciam a negligência contida na teoria cinematográfica, quando o assunto é a animação. Segundo a autora, a teoria do cinema acompanha a produção hegemônica. Isto é, o filme de longa-metragem comercial, fotográfico, de ficção narrativo e espetacular. Tratando a animação com indiferença e ignorância, relegando-a um papel marginal dentro do campo do audiovisual (GRAÇA, 2006. p.19). Graça afirma:

Como refletir, simplesmente, sobre filme animado sem ter de rever os fundamentos da teoria dominante que o omite? Como superar o modelo para o qual o cinema de animação é sumariamente tomado como gênero artístico menor, indistintamente colateral, supostamente gráfico, ou reduzido sumariamente a subgênero da pintura, e, portanto, não genuinamente cinematográfico? Modelo de onde decorre a convicção geral e comum de que sua função seria, sobretudo, a de divertir crianças e, por vezes, a de proporcionar uma distração ligeira e inconseqüente aos adultos. Ou então, a de sua utilidade enquanto técnica entre as que se incluem no repertório de efeitos de trucagem necessários à produção do efeito de realidade. No mais, o termo animação permaneceria confinado por historiadores e acadêmicos numa subárea, imprecisa, de práticas protocinematográficas. (Ibid., p.51)

Em consonância com o pensamento de Graça, para um melhor entendimento das coisas animadas, seria preciso mergulhar não nos livros sobre cinema, mas sim nas publicações dedicadas a animação. Mas o que será que a teoria contida nos livros sobre animação nos diz? E como o conteúdo dessas publicações se reflete na produção da animação brasileira?

No Brasil, como veremos adiante, as publicações sobre animação são raras e intermitentes. No entanto, hoje temos à disposição do leitor um número senão notável, mas significativo de publicações, comparativamente ao universo do que foi publicado outrora.²¹ Também, presentemente, podemos encontrar na rede mundial de computadores inúmeros *blogs*, sítios e comunidades de animadores, onde

²⁰ Produtora de animações inglesa, especializada em *stop motion* (animação de bonecos), responsável pelos longa metragens: *Fuga das Galinhas*, 2000; *Wallace & Gromit*, 2005 e *Flushed Away*, 2006.

²¹ Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

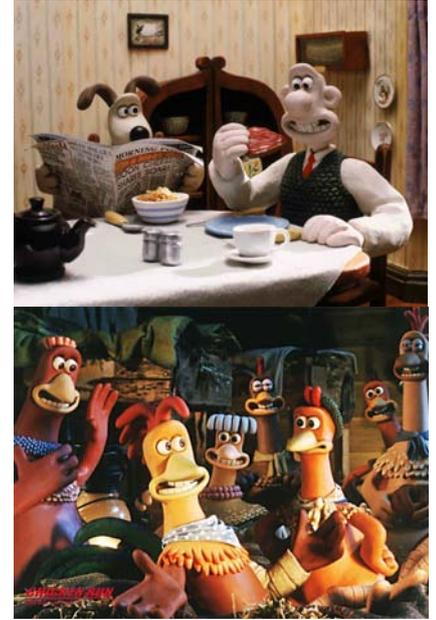


Figura 12 - Aardman.

se pode discutir, perguntar e aprender animação. Alguns exemplos brasileiros interessantes são indicados a seguir:

- O sítio da *Associação Brasileira de Cinema de Animação*²² é um sítio institucional da associação. Disponibiliza ao internauta o estatuto da ABCA, um breve histórico da associação e a lista de animadores e produtores de animação associados. Além disso possui caminhos para o sítio do *Dia Internacional da Animação* e da pesquisa *Animadores do Brasil*;

- O *blog Animapédia*²³, tem como finalidade produzir um glossário colaborativo de termos técnicos de animação e a tradução do inglês para o português desses termos. Tem como colaboradores os animadores Diego Stoliar, Adriane Puresa, entre outros;

- No sítio *Popmídia*²⁴ é possível comprar equipamentos de animação tradicional e brinquedos ópticos fabricados pelo Núcleo de *Cinema de Animação de Campinas*;

- O sítio *Quadro a Quadro*²⁵ é uma revista digital sobre história da animação. Produzida pelas turmas do 1º e 2º semestre de 2001, da disciplina História da Animação, do curso de Belas Artes da EBA/UFMG, orientado pelo Prof. Heitor Capuzzo.

Esses sítios têm realmente um conteúdo útil e abrangente. No entanto, para o animador amador ter acesso a sítios como esses, geralmente é preciso já ter um encaminhamento, pois a internet tem uma infindável quantidade de endereços que trata da animação. Porém a disponibilidade de informação na internet, não inviabiliza a informação editada em livro, mas sim a complementa através de recursos que o livro, geralmente não tem: vídeos informativos, exibição de curtas metragens, ou lista de discussões. No entanto, a informação contida na internet pode ser intermitente ou descontinualizada, através de bloqueios de conteúdo, mudanças de endereço eletrônico, fechamentos de sítios, interrupções de colaboração em blogs ou ter ruídos (informações contraditórias, superficiais, especulativas). Apesar dos novos suportes de leitura e conteúdo, o livro continua tendo uma importante função de propagação de conhecimento, pelo que ele apresenta de

²² ABCA. Disponível em: <<http://www.abca.org.br>>. Acesso em: 05 set. 2011.

²³ ANIMAPÉDIA. Disponível em: <<http://www.animapedia.org>>. Acesso em: 05 set. 2011.

²⁴ POPMÍDIA. Disponível em: <<http://www.popmidia.com.br/nca>>. Acesso em: 05 set. 2011.

²⁵ QUADRO A QUADRO. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro>>. Acesso em: 05 set. 2011.

exclusivo, sua materialidade. Como nos aponta a frase de Hermann Hesse, proferida nos anos de 1950:

Quanto mais, com o passar do tempo, as necessidades de distração e educação popular puderem ser satisfeitas com invenções novas, mais o livro resgatará sua dignidade e autoridade. Ainda não alcançamos plenamente o ponto em que as jovens invenções concorrentes, como o rádio, o cinema etc., confiscam do livro impresso a parte de suas funções que ele pode justamente perder sem danos.
(CARRIÈRE & ECO, 2010. p.19)

Apesar de Hesse não mencionar a INTERNET, acredito que ainda hoje essa frase é pertinente. Pois a prática editorial, possui papel fundamental na legitimação da animação, em função das necessidades do campo acadêmico. Além disso, o livro define, através da análise das obras publicadas, um acompanhamento histórico do desenvolvimento do campo da animação no Brasil.

A busca pelos livros sobre animação publicados no Brasil tem como ponto de partida a procura individual e informal realizada pelo pesquisador como apoio ao seu trabalho de animador. Posteriormente, para esta pesquisa, o processo de busca foi organizado da seguinte forma:

- Procura nos acervos de livrarias e sebos de Belo Horizonte, Juiz de Fora, Rio de Janeiro e São Paulo ou em eventos e festivais de animação, quadrinhos e cinema pelo Brasil;
- Consulta à bibliografia indicada pelo Núcleo de Animação da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (N.A.D.A);
- Consulta ao manual didático elaborado pelo Primeiro Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras (Anima TV);
- Consulta em catalogação elaborada pelo Prof. Antônio Moreno, da Universidade Federal Fluminense;
- Consultas nos sítios de pesquisa de livrarias da INTERNET, Estante Virtual²⁶ e Livros Difíceis²⁷;
- Consultas no acervo da Biblioteca Nacional e na Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- Consultas à lista de discussões da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação).
- Finalizando em entrevistas com animadores brasileiros (Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria, Sávio Leite e Wilson Lazaretti), que não só validam o conjunto de publicações levantado, mas

²⁶ ESTANTE VIRTUAL. Disponível em:

<<http://www.estantevirtual.com.br>>. Acesso em: 05 set. 2011.

²⁷ LIVROS DIFÍCEIS. Disponível em:

<<http://livrosdifíceis.com.br>>. Acesso em: 05 set. 2011.

também a finalização da amostragem de livros e dados complementares.

O que pretendo nesse capítulo é tecer relações entre as publicações, seus conteúdos e o contexto atual da animação. Encontrar apontamentos que direcionem para um melhor entendimento do que é publicado e identificar lacunas, divergências e convergências de conteúdo. Também pretendo, assim, entender como essas publicações influenciam na produção nacional de animação.

Listo em seguida os limites do meu recorte, indicando o que não foi por mim considerado para essa dissertação.

1) Teses e dissertações que abordam o campo da animação não participam dessa listagem, pois a pesquisa está relacionada à prática editorial, ou seja, publicações lançadas no mercado editorial, sejam elas pertencentes ao catálogo de grandes editoras ou a pequenas tiragens independentes.

2) Não incluo nessa amostragem a análise de livros sobre arte seqüencial e quadrinhos, cinema, comunicação, jogos eletrônicos e informática. Apesar de muitas vezes esses conteúdos se misturarem, o objeto escolhido são os livros com foco na animação, sua história e técnica, salvo alguma exceção devidamente justificada. Da mesma forma, livros que abordam animação apenas como tópicos ou em alguns capítulos não fazem parte desse inventário.

3) As publicações que abordam a animação japonesa (*doga* ou *anime*), também não fazem parte dessa amostragem. A animação japonesa, hoje com uma imensa produção, amechou aficionados por todo o mundo, organizados em comunidades de *otakus*, que cultuam a estilística e personagens dos *anime* e na maioria das vezes não se interessam por outras obras de animação fora desse universo. No entender do pesquisador, o *anime* consolida-se como um nicho próprio, com tantas especificidades e com volume grande de produção, que poderia distorcer a leitura quantitativa e qualitativa dos dados apresentados aqui.

4) Quando necessário, apesar de não ser objetivo nesse estudo, indico no capítulo, algumas publicações em língua estrangeira que se relacionam com o conteúdo dos livros publicados em português.

Considerando que a animação existe como técnica desde 1892, com as exibições do Teatro Óptico de Emile Reynaud em Paris (RUSSET & STARR, 1988.p.32) a animação demorou quase 80 anos para ganhar uma primeira publicação inteiramente dedicada a ela no Brasil, mais exatamente, 1971. O marco anterior, em língua

portuguesa é de 1968, porém essa publicação foi uma edição de Portugal.²⁸

Respeitando a data do primeiro livro publicado no Brasil (1971), como marco inicial da pesquisa, em uma rápida análise é fácil perceber que existem intervalos muito grandes com poucos lançamentos de novos títulos de livros sobre animação no Brasil. Esse intervalo compreende do momento de apogeu da EMBRAFILME (1977-1981)²⁹ até o lançamento do livro: *Lições com Cinema Vol.4: Animação*, da FDE - Fundação para o Desenvolvimento da Educação, em 1996,³⁰ e desta edição, até o ano 2000. Esses intervalos com raras edições publicadas, também coincide com o período de hegemonia do modo de produção analógico³¹, onde predominavam as técnicas tradicionais de animação³² e que tinha na publicidade o principal ramo de produção de animação. Já o crescimento de lançamentos de livros, coincide com o advento da computação gráfica³³, a exibição digital³⁴ e a explosão do crescimento da produção de curta metragens de animação no país.

Verificamos que até meados dos anos 90 a produção de animação no Brasil era muito incipiente, sazonal e regionalizada.³⁵ Hoje existe uma produção constante de curtas metragens, que precisa ser melhor valorizada e se inicia uma tentativa de criar uma indústria de animação forte no país, com incentivo a produção de séries de televisão

²⁸ Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

²⁹ AMANCIO, Tunico, *Artes e Manhas da EMBRAFILME: Cinema estatal brasileiro em sua época de ouro (1977-1981)*, passim.

³⁰ A FDE publicou várias edições sobre cinema com objetivos educacionais, voltadas para o professor da rede pública de ensino do estado de São Paulo. Apesar da quantidade de edições: textos de apoio (série *Apontamentos*, com mais de 460 volumes); livros (coletânea *Lições com Cinema*, de 6 volumes) e do período abrangente de lançamentos(1988 e 1997). Do universo de publicações, poucas foram dedicadas exclusivamente à animação. Assim o pesquisador adotou a publicação do 4º volume, da coleção *Lições com Cinema*, dedicado exclusivamente à animação, como marco de publicação.

³¹ Finalização em película (8, 16 ou 35mm) ou fita magnética (VHS, Betacam).

³² As técnicas tradicionais mais comuns de animação são o desenho quadro a quadro em papel e a animação de bonecos em *stop motion*.

³³ Democratização dos programas de animação vetorial (*Flash, Toon Boom*), de animação em 3D digital (*Maya, 3D studio*) e das estações de trabalho em micro computadores caseiros.

³⁴ Televisão digital, cinema digital, INTERNET e o celular.

³⁵ ABCA. Coordenação de Cláudia Bolshaw. Histórico brasileiro. Quantidade de filmes de animação produzidos até 2004. Disponível em: <http://www.abca.org.br/?page_id=375>. Acesso em: 20 nov. 2010.

(AnimaTV) e longas metragens para salas de cinema (FSA).³⁶

O crescimento da produção nacional de animação, principalmente de curta metragem, aconteceu paralelamente à mudança tecnológica dos meios de produção, e correspondentemente ao amadurecimento do Festival Internacional da Animação do Brasil, o Anima Mundi (festival de cinema de animação mais antigo do país, que em 2012 realizará sua 20ª edição). O Anima Mundi foi e é um importante incentivador e divulgador da animação brasileira. Muitos animadores da nova geração foram despertados para animação assistindo filmes ou fazendo oficinas no festival, muitos profissionais foram revelados para o público nas sessões de exibição. No entanto, sem a chegada e popularização dos recursos digitais de produção, talvez esse crescimento não seria possível. Segundo Avelar:

Com a chegada da computação, não da computação gráfica, que chamamos de 3D, mas sim com a chegada do computador, de recursos digitais. Daí, esquecemos o acetato, começamos a pintar a animação no computador, a imagem é digital, começamos a editar no computador, começamos a fazer *pencil test*³⁷! Daí, a animação decolou! Isso foi o principal, independente do Anima Mundi ter incentivado, mas sem esse avanço tecnológico não daria para produzir.

(AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

Denis confirma a impressão de Avelar, no sentido do impacto dos recursos digitais na produção de animação em escala global. Quando fala em ambientes 3D, Denis se refere a simulação do espaço em três dimensões nos programas de animação 2D. O que seria na prática, o substituto digital, da câmera Multiplano, onde analogicamente se conseguia realizar cenas de animação tradicional com movimentos de câmera com ilusão de tridimensionalidade.

Desde o fim dos anos 1980, os acetatos começaram a desaparecer em proveito de uma técnica de scan dos desenhos que permite de seguida colori-los digitalmente e integrá-los mais facilmente em

³⁶ AnimaTV, Primeiro Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras; FSA, Fundo Setorial do Audiovisual.

³⁷ *Pencil test*, ou teste de lápis. Fotografia quadro-a-quadro feita previamente, dos desenhos de animação em esboço para verificar sua fluidez, antes de passá-los a limpo e de inserir os desenhos intermediários. Também se faz o *pencil test* com a animação mais definitiva e antes da pintura. Esse recurso auxilia o diretor de animação a avaliar a qualidade da animação, evitando desperdícios de tempo, trabalho e dinheiro em possíveis correções, nas fases futuras de produção.



Figura 13 - Câmera Multiplano.

ambientes 3D, técnica agora empregada em todo o mundo.

(DENIS, 2010. p.19)

No Brasil, devido a fatores políticos, sociais e econômicos, a computação gráfica, as estações de trabalho digital, *scanners* e *softwares* se popularizaram mais tarde, já no fim dos anos 90, diferentemente da Europa e Estados Unidos. A popularização dos recursos digitais, também se refletiu no número de animações produzidas, já que os meios digitais motivaram uma considerável diminuição dos custos de produção e viabilizaram a adoção de recursos técnicos de difícil execução analogicamente. Assim, o crescimento da produção de curta metragens de animação, resultou na criação da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), no ano de 2003, durante a 11ª edição do Anima Mundi. O que demonstra, por outro lado a importância do festival na promoção da animação no Brasil. César Coelho, um dos diretores do festival afirma:

No início do festival, havia a participação de dois a três filmes brasileiros em cada ano. Há três anos o Brasil é o país que mais inscreve filmes no festival. Neste ano [2003] foram 206, sendo que 105 foram selecionados."..."a participação brasileira cresce exponencialmente, e fica mais madura a cada ano."..."Todo esse crescimento levou ao anúncio, durante o 11º Anima Mundi, da criação da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação.³⁸

As publicações sobre animação no Brasil também acompanharam a evolução da produção nacional. O intervalo sem lançamentos publicados foi e é muito prejudicial ao animador brasileiro. Sem livros novos nas livrarias, se fez necessário percorrer sebos em busca de raridades ou importar livros em língua estrangeira. É bom lembrar que ainda hoje, grande parte dos profissionais brasileiros são autodidatas, aprenderam sozinhos ou com a prática. Para esse profissional, um guia, um manual técnico é de extrema importância, mas um conhecimento formal, reflexivo e conceitual também se faz necessário para se vislumbrar outras formas de se trabalhar com animação, fora dos modelos hegemônicos dos estúdios, série de televisão, publicidade e longas metragens.

³⁸ UNIVERSO HQ. Entrevista por Samir Naliato. César Coelho, diretor do Anima Mundi, fala sobre o festival. Disponível em: <http://www.universohq.com/cinema/nc19072003_02.cfm>. Acesso em: 20 nov. 2010.

2.1 De Livro em Livro, de Tempo em Tempo

Nesse sub-capítulo apresentarei as publicações pesquisadas, relacionando seus conteúdos com a época de publicação e outros livros semelhantes. Os livros serão divididos por categorias de naturezas diferentes, ora separados por conteúdo, ora separados por época de edição. Essas categorias tem como função organizar o texto e não definir especificamente a que grupo pertence cada publicação, podendo um mesmo livro ser citado de forma distinta em cada grupo.

Livros pioneiros

Será destacado nesse grupo as publicações em língua portuguesa anteriores a 1980, exceto as publicações realizadas pela EMBRAFILME.

Título: *O Desenho Animado*
 Autor: Marie Thérèse Poncet
 Editora: Editorial Estúdios Cor
 Ano de publicação: 1968
 País: Portugal

Ao pesquisar a bibliografia sobre animação em língua portuguesa, encontrei: *O Desenho Animado*. Livro de origem francesa, escrito por Marie Thérèse Poncet e editado em Portugal pela Editorial Estúdios Cor, em 1968, o primeiro publicado em língua portuguesa, dentro da minha amostragem. O livro é bem superficial e dedicado aos jovens. Fala um pouco sobre os Estúdios Disney, das diferenças entre a *banda desenhada* (Quadrinhos) e animação, o funcionamento de um estúdio, a produção de animação, a cinematografia francesa, os festivais e o futuro da animação. O curioso é que a tradução para o português ficou a cargo de Vasco Granja, responsável pelo programa, *Cinema de Animação*, que a partir de 1974, foi ao ar semanalmente, durante 16 anos, na rede de televisão portuguesa RTP e que exibia animações de diretores como Norman McLaren, Alexander Alexeieff, Jiri Tranca, entre muitos outros profissionais e artistas da animação mundial. (CASTRO, 2004. p.102)

Título: *Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre*
 Autor: Carlos Alberto Miranda
 Editora: Editora Vozes
 Ano de publicação: 1971
 País de origem: Brasil

No Brasil, o primeiro livro publicado de um autor brasileiro, sobre animação foi: *Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre*, publicado em 1971, pela Editora Vozes e

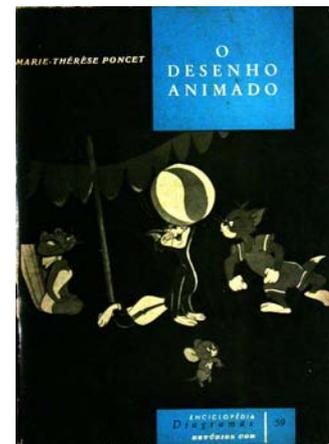


Figura 14 - O Desenho Animado.

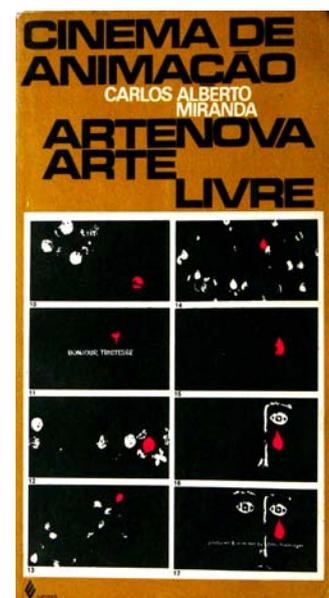


Figura 15 - Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre.

escrito por Carlos Alberto Miranda. O livro trata quase em sua totalidade do cinema de animação e do cinema de animação experimental. Apresenta ao leitor o universo dos filmes de animação de autor, filmes de arte e uma listagem comentada dos principais diretores do cinema de animação experimental e suas técnicas. O autor dá destaque em seu livro de cinematografias menos divulgadas, como dos antigos estúdios estatais do Leste europeu e da antiga URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, atual Rússia) e do NFB (National Film Board of Canada). Também se repete como no livro anterior, um capítulo sobre o desenho animado e quadrinhos; e outro sobre as perspectivas do cinema de animação. Temos também um comentário rápido sobre a animação latino-americana e brasileira. A edição é parcamente ilustrada, apresenta poucas reproduções em preto e branco, de fotogramas de alguns filmes comentados, no miolo do livro. Opção que não privilegia a fluidez de leitura, o que dificulta a percepção do conteúdo do livro (a diversidade da cinematografia autoral e experimental de animação), mas sim o barateamento do preço de venda da edição.

Título: *Guia Prático Do cinema de Animação*
 Autor: Zoran Perisic
 Editora: Editora Presença/Livraria Martins Fontes
 Ano de publicação: 1979
 País de origem: Portugal/Brasil

O *Guia Prático Do cinema de Animação*, foi publicado em 1979, paralelamente à publicação de *A Técnica da Animação Cinematográfica*, de John Halas e Roger Manvell, pela EMBRAFILME³⁹. O livro de Perisic foi lançado simultaneamente em Portugal pela Editora Presença e no Brasil pela livraria Martins Fontes. Foi escrito pelo animador de efeitos especiais, sérvio, radicado nos Estados Unidos da América, Zoran Perisic e como diz o título da obra: é um guia prático. Mostra detalhes e instruções de como se construir registros para animação em papel (*peg bars*), trucas cinematográficas, mesas de luz. Detalhes de funcionamento de maquinaria de estúdio, como operar trucas, iluminação, fotometragem de acetatos, planejamento de cenas e etc. No momento em que a produção de animação era analógica, esse guia foi de fundamental importância na orientação da montagens dos equipamentos de estúdio e de sua operação. E ainda auxiliava o animador amador na construção de seu próprio equipamento.

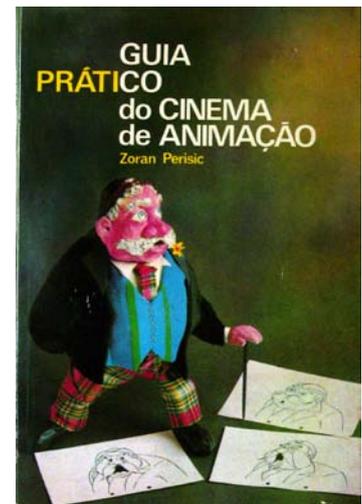


Figura 16 - Guia Prático Do cinema de Animação.

Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE

Será destacado nesse grupo as publicações em língua portuguesa editadas em parceria com a EMBRAFILME

³⁹ Ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.36.

(Empresa Brasileira de Filmes), empresa estatal brasileira, produtora e distribuidora de filmes cinematográficos, mas de capital misto, extinta em 1990 pelo PND (Programa Nacional de Desestatização) no governo Collor de Mello e a FDE (Fundação para o Desenvolvimento da Educação), fundação ligada à Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, ainda em atividade.

Título: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*

Autor: Antônio Moreno

Editora: Editora Editora Artenova S.A./EMBRAFILME

Ano de publicação: 1978

País de origem: Brasil

No final da década de 70, a EMBRAFILME, publicou em conjunto com a Editora Artenova o livro: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, publicado em 1978, escrito por Antônio Moreno, animador brasileiro, pioneiro do grupo Fotograma. O livro trata basicamente da história da animação brasileira. É ricamente ilustrado, porém as reproduções de fotogramas, personagens e desenhos de produção de autores brasileiros, não estão diagramados paralelamente ao texto, o que dificulta a ligação imediata entre texto e ilustração. Uma pena as ilustrações serem em preto e branco, o que prejudica a visualização da diversidade de estilos da produção brasileira de animação, até então. No entanto para o pesquisador de animação brasileira, as ilustrações são preciosíssimas, dada a dificuldade de acesso ao acervo, ou aos filmes de animação produzidos anteriormente à década de 90. Novamente encontramos um capítulo relacionando o cinema de animação a história em quadrinhos. O livro termina com interessantes entrevistas com os animadores brasileiros: Marcos Magalhães, Roberto Miller e Pedro Ernesto Stilpen (Stil), que contam suas experiências e juntos formam um panorama do que era a animação brasileira na época. Apesar de divergir do autor quando ele classifica o filme *Dragãozinho Manso* como animação *stop motion*, por se tratar de manipulação de bonecos em filmagem ao vivo, é grande o mérito do livro.

Da década de 40, temos a contribuição valiosa e mais uma vez pioneira, de Humberto Mauro. Ele inaugura, na filmografia brasileira, o filme de bonecos animados. Era *Dragãozinho Manso*, realizado em 1942, com fotografia e montagem de Humberto Mauro e Manoel P. Ribeiro, quando trabalhava para o ex INCE. Tinha 18 minutos e era destinado ao público infantil. (Moreno, 1978. p.75)

Por outro lado, Humberto Mauro, em *A Velha a Fiar* de 1964, produzido no INCE, imagens gravadas ao vivo dividem espaço com a manipulação de bonecos com fios e uma montagem ousada, onde as cenas aparecem em

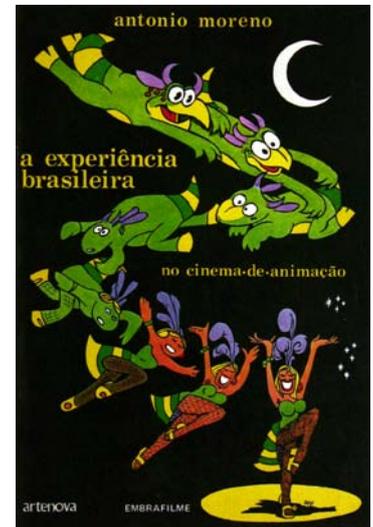


Figura 17 - A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.

sincronia com a música. No filme, em uma pequena cena, um pau se move sozinho, acredito que essa cena foi produzida em *stop motion*, ou seja, animado quadro-a-quadro. *Dragãozinho Manso*, mesmo sem animação quadro-a-quadro, possui elementos comuns ao filme de animação comercial, como o uso de bonecos, temática fantástica e produção voltada para o público infantil. Dessa maneira *Dragãozinho Manso* se constitui, como um intermediador entre a linguagem da animação e o filme feito ao vivo, mas de fato, não é animação.

A Experiência Brasileira no Cinema de Animação é o único livro publicado no Brasil exclusivamente sobre história da animação brasileira e é amplamente citado por animadores como fonte de informação sobre a produção do passado.

Título: *A Técnica da Animação Cinematográfica*
 Autor: John Halas e Roger Manvell
 Editora: Civilização Brasileira/EMBRAFILME
 Ano de publicação: 1979
 País de origem: Brasil

Em complemento ao livro de Moreno, no ano seguinte, EMBRAFILME publicou, também em parceria com uma editora, dessa vez Civilização Brasileira, o livro: *A Técnica da Animação Cinematográfica*, de John Halas (húngaro exilado na Inglaterra) e Roger Manvell (primeiro diretor da *British Film Academy*). Halas dirigiu em companhia de Batchelot o primeiro longa metragem de animação da Inglaterra, *A Guerra dos Bichos (Animal Farm)*, adaptação do livro de George Orwell, em 1953. Halas também foi vice-presidente da ASIFA (Associação Internacional do Filme de Animação).

O livro que escreveu conjuntamente com Manvell é um guia muito completo e abrangente. Livro grosso, com muitas páginas, fartamente ilustrado, como nos livros anteriores em preto e branco (detalhe de duas folhas duplas desdobráveis com a ilustração de dois *storyboards*). É difícil classificá-lo como somente um livro técnico ou teórico ou de divulgação. É extremamente amplo e completo, em suas páginas tem de tudo um pouco: história da animação, brinquedos ópticos, teoria da animação, descrição de linguagem de animação (ritmo, *timing*, "leis da física"), cinematografias variadas, aplicação comerciais e autorais da animação (comerciais de televisão, filmes didáticos e educativos, filmes experimentais e longa metragem), diagramas técnicos, descrições de métodos de produção (guia de produção de animação quadro a quadro em papel e outras técnicas de animação) e etc. O livro, apesar da distância tecnológica, ainda é muito útil e contém informações muito relevantes para o animador. No Apêndice encontra-se um sub-capítulo sobre o futuro da animação. O estilo de grafismo e animação do estúdio *Halas & Batchelot* foi bastante influenciado pelos estúdios *Disney* e posteriormente, também pela UPA.

Os dois livros editados pela EMBRAFILME são muito importantes para o estudo de animação no Brasil. Eles são



Figura 18 - A Técnica da Animação Cinematográfica.

recorrentemente citados em teses, dissertações, artigos acadêmicos e também em livros posteriormente lançados no país.

Depois dos livros editados com apoio da EMBRAFILME, temos um longo período de 17 anos sem lançamentos até o ano de 1996, com a publicação de dois livros. Pela editora Geração: *O Mundo de Disney*⁴⁰ (1996) e pela FDE: *Coletânea Lições com Cinema Vol.4: Animação* (1996). A Fundação Para o Desenvolvimento da Educação – FDE, publicou, entre os anos de 1988 e 1997, especificamente destinado aos professores da Rede Estadual de Ensino do Estado de São Paulo, vários textos de apoio para o uso do cinema em salas de aulas. Dentre as centenas de títulos publicados na série *Apontamentos*, alguns exemplares foram dedicados à animação: *As Aventuras de Peter Pan; Pinóquio; Alice no País das maravilhas; Música, Maestro!*; dedicados a produção dos estúdios Disney e também exemplares sobre Norman McLaren e Jan Svankmajer. (MAGALHÃES, 2011, ENTREVISTA), No entanto não foi possível ao pesquisador obter informações complementares sobre outros títulos com o tema animação. A coleção *Apontamentos*, devido ao grande número de edições (entorno de 460 exemplares), poderia distorcer a leitura quantitativa e qualitativa da pesquisa e não fazem parte da amostragem de livros analisados. No entanto, a FDE publicou uma série de livros, chamada *Lições com Cinema*, também com objetivo educacional. O quarto volume dessa coleção foi dedicado exclusivamente à animação.

Título: *Lições com Cinema Vol.4: Animação*
 Autor: Cristina Bruzzo (Org.)
 Editora: FDE
 Ano de publicação: 1996
 País: Brasil

A coletânea *Lições com Cinema Vol.4: Animação*, se organiza como uma compilação de diversos artigos escritos por pesquisadores de cinema e ou animadores como: Luiz Nazário, que aborda a história da animação na América do Norte; Marcelo Tassara, que escreve sobre a origem da animação e história geral da animação de forma resumida; Antônio Moreno, que em seu artigo faz uma espécie de atualização do seu *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação, publicado em 1978*; Marcos Smirkoff, que aborda a animação experimental; Céu D'Elia, que escreve sobre a relação entre a técnica de animação, expressividade e soluções de produção. O livro é muito agradável visualmente falando, com ilustrações coloridas acompanhando o conteúdo dos artigos. Os textos são muito bem escritos, de fácil compreensão e de bom conteúdo. Arnaldo Galvão, animador brasileiro, nos brinda com uma animação de *filp-book* nas bordas do livro.

⁴⁰ Ver em: *Disney em livros*, p.48.

Novos protagonistas

Na década de 70 a EMBRAFILME foi a principal divulgadora da animação, através da publicação de livros, nos anos 90 a FDE também teve um papel relevante. Já após o ano 2000, temos o protagonismo dividido entre duas editoras: A Editora Senac São Paulo, com os lançamentos: *Arte da Animação; técnica e estética através da história*, em 2002, *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, em 2003 e *Entre o Olhar e o Gesto*, em 2006. E a Elsevier Editora, com os dois volumes de *Dando Vida a Desenhos e Timing em animação*, todos lançamentos de 2011.⁴¹

Título: *Arte da Animação; técnica e estética através da história*

Autor: Alberto Lucena Barbosa Júnior

Editora: Editora Senac São Paulo

Ano de publicação: 2002

País: Brasil

O livro *Arte da Animação; técnica e estética através da história*, escrito por Barbosa Júnior, foi originalmente concebido como estudo de mestrado no Instituto de Artes da Unicamp. Pode-se afirmar que este livro é uma atualização para o mercado editorial brasileiro do livro *A Técnica da Animação Cinematográfica* (1979) de HALAS e MANVELL,⁴² inclusive a publicação e seus autores são citados várias vezes por Barbosa Júnior. No entanto, o livro não é tão abrangente quanto a antiga edição da EMBRAFILME. O livro se divide em três partes, a primeira: *Desenvolvimento da animação tradicional*, trata da invenção dos dispositivos óptico-mecânicos, a descoberta da técnica de animação, os modelos artísticos, a industrialização da animação, a animação independente, os Estúdios *Disney* e a busca pela automatização da técnica (excelente conteúdo). Nos outros dois capítulos o autor trata do desenvolvimento da animação por computador.

Sem dúvidas é a publicação mais completa disponível nas livrarias do país para quem quer saber a história da animação, porém faço algumas ressalvas: O autor supervaloriza o legado dos Estúdios *Disney* (animação total ou *full*) e menospreza a UPA - *United Productions of America* (estilização e animação limitada), que hoje é a principal influência técnica na animação que se produz para a televisão. Barbosa Júnior diz:

Talvez a maior prova da limitação expressiva da estética UPA tenha sido seu quase absoluto

⁴¹ Ver as publicações da Elsevier ns p.40/1.

⁴² Ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.36.



Figura 19 - Arte da Animação; técnica e estética através da história.

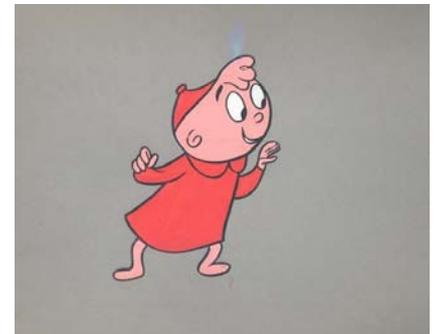


Figura 20 - Personagem da UPA.

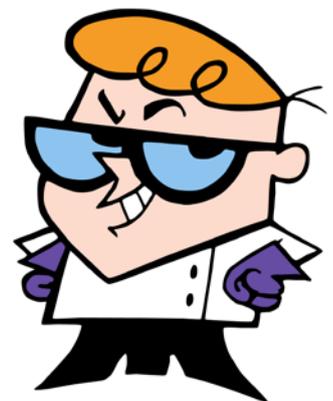


Figura 21 - Personagem da Cartoon Network.

esquecimento, passada sua fase dourada...
(BARBOSA JÚNIOR, 2002. p. 134)

Os gigantes internacionais canais de animação *Cartoon Network* e *Nickelodeon*, que ditam as tendências do que é produzido para a televisão e a INTERNET são herdeiros diretos da animação limitada e da estilização anti-realista da UPA. Segundo Denis:

... o surgimento da *Cartoon Network* no cabo abre ainda mais o caminho, a este tipo novo de produção, com as séries de Genndy Tartakovsky, *Dexter's Laboratory* e *Samurai Jack*, e a de Craig McCracken, *The Poerpuff Girls*, todas amplamente inspiradas no grafismo árido e eficaz (traços espessos e largas áreas coloridas) da UPA nos anos 1950 que, sinal de modernidade nessa época, se tornou ao mesmo tempo "retrô" e fundamentalmente demarcado da estética *Disney* - e portanto, de novo moderno.
(DENIS, 2010. p.127)

Também considero extremamente longo os capítulos sobre o desenvolvimento da animação por computador e julgo que o autor focou muito na animação digital em 3D. É inegável que ele como *Disney*, valorizam a animação que procura imitar a "natureza"⁴³, em detrimento das estilizações e anti-realismo de outras escolas.

Título: *Entre o Olhar e o Gesto*
Autor: Marina Estela Graça
Editora: Editora Senac São Paulo
Ano de publicação:2006
País: Brasil

O livro *Entre o Olhar e o Gesto*; elementos para uma poética da imagem animada, escrito pela pesquisadora portuguesa Marina Estela Graça, tem foco para outros aspectos da animação. A autora navega contra a corrente e faz uma ode ao cinema experimental e ao trabalho manual. Usando como exemplo as obras dos animadores experimentais Len Lye, Norman McLaren⁴⁴ e Pierre Hébert, ela vai além das discussões sobre os dispositivos cinematográficos e animados. Ela foca a discussão na importância do corpo do animador na animação. Esse enfoque se desdobra na apresentação de formas marginais de exibição e produção de animação, com um olhar extremamente teórico, poético e profundo.

⁴³ Disney almejava atingir, com a animação a "ilusão da vida". Apud Frank Tomas & Ollie Johnston (BARBOSA JÚNIOR, 2002. p. 99). Em inglês, *The ilusion of life*.

⁴⁴ Norman McLaren é considerado por muitos pesquisadores e admiradores de animação o anti-Disney. Se Walt Disney personifica a animação industrial, MacLaren é o rosto da animação experimental.



Figura 22 - Entre o Olhar e o Gesto.

Título: *A Grande Arte da Luz e da Sombra*
 Autor: Laurent Mannoni
 Editora: Editora Senac São Paulo
 Ano de publicação: 2003
 País: Brasil

Concluindo o trio de publicações do Senac São Paulo temos: *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, escrito pelo francês Laurent Mannoni, tem como sub-título: *arqueologia do cinema*. Coloco esse livro na família dos livros sobre animação porque o autor trata no livro das invenções dos dispositivos ópticos que deram origem ao cinema, mas também à animação. O cinema de filmagem ao vivo é preferencialmente relacionado ao cinematógrafo, enquanto os brinquedos ópticos, e invenções proto-cinematográficas podem ser consideradas, também animações. Existem muitos livros que tratam também desse assunto publicados no Brasil (*As Sombras Móveis*, de 1999, de Luiz Nazário, *Pré-cinemas & pós-cinemas*, de 1997, de Arlindo Machado), mas esses livros focam o cinema de filmagem ao vivo, além do livro de Mannoni ser mais detalhista nas descrições das patentes dos diversos dispositivos que deram origem à animação e posteriormente ao cinema.

Os três livros da Editora Senac São Paulo juntos, (*Arte da Animação; técnica e estética através da história*, *A Grande Arte da Luz e da Sombra* e *Entre o Olhar e o Gesto*) formam um tripé teórico da animação, cada um abordando um pilar importante do multifacetado mundo animado: Evolução da técnica tradicional ao computador, no primeiro, mas com foco maior na animação feita no computador; descoberta e invenção dos dispositivos ópticos, no segundo e animação experimental no terceiro.

A editora Elsevier lançou no ano de 2011 três importantes livros para o animador tradicional. São três livros fundamentais que aprofundam o conhecimento da técnica do desenho animado e animação total (*full*). Não são livros de primeiros passos, mas livros de aperfeiçoamento técnico do animador.

Título: *Dando Vida a Desenhos, Vol I e II*
 Autor: Walt Stanchfield
 Editora: Elsevier Editora
 Ano de publicação: 2011
 País: Brasil

Elsevier Editora publicou os dois volumes de *Dando Vida a Desenhos*, de Walt Stanchfield. Uma compilação de notas e desenhos das aulas ministradas pelo veterano animador dos estúdios Disney (Stanchfield) aos animadores da empresa. O livro é focado no desenho de observação, modelo vivo e no gestual aplicados no aperfeiçoamento da animação de personagens. Walt Stanchfield, apelidado de o

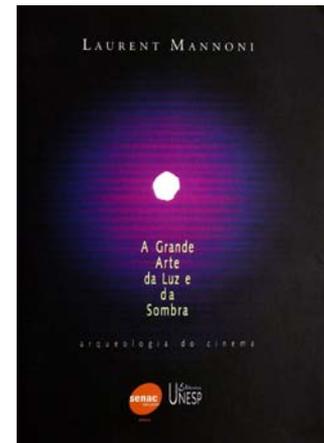


Figura 23 - A Grande Arte da Luz e da Sombra.

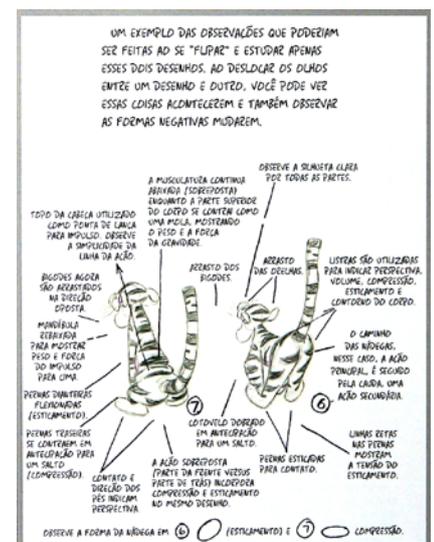


Figura 24 - Dando Vida a Desenhos, Vol I.

"outro Walt" ampliou os conceitos dos doze princípios da animação de *Disney*, para 28 princípios.

Título: *Timing em Animação*
 Autor: John Halas, Harold Whitaker e Tom Sito
 Editora: Elsevier Editora
 Ano de publicação: 2011
 País: Brasil

Publicado em 2011 pela Elsevier, a nova edição atualiza um clássico da formação de animadores de todo o mundo. O livro originalmente publicado em 1981, chega ao animador brasileiro com uma defasagem de 30 anos. Aos textos originais do animador John Halas e do professor de animação Harold Whitaker, foram acrescentadas notas de autoria de Tom Sito, referentes à técnicas digitais de animação, relacionando o conhecimento da animação tradicional aos novos meios de produção. No prefácio do livro, Sito afirma que tentou interferir o mínimo possível no texto original. Acredito que as novas notas são importantes, mas me parece que ficam superficiais em comparação com o conteúdo sobre animação tradicional. É um livro obrigatório e talvez a publicação mais importante em língua portuguesa sobre a técnica da animação.



Figura 25 - Timing em Animação.

Manuais técnicos - Como fazer?

No período que envolve 2000-2011,⁴⁵ é importante ressaltar a publicação de vários manuais técnicos de animação. Será destacado nesse grupo as publicações de conteúdo predominantemente técnico desse período. São manuais que explicam passo a passo as técnicas de animação, contendo desenhos esquemáticos descrevendo quadro-a-quadro o processo de se animar caminhadas, corrida, sincronia labial, aceleração e desaceleração, movimentos em curva e etc.

Título: *A Arte da Animação*
 Autor: Raquel Coelho
 Editora: Formato Editorial
 Ano de publicação: 2000
 País: Brasil

A Formato Editorial, em Minas Gerais, publicou o livro: *A Arte da Animação*, de Raquel Coelho, destinada a crianças. O livro faz parte da coleção: No Caminho das Artes, é de leitura fácil e agradavelmente ilustrado com bonecos explicando o processo de animação.



Figura 26 - A Arte da Animação.

⁴⁵ Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

Título: *Aprenda a Desenhar Cartoons para Produção com Animação e Computadores*
 Autor: Ricardo Piologo e Rodrigo Piologo
 Editora: Axcel Books
 Ano de publicação: 2004
 País: Brasil

Título: *Flash Animado com os Irmãos Piologo*
 Autor: Ricardo Piologo e Rodrigo Piologo
 Editora: Axcel Books
 Ano de publicação: 2009
 País: Brasil



Figura 27 - Personagem dos irmãos Piologo.

Esses dois livros são de autoria dos irmãos Ricardo Piologo e Rodrigo Piologo, seu conteúdo replica a produção dos irmãos para o sítio *Mundo Canibal*, muito popular entre adolescentes e “nerds”. São manuais que explicam o estilo do desenho de personagens do *Mundo Canibal* e técnicas de animação vetorial em *Flash*.

Título: *Um Caminho para a Animação*
 Autor: Silvio Toledo
 Editora: Epgraf
 Ano de publicação: 2005
 País: Brasil



Figura 28 - Sequência animada por Andrés Lieban, contida no livro de Toledo.

O animador Silvio Toledo, em parceria com o governo do Estado da Paraíba, publicam: *Um Caminho para a Animação*. É um guia de produção e técnicas de animação para iniciantes, apesar disso, considero que o livro trata de maneira superficial a mecânica e a representação do movimento e não é objetivo nos capítulos em que aborda o desenho artístico e a prática do modelo vivo. Questão que é muito melhor abordada nos dois volumes de *Dando Vida a Desenhos* (2011), de Walt Stanchfield⁴⁶. Também mostra a computação gráfica e a animação em 3D de forma ilustrativa, sem aprofundamento. O ponto forte do livro de Toledo não é o conteúdo teórico, mas sim as inúmeras ilustrações e diagramas de animações produzidas por

⁴⁶ Ver em: *Novos protagonistas*, p.40.

diversos animadores e estúdios brasileiros (Andrés Lieban, Cleiton Cafeu, Marcelo Marão, Rui de Oliveira e etc.), espalhados por todo o livro, no entanto, em certos momentos, o livro peca pelo excesso de ilustrações. Também é uma pena a edição ser em preto e branco. No entanto, *Um Caminho para a Animação*, por ser uma iniciativa pessoal do animador Silvio Toledo e realizado fora do eixo Rio/São Paulo, tem seu louvor.

Título: *Manual do Pequeno Animador*
 Autor: Wilson Lazaretti
 Editora: Editora Komedi
 Ano de publicação: 2008
 País: Brasil

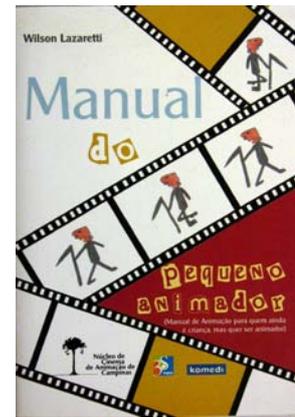


Figura 29 - Manual do Pequeno Animador.

O Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, lança em 2008 o *Manual do Pequeno Animador*, de Wilson Lazaretti. O Núcleo de Campinas ensina as técnicas tradicionais de animação para crianças e jovens, através de oficinas de brinquedos ópticos e animação. Esse livro reflete a experiência do núcleo e tem como público alvo as crianças. O sub-título da publicação diz tudo: *Manual de animação para quem ainda é criança, mas quer ser animador*.

Título: *Cartilha Anima Escola*
 Autor: Marcos Magalhães
 Editora: Anima Mundi
 Ano de publicação: 2007
 País: Brasil

Título: *Anima Escola 10 Anos*
 Autor: Joana Miliet e Marcos Magalhães
 Editora: Anima Mundi
 Ano de publicação: 2011
 País: Brasil

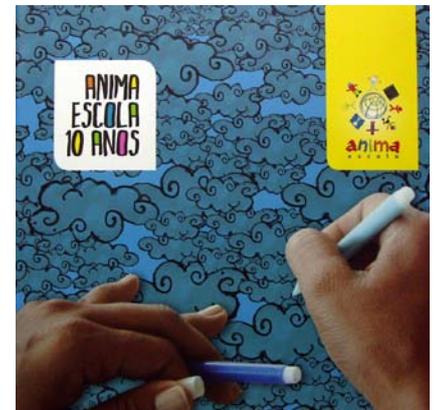


Figura 30 - Anima Escola 10 Anos.

O braço educacional do Anima Mundi, o Anima Escola, publicou em 2007 um manual para oficinas ministradas por animadores aos professores da rede pública do Rio de Janeiro. A *Cartilha Anima Escola* (2007), escrita por Marcos Magalhães, foi distribuída apenas para pessoas envolvidas com o projeto Anima Escola. Também pelo projeto Anima Escola, foi publicado em 2011 e também com distribuição limitada, o livro *Anima Escola 10 Anos*, que conta a história do projeto educacional, sua metodologia e objetivos. Acompanha o livro um DVD com um documentário sobre o projeto e uma coletânea de filmes animados produzidos nesses dez anos.

O *Manual do Pequeno Animador* (2008), a *Cartilha Anima Escola* (2007) e o livro *A Arte da Animação* (2000) tem vocação educacional, são baseados nas técnicas tradicionais e tem como objetivo guiar o leitor em produções

caseiras de animação, ou em produções em sala de aulas, abordando a técnica de maneira mais experimental.

Um Caminho para a Animação (2005) tem objetivos mais amplos, vai do desenho animado à computação gráfica e é claramente um manual técnico para quem quer se profissionalizar, porém, por causa dessa abrangência, acaba pecando pela superficialidade das informações.

Título: *O Desenho Animado*

Autor: Sergi Câmara

Editora: Editorial Estampa

Ano de publicação: 2005

País: Portugal

Eventualmente encontrada em livrarias especializadas do país, o livro, *O Desenho Animado*, de Sergi Câmara, originalmente em espanhol e editorado em Portugal pela editora Editorial Estampa. É um manual de desenho animado dedicado inteiramente a animação em papel, quadro a quadro e animação total (*full*). Os desenhos e diagramas de movimento que ilustram as técnicas de animação, se parecem muito com os desenhos encontrados em *The Animator's Survival Kit* (2001). No entanto os desenhos são muito simplificados, apresentam um conteúdo mais introdutório que de aperfeiçoamento, como no livro de Williams. Porém, é um livro útil para quem deseja compreender bem as técnicas de animação em papel, e a organização da produção em estúdios de animação.

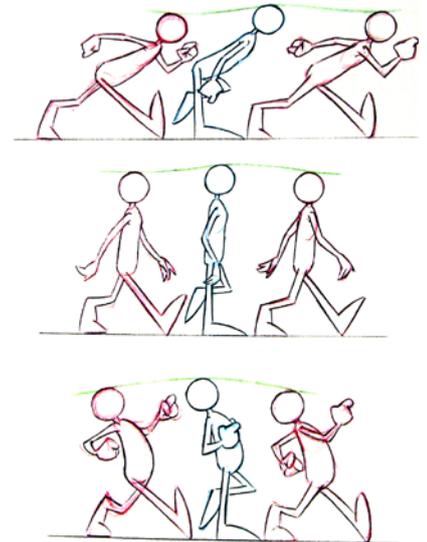


Figura 31 - Esquema de caminhada, de Sergi Câmara.

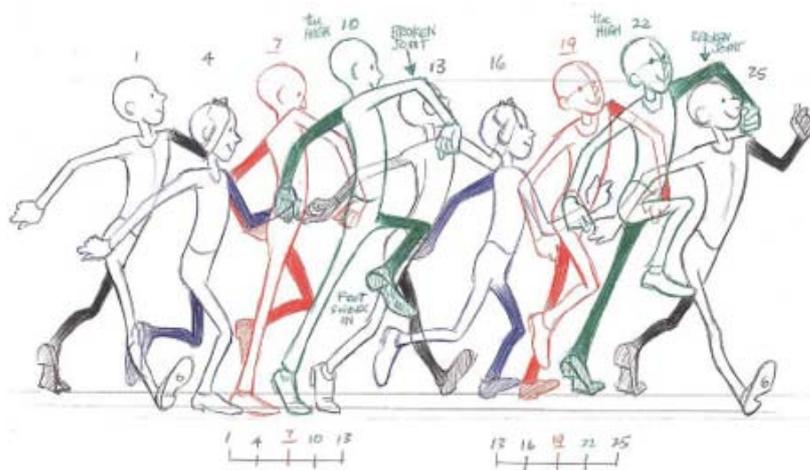


Figura 32 - Esquema de caminhada, de Richard Williams.

Os livros dos irmãos Piologo são baseados na animação vetorial e de personagens e o manual de Sergi Câmara em animação tradicional de personagem. Silvio Toledo realiza um livro mais genérico, passando pela animação tradicional, o vetor e o 3D. Os objetivos desses livros são similares: introduzir o leitor no modo de produção comercial de animação, ao contrário dos manuais editorados pelo Anima Escola, Núcleo de Animação de Campinas e Raquel Coelho.

É importante destacar entre todos os manuais técnicos publicados no Brasil o livro *Timing em Animação*⁴⁷ (2011), considerado uma referência-padrão na técnica tradicional e livro indispensável para quem deseja se aperfeiçoar e aprender em detalhes a técnica de animação em papel quadro a quadro.

Livros de divulgação

Além de manuais técnicos ou guias de produção, temos algumas publicações de diferentes aspectos e objetivos. Será destacado nesse grupo, livros de divulgação ou crítica de animação, abordando assuntos diversos, história de técnicas específicas, história e crítica de animação ou divulgação de obras e seus realizadores.

Título: *Animation Now!*

Autor: Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães

Editora: Taschen

Ano de publicação:2004

País: Itália

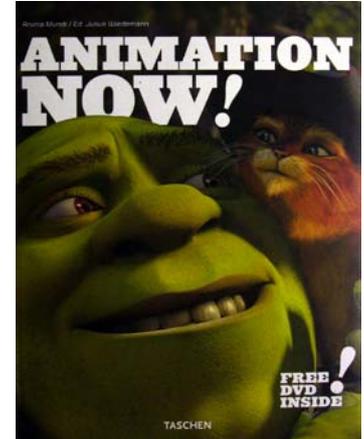


Figura 33 - : Animation Now!.

Em 2004 os diretores do Festival Internacional de animação do Brasil (Anima Mundi): Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães, se uniram a Taschen, editora de livros de arte e lançaram o *Animation Now!*, o livro tem duas edições trilingües, sendo uma delas em Espanhol/Italiano/Português. O livro é um catálogo muito bem editado, com muitas fotos, desenhos e um DVD com animações e entrevistas com animadores de perfil muito variado. Como todo livro da Taschen, além do conteúdo é importante destacar o design da edição, um livro muito bonito, para ser lido e visto. O maior mérito no entanto, da publicação, é fazer uma atualização e apresentação ao leitor brasileiro dos principais nomes da animação mundial, tanto animadores como estúdios, animação autoral e comercial. No entanto o livro não trata com detalhes os modos de produção de cada realizador e suas diferentes técnicas.

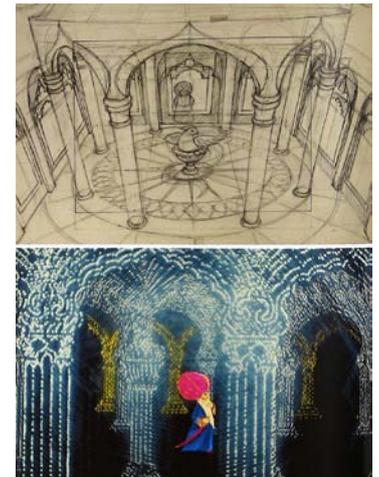


Figura 34 - Ilustrações no livro Animation Now!.

Título:*Juro Que Vi... Lendas Brasileiras: adultos e crianças na criação de desenhos animados*

Autor: Solange Jobim, Maria Cecília Moraes Pires e Fernanda Hamann

Editora: MULTIRIO

Ano de publicação:2004

País: Brasil

No mesmo ano a Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, através da MULTIRIO – Empresa Municipal de Multimeios Ltda. Lançou o livro *Juro Que Vi... Lendas Brasileiras: adultos e crianças na criação de desenhos*



Figura 35 - Juro Que Vi... Curupira.

⁴⁷ Ver em: *Novos protagonistas*, p.41.

animados. O livro é ricamente ilustrado com os desenhos de produção das animações produzidas pela MULTIRIO e documenta todo o processo de produção dos curtas metragens de animação *Curupira*, *Iara* e *Boto*, produzidos pela empresa em parceria com as crianças da rede municipal de ensino. A edição é bilíngüe, português e inglês e teve distribuição restrita.

Título: *Animaq – almanaque dos desenhos animados*
 Autor: Paulo Gustavo Pereira
 Editora: Matrix
 Ano de publicação:2010
 País: Brasil

O livro é um almanaque sobre as séries de animação veiculadas na televisão brasileira, com dados e curiosidades sobre cada produção.

Em 2011 a editora Bookman publica dois volumes da série Animação Básica, divididos nos volumes *Animação Digital* e *Stop-motion*. Apesar de pertencerem à mesma coleção e visualmente tratados da mesma maneira, o aprofundamento do conteúdo é diferente nas duas publicações. Os livros tem um design que lembra a estrutura de um sítio da internet, com tópicos e intertextos deslocados do corpo principal do texto e uma animação de canto de página (*flip book*), que remete à ampulheta de carregamento de arquivos no computador.

Título: *Animação Digital*
 Autor: Andrew Chong
 Editora: Bookman
 Ano de publicação:2011
 País: Brasil

Animação Digital é um livro introdutório, Andrew Chong faz um apanhado da origem da animação digital até os dias de hoje, focando a convergência do cinema de filmagem ao vivo com a animação e a evolução dos efeitos especiais à animação digital.

Título: *Stop-motion*
 Autor: Barry Purves
 Editora: Bookman
 Ano de publicação:2011
 País: Brasil



Figura 36 - Diagramação do livro Stop-motion.

Em *Stop-motion*, apesar da ausência de diagramas técnicos e construtivos de bonecos, é um livro bastante instrutivo. O animador Barry Purves escreve com bastante simplicidade, aproximando seus textos a um bate-papo informal. Ele dá inúmeras dicas sobre como animar bonecos, pesquisar movimento, aprendizagem técnica, exercitar a mão e o olhar, atuação em set de filmagem, dentre outros pormenores, que fazem parte do dia a dia de um animador de *stop-motion*. Também fala um pouco de manipulação ao vivo de bonecos e titeragem, animação em 3D e 2D, relacionando essas técnicas à animação em *stop-motion*.

Título: *O Cinema de Animação*
Autor: Sébastien Denis
Editora: Edições Texto & Grafia
Ano de publicação: 2010
País: Portugal

Em teoria e história da animação, é singular o valor do livro *O Cinema de Animação*, livro francês, lançado em Portugal pela Edições Texto & Grafia, dentro da coleção Mimésis, em 2010. Escrito pelo pesquisador e professor de História da animação da Universidade de Provença (França), Sébastien Denis. O livro define as técnicas de animação, compara a animação com o cinema de filmagem ao vivo, relaciona as áreas de atuação da animação, os diferentes tipos de produção, faz um balanço das principais correntes estilísticas, países produtores e obras. Discorre sobre animação experimental, comercial e novos modelos de produção e negócios. O livro é usado como um dos principais referenciais teóricos dessa dissertação, pelo papel abrangente em que o autor situa a animação. Confronta o potencial econômico do desenho animado, os perigos da estandarização e da banalização da imagem animada, frente ao potencial artístico, plástico e narrativo ilimitado da

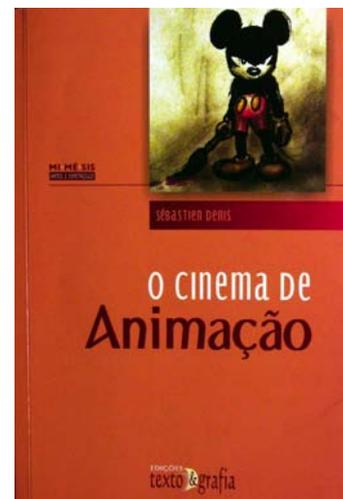


Figura 37- O Cinema de Animação.

animação. Outro livro teórico importante para a produção desse estudo é: *Entre o Olhar e o Gesto*⁴⁸ (2006).

Disney em livros



Figura 38 - Castelo da Disney.

É natural que muitas das publicações sobre animação girem em torno de Disney e suas idéias. Apesar de Disney não ser o primeiro estúdio a trabalhar a animação de forma industrial, foi o primeiro a transformar a animação em um negócio de alcance global e multifacetado. Sendo assim, muitos manuais de animação foram escritos por ex-animadores e animadores dos estúdios. Esses livros são tratados como verdadeiras bíblias para o animador. Alguns títulos muito usados e lidos por animadores brasileiros são: *Cartoon Animation*, de Preston Blair, que também tem versão traduzida para o espanhol (1999), *The Animator's Survival Kit* (2001), de Richard Williams, *The Illusion of Life* (1995), de Frank Thomas e Ollie Johnston e agora a versão em português de *Dando Vida a Desenhos* (2011), de Walt Stanchfield⁴⁹. Será destacado nesse grupo as publicações dedicadas exclusivamente ao método Walt Disney.

Título: *O Mundo de Disney*
 Autor: Álvaro de Moya
 Editora: Geração
 Ano de publicação: 1996
 País: Brasil

O Mundo de Disney é uma das raras publicações sobre animação em língua portuguesa editada anteriormente aos anos 2000. Junto com *Lições com Cinema Vol.4: Animação*⁵⁰ (1996), da FDE, foram responsáveis pela quebra de um intervalo de 17 anos sem nenhuma publicação no Brasil, desde *A Técnica da Animação Cinematográfica*⁵¹ (1979). O livro foi escrito pelo pesquisador de histórias em quadrinhos Álvaro de Moya. É

⁴⁸ Ver em: *Novos protagonistas*, p.39.

⁴⁹ Ver em: *Novos protagonistas*, p.40.

⁵⁰ ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.37.

⁵¹ ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.36.

um estudo da vida e obra de Disney, mas o autor também os relaciona com momentos da vida política dos Estados Unidos da América, desde 1928, ano de nascimento do camundongo Mickey, até 1996. Moya passou sete anos pesquisando e teve acesso aos arquivos dos estúdios *Walt Disney* e da Editora Abril, onde trabalhou desenhando capas para as revistas *Pato Donald* e *Mickey*, que no Brasil eram editadas pela mesma editora.

Título: *Os Segredos dos Roteiros da Disney*
 Autor: Jason Surrell
 Editora: Panda Books
 Ano de publicação: 2009
 País: Brasil

O primeiro manual de roteiros especializado em animação publicado no Brasil: *Os Segredos dos Roteiros da Disney*, escrito pelo roteirista da Disney Jason Surrell, traz uma promessa em seu sub-título: *Dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos!* O livro mostra através de um texto fluido e simples o modo como os roteiros do estúdio são construídos, as estratégias e conceitos que balizam a escrita dos mesmos e os recursos narrativos usados pelos roteiristas da *Disney* para atingir seu público. A publicação é atulhada com frases edificantes de Walt Disney e de alguns colaboradores do estúdio, contribuindo para uma aproximação ao tom de livros de auto-ajuda específico para aspirantes a roteirista, como se pode ler na frase abaixo:

Por alguma razão, não consigo acreditar que haja muitas montanhas que não possam ser escaladas por um homem que conhece o segredo de transformar sonhos em realidade. Esse segredo especial, a meu ver, pode ser resumido em quatro cês: curiosidade, confiança, coragem e constância. O maior deles é a confiança. Quando você acredita em algo, acredita em tudo, implícita e indiscutivelmente.
 (Walt Disney apud SURRELL, 2009, p. 212)

Título: *Walt Disney, o triunfo da imaginação americana*
 Autor: Neal Gabler
 Editora: Novo Século
 Ano de publicação: 2009
 País: Brasil

Esta é a biografia mais completa de Walt Disney, focando sua vida dentro e fora do estúdio. É uma aula de história da animação, pois o autor demonstra como a organização do estúdio foi construída passo a passo, como se desenvolveram os processos de criação do método Disney de produção de animação. O autor teve acesso aos arquivos da WDA, *Walt Disney Archives* e apesar de ser uma biografia, não se restringe apenas a fatos da vida pessoal de Disney. Conta com muitos detalhes o

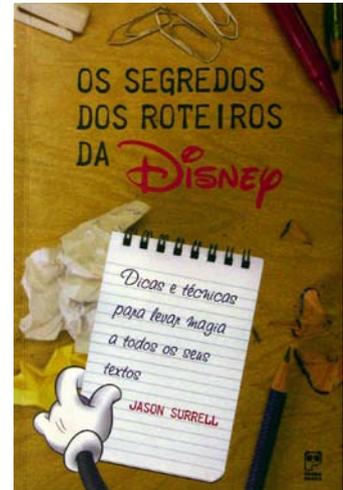


Figura 39 - Os Segredos dos Roteiros da Disney.



Figura 40 - Walt Disney.

funcionamento dos estúdios Disney: métodos de trabalho, pesquisa de técnicas, formação de profissionais, evolução gerencial e técnica do estúdio, política de direitos autorais, relações trabalhistas, conflitos internos entre os animadores e a empresa (a famosa greve de animadores de 1941), relações internacionais (filmes realizados para o Departamento de Estado dos EUA), políticas e etc.

Além dos volumes resenhados nesse grupo, em 2011 a Elsevier Editora publicou os dois volumes de *Dando Vida a Desenhos*, de Walt Stanchfield. Veterano animador do estúdio Disney, suas idéias e técnicas são consideradas como protagonistas da renovação da animação total (*full*) nos estúdios Disney durante a década de 90.⁵²

Exceções

Será destacado nesse grupo algumas publicações que estão excluídas da amostragem dessa pesquisa. São histórias em quadrinhos, catálogo de exposição, revista de artigos e um livro publicado em PDF, disponibilizado na INTERNET, que devido à qualidade dos conteúdos, são dignas de nota.

Título: *Animagia*

Autor: Marie-Christiane, Mathieu Yves, Rifauxlaure Delesalle, Philippe Moins, Jean-Louis Boissier, Pierre Henov, Marc Piemoniese e Frank Popper

Editora: CCBB

Ano de publicação:1996

País: Brasil

Animagia - Uma exposição sobre a história e o futuro da animação. Exposição realizada em Annecy⁵³ (França) e adaptada para exibição no CCBB - Centro Cultural Banco do Brasil, durante o Anima Mundi. O catálogo é ricamente ilustrado e traz textos muito claros e objetivos sobre a história da animação, sua evolução e origem. É justo destacar que o catálogo faz uma defesa contundente de Émile Reynaud como pioneiro do cinema e da animação.

Título: *Interstícios -01*

Autor: Bruno Cruz, Daniel Pinna, Gabriel Cruz e Índia Mara Marins

Editora: Pão e Rosas

Ano de publicação:2009

País: Brasil

⁵² ver em: *Novos protagonistas*, p.40.

⁵³ O mais importante festival de animação do planeta, realizado desde 1960 na cidade de Annecy. Também nessa cidade se situa o Museu Castelo de Annecy com exposição permanente de objetos, desenhos e dispositivos animados e proto cinematográficos. A exposição no CCBB foi realizada de 22 de agosto a 13 de outubro de 1996.

Uma publicação independente e de pequena tiragem, foi lançada em 2009, a revista de artigos e ensaios: *Interstícios -01*, que é dedicada à arte seqüencial, quadrinhos, animação e cinema e editada por uma nova geração de pesquisadores e animadores brasileiros. A revista traz artigos sobre a origem da primeira animação, polêmicas em torno de Walt Disney e a criação de *Mickey Mouse* e sobre o documentário animado. Termina com uma entrevista com o animador brasileiro César Cabral, diretor do curta metragem de animação: *Dossiê Ré Bordosa*.

Título: *Dramaturgia de Série de Animação*

Autor: Sérgio Nesteriuk

Editora: Anima TV/SAv/Minc

Ano de publicação:2011

País: Brasil

Um produto direto do programa AnimaTV, o livro *Dramaturgia de Série de Animação*, escrito por Sérgio Nesteriuk está disponível para download no site <http://tvbrasil.org.br/animatv/anime>. O livro foi desenvolvido como apoio à *Oficina de Desenvolvimento de Projetos do Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras* (AnimaTV), a partir da percepção dos coordenadores da oficina, da escassez bibliográfica sobre animação em português. É um guia completo de produção de animação para a TV e o primeiro livro a tratar especialmente esse tipo de produção no Brasil. Discorre sobre as técnicas da narração seriada, as características da linguagem do meio televisivo, história das séries de animação e análise detalhada das séries norte-americanas: *Os Simpsons* e *Bob Esponja Calça Quadrada*. Também nos mostra detalhes de como elaborar uma bíblia de produção de série de animação e *pitch*⁵⁴. Detalha as ações realizadas pelo AnimaTV, critérios avaliativos e parâmetros utilizados nas escolhas dos projetos selecionados para produção pelo programa e finaliza com entrevistas com os realizadores das séries produzidas pelo AnimaTV (*Tromba Trem* e *Carrapatos e Catapultas*).

Finalizando esse levantamento, apresento três curiosas revistas em quadrinhos, que têm em suas histórias a grande indústria mundial de animação como pano de fundo.

Título: *Três dedos - Um escândalo Animado*

Autor: Rich Koslowski

Editora: Gal Editora

Ano de publicação:2002

País: Brasil

⁵⁴ Apresentação comercial de projetos de séries de animação a executivos e produtores.



Figura 41 - Rickey Rat.

Ganhadora do Prêmio Ignatz como melhor *Grafic Novel* de 2002 e de autoria de Rich Koslowski, *Três dedos - Um escândalo Animado*, é um falso documentário em quadrinhos. A história é ambientada em Hollywood, na época de ouro da indústria de animação. É uma paródia em que os personagens de desenho animado são de carne e osso e trabalham como atores na indústria de cinema dos Estados Unidos da América. Através das memórias de um velho ator, *Rickey Rat* (alegoria de *Mickey Mouse*), somos imersos em uma fábula sombria, uma metáfora da opressão dos grandes estúdios sobre os personagens animados em busca do lucro.

Título: *Pyongyang*
 Autor: Guy Delisle
 Editora: Zarabatana Books
 Ano de publicação: 2007
 País: Brasil

Título: *Shenzhen*
 Autor: Guy Delisle
 Editora: Zarabatana Books
 Ano de publicação: 2009
 País: Brasil

No gênero autobiográfico, As histórias em quadrinhos: *Pyongyang*, 2007 e *Shenzhen*, 2009, lançadas pelo quadrinista e animador Canadense, Guy Delisle, nos introduz ao dia a dia dos estúdios de animação da Ásia, subcontratados pelos estúdios norte-americanos e franceses para intervalar séries de animação para televisão. Delisle, que trabalha como supervisor de animação, nos mostra além do cotidiano das cidades Pyongyang (Coreia do Norte) e Shenzhen (China), a estrutura de trabalho dos animadores nos estúdios, uma visão crítica tanto das sociedades locais como das empresas. O relato dos dias de labuta, pouco a pouco nos revela a organização gerencial perversa do trabalho, da despersonalização do animador e dos objetivos puramente econômicos desses estúdios. A animação como um frio produto e não propriamente como arte.

O objetivo desse panorama de publicações é procurar entender a qualidade e conteúdo dos livros que

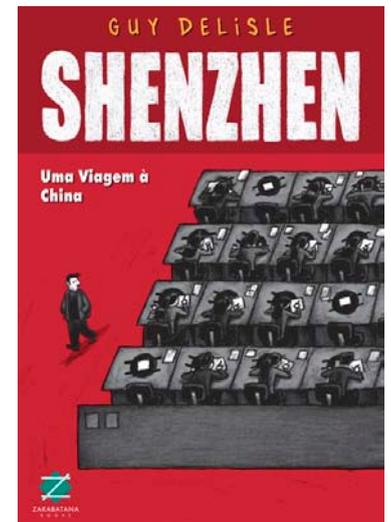


Figura 42 - Shenzhen.

eventualmente ou mais facilmente chegam até o leitor brasileiro. Destacar que tipo de informação esse leitor dispõe e de que forma esse conteúdo pode influir na compreensão que esse leitor tem da animação e no que isso pode significar para o amador que pretende profissionalizar-se no campo da animação. Também é propósito dessa amostragem fazer um resgate da história da animação brasileira, através do campo editorial.

2.2. Nas páginas animadas

Existe uma preocupação generalizada entre os animadores brasileiros em torno do pequeno número de publicações em português. O campo da animação está em um momento de crescimento. Além do aumento do número de curtas metragens animados produzidos no país, também estamos usufruindo a revolução digital, que desonerou os custos de produção/distribuição de obras animadas e criou novos modelos de comercialização e plataformas de exibição. É justo afirmar que em nenhuma outra época a animação esteve tão em voga, mesmo na chamada era de ouro dos desenhos animados de Hollywood.

Até mesmo países periféricos como o Brasil, sem uma tradição forte na indústria do entretenimento, excetuando (telenovelas e música), enxergam o momento como oportuno para a implantação da indústria de animação em seus territórios. Alguns países como a China, Índia, Coreia do Sul, Coreia do Norte investiram na sub empreitada e na mão de obra barata de animação, outros como Austrália, Canadá e Alemanha apostam em acordos internacionais de co-produção de conteúdo.

No Brasil, a prática e o campo da animação se estruturaram em torno de um modelo de produção, recepção e circulação, que no momento está diminuindo seu protagonismo. Em geral a animação nacional se baseava em pequenos estúdios, que trabalhavam para pequenos clientes. A produção era majoritariamente feita de publicidade e vinhetas televisivas ou de curtas metragens autorais, com pequeno volume de produção.

Agora com as primeiras iniciativas de implantação da indústria de animação, os estúdios brasileiros terão que crescer em tamanho, em número de funcionários e em produtividade. Uma série de televisão de 13 episódios (modelo adotado na maioria dos países produtores e seguido pelo Anima TV), gera um volume de produção comparável a dois longas metragens de animação ao ano. Isso em um país que até o início do Século XXI só tinha em sua história, 12 longas produzidos, é um grande desafio.

Para dar conta de tal volume de produção, o Brasil precisará investir em fomento à produção, mas também na re-estruturação do campo no país. Essa re-estruturação transpõe a organização da formação de mão de obra especializada. Ou seja, faz-se necessário instituir métodos

de ensino, instrutores técnicos, professores, pesquisadores e críticos; cursos técnicos, aperfeiçoamento e escolas de nível superior. O livro é instrumento basilar nesse processo, meio concentrador, organizador, consagrador, qualificador e legitimador do conhecimento.

Em Julho de 2010, no Anima Fórum⁵⁵, durante a mesa redonda: *A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação*, o problema da escassez de publicações em português voltou à tona. Gustavo Dahl, então diretor do Ctav e ex-presidente da Ancine afirmou, como é citado na epígrafe desse capítulo e complementou seu pensamento:

É um problema operacional no sentido que a difusão do conhecimento melhora a formação. É um problema acadêmico no sentido que não existe um repasse de conhecimento que acompanhe a aceleração do fluxo de informações. E é institucional no sentido que o mercado editorial nacional não dá conta dessa atividade...

Relembrando a atuação da EMBRAFILME, responsável pela publicação no Brasil dos livros: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978) e *A Técnica da Animação Cinematográfica* (1979), afirmou:

A EMBRAFILME funcionava praticamente como um ministério do cinema. A Empresa tinha receita própria e autonomia administrativa, o que permitia atividade editorial. Hoje não existe nenhuma instituição brasileira que resolva o problema da falta de publicações em língua portuguesa de livros sobre animação.⁵⁶

Procuró identificar os conteúdos que são negligenciados ou priorizados pela indústria editorial brasileira nesse conjunto de 28 edições⁵⁷. Para categorizar esse conteúdo é preciso entender, que no campo da animação não é consenso a classificação rígida, maniqueísta e de completo antagonismo entre a animação experimental e de autor e a animação industrial. Como poderá ser visto em capítulos posteriores, a animação, em sua origem, era toda experimental e muito do que hoje é hegemônico no mercado de animação, surgiu no campo experimental. Por outro lado, métodos e técnicas

⁵⁵ Ciclo de palestras e debates promovido pelo Anima Mundi, com o objetivo de discutir o mercado de animação no Brasil e a implantação da indústria de animação nacional.

⁵⁶ Gustavo Dahl em depoimento gravado Durante a mesa redonda: *A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação*. Anima Mundi, Anima Fórum, no Centro Cultural Banco do Brasil, em 22 de julho de 2010, na cidade do Rio de Janeiro.

⁵⁷ Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

desenvolvidos na indústria são apropriados por animadores em trabalhos autorais.⁵⁸

Isso se reflete também nas publicações, pois, mesmo livros de tendência autoral, possuem elementos ou citam a animação comercial, o mesmo se dá em publicações de tendência comercial, que também possuem elementos ou citam a animação autoral. Ao contrário do que pode parecer, analisando apenas os conteúdos dos livros apresentados, não pode ser dito que exista um equilíbrio dos conteúdos de tendência experimental/autoral e teor crítico em relação aos conteúdos de tendência industrial/comercial e orientação técnica em sua totalidade. Se esse equilíbrio é aparente nas publicações analisadas, isto se dá porque o livro é onde esse conteúdo de tendência experimental/autoral e teor crítico encontra espaço preferencial de divulgação, ao contrário de outros meios como a televisão, revistas ou INTERNET, onde o conteúdo comercial é majoritário. Poderia aqui falar em heteroglossia dialogizada⁵⁹, uma vez que existe espaço para vários discursos e conteúdos de tendências variadas, mas não existe um equilíbrio entre eles, se existe o predomínio de uma voz, por outro lado a voz dissonante também se faz presente, embora reduzida.

A animação experimental e autoral é primazia nos livros *O Cinema de Animação* (2010), de Sébastien Denis, *Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre* (1971), de Carlos Alberto Miranda, *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978), de Antônio Moreno, pela natureza da produção nacional de animação até o momento em que o livro foi publicado e *Entre o Olhar e o Gesto; elementos para uma poética da imagem animada* (2006), de Marina Estela Graça. Os conteúdos dos manuais técnicos como os publicados pelo Núcleo de Animação de Campinas, Anima Mundi e Raquel Coelho são de tendência experimental, já que permitem ao leitor chegar às suas próprias descobertas. Encontramos em diversos livros capítulos sobre animação autoral e experimental. No entanto, a ascendência do modelo industrial pode ser notado pelo número de livros que divulgam e popularizam o método *Disney*, por exemplo: *O Mundo de Disney* (1996), de Álvaro de Moya, *Os Segredos dos Roteiros da Disney; dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos* (2009), de Jason Surrell, *Walt Disney; o triunfo da imaginação americana* (2009), de Neal Gabler, *Dando Vida a Desenhos, volume I e II; os anos de ouro das aulas de animação na Disney* (2011), de Walt Stanchfield. Porém esse domínio é notado em maior ou menor grau em várias publicações. Os curtas metragens animados

⁵⁸ Esse fluxo entre o marginal e o hegemônico, é típico da pós-modernidade.

⁵⁹ FARACO explicando o conceito bakhtiniano de heteroglossia dialogizada, diz que Bakhtin: "*Não abandona, portanto, o conceito de multidão de vozes, nem de seu contraponto dialógico...*" *O que desaparece é a equipolência e a plenivalência.*" (FARACO, 2010, p. 13).

produzidos pela MULTIRIO, utilizaram crianças das escolas da Rede Municipal do Rio de Janeiro no auxílio aos roteiristas na criação dos roteiros e foram produzidos em pequena escala, por poucos profissionais, características essas, mais ligadas à produção experimental, mas são claramente influenciados pela estética "Disneyana". John Halas quando produziu *Animal Farm* também foi influenciado pelos estúdios *Disney* e a sombra de *Disney* é permeada nos livros *Juro Que vi...Lendas Brasileiras; adultos e crianças na criação de desenhos animados* (2004), da MULTIRIO e em *A Técnica da Animação Cinematográfica* (1979), de John Halas e Roger Manvell, apesar da abrangência em que a animação é tratada nesse último e da consistência que o livro tem até hoje. O mesmo se percebe em *Timing em Animação* (2011), de John Halas e Harold Whitaker.

Com relação ao conteúdo de tendência industrial/comercial, podemos notar a ascendência dos 12 Princípios da Animação definidos e desenvolvidos pelos estúdios *Disney*⁶⁰ no conteúdo de manuais de produção como: *Um Caminho para a Animação* (2005), de Silvio Toledo e *O Desenho Animado* (2005), de Sergi Câmara e também em livros teóricos como *Arte da Animação; técnica e estética através da história* (2002), de Barbosa Júnior. Os livros publicados pelos irmãos Piologo também são dedicados à animação industrial/comercial, porém com foco na produção de animação para a INTERNET.

É interessante ver nos livros mais antigos uma preocupação em desvincular a animação das histórias em quadrinhos e definir as características que diferenciam essas linguagens irmãs, conteúdo que desaparece das publicações mais modernas. Também os exercícios de futurologia sobre os caminhos da animação eram muito comuns e ainda hoje aparecem nas novas publicações. É bom lembrar que a computação gráfica e a animação digital, que hoje são hegemônicas, surgiram como exercícios de experimentação e tem uma história ainda muito recente. Se nas publicações antigas a maior preocupação pousava nos rumos da computação gráfica, hoje os autores se preocupam mais com a especulação de novos modelos de negócios e de plataformas que ampliem a exibição de animação, além da sala de cinema e da INTERNET.

Concluindo essa análise indago: Que publicações poderiam enriquecer o acervo das livrarias brasileiras?

Nesse sentido, ainda na mesa redonda *A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação*, obtive

⁶⁰ *Squash and Stretch (Comprimir e Esticar), Anticipation (Antecipação), Staging (Encenação), Straight Ahead Action and Pose to Pose (Ação Direta e Posição Chave), Follow Through and Overlapping Action (Continuidade e Sobreposição da Ação), Slow In and Slow Out (Aceleração e Desaceleração), Arcs (Movimento em arco), Secondary Action (Ação Secundária), Timing (Temporização), Exaggeration (Exageração), Solid Drawing (Desenho volumétrico) e Appeal (Apelo).*

uma pista. O então Diretor de Educação da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação e autor do livro: *Dramaturgia de Série de Animação*⁶¹ (2011), Sérgio Nesteriuk, afirmou que a ABCA tentou viabilizar a publicação de *The Animator's Survival Kit* (2001), por considerar esse livro o mais completo em termos técnicos existente no mercado, mas não obteve sucesso. Entrando em mais detalhes, Andrés Lieban, ex-presidente da ABCA e Sócio-Diretor da produtora de animação *2D Lab*, afirmou que ao entrar em contato com o agente literário do Richard Williams, autor do livro: *The Animator's Survival Kit* (2001), percebeu que os custos de tradução, editoração e direitos da obra, para se viabilizar economicamente precisaria de uma pré-venda de 2000 exemplares, o que não foi viabilizado. Ainda hoje, *The Animator's Survival Kit* (2001) não foi publicado em Português.

É sintomático a citação do livro de Williams pelos membros da mesa e também nas entrevistas realizadas para essa dissertação. Ao perguntar sobre que livros gostariam de ver publicado no Brasil, *The Animator's Survival Kit* (2001) foi quase uma unanimidade nas respostas. A exceção fica por conta dos animadores do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, ligados à produção experimental. Rosaria, Sávio Leite e Humberto Avelar consideram a publicação desse livro como fundamental para a formação de mão de obra especializada para a indústria de animação nacional. Destaco a frase de Avelar:

Esse é um livro para já iniciados. Mas se queremos montar uma indústria de animação no Brasil, temos que aprender a fazer a técnica, independente da força criativa que nós brasileiros temos, precisamos de informação técnica. O livro do Richard Williams é um livro de informação técnica, nele se explica como se faz!

(AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

Marcos Magalhães vai além e revela que o Anima Mundi também pretende promover a publicação do *The Animator's Survival Kit* (2001) em português, e que está negociando com o autor e uma editora nacional para tentar viabilizar a publicação.

Como se vê, para se incrementar o número de publicações brasileiras é preciso também resolver os problemas do mercado editorial brasileiro. Portanto é justo afirmar a importância da EMBRAFILME como agente responsável pela preservação da memória da animação nacional e pela divulgação da técnica da animação no país ainda hoje. Os livros que publicou no fim da década de setenta são até hoje referências obrigatórias em qualquer pesquisa que se faça na área. A FDE também teve uma

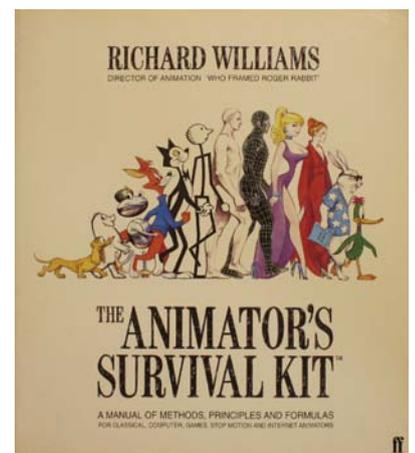


Figura 43 - The Animator's Survival Kit.

⁶¹ Ver em: *Exceções*, p.51.

contribuição importante com suas publicações para o campo educacional entre o final da década de 80 e anos 90.

O mercado literário no Brasil, de uma maneira geral, sempre foi muito restrito. A maioria das editoras depende das vendas de livros didáticos e religiosos para sobreviver, que juntos representaram 58.82% do total de livros produzidos no país, no ano de 2009, por exemplo. Assim, os livros de arte (incluindo artes plásticas, teatro, rádio e TV, cinema, dança, fotografia, quadrinhos, grafite, música e museus) representam apenas 0,06% (245.628 exemplares) do total de exemplares produzidos em 2009, sendo eles primeiras edições ou reedições.⁶² Essa situação pode explicar a ainda não publicação no Brasil de um livro tão recomendado e mencionado como *The Animator Survival Kit* (2001).

Como já foi dito anteriormente, o problema de escassez de publicação de livros sobre animação no Brasil, é encarada pelos animadores, como um problema estrutural, que prejudica o campo da animação como um todo.

Como pode ser visto, entre os anos 2000 e 2011, foram publicados três vezes mais livros sobre animação no Brasil atualmente, do que nos quarenta anos anteriores, acompanhando lado a lado a ampliação da produção de animação no país.⁶³ Hoje tanto o animador profissional como o amador tem acesso a um diversificado número de publicações. Entre os anos 2002 e 2011 foram lançadas pelo menos uma publicação ao ano, culminando em 2011, com o lançamento de 6 novos títulos.

Por outro lado, entre os anos 70 e 90 houve um intervalo de 17 anos sem novos lançamentos na indústria editorial brasileira (1979-1996). Esse período compreende o reflexo negativo na produção nacional de cinema com o fechamento da EMBRAFILME, e a mudança tecnológica da produção de animação, que migrou da plataforma analógica para a digital. Se o número de publicações em que a animação é a principal matéria não é o ideal, sem dúvida houve um incremento no número de publicações. No entanto, apesar de publicações importantes, as necessidades do mercado editorial não acompanham as demandas do campo da animação. Ainda se depende de ações do poder público para se publicar livros sobre animação.

Publicações isoladas como *Juro Que vi...Lendas Brasileiras; adultos e crianças na criação de desenhos animados* (2004), da Prefeitura do Rio de Janeiro e *Um Caminho para a Animação* (2005), incentivado pelo Governo do Estado da Paraíba são exemplos. Mas ao contrário da EMBRAFILME não existe uma política coordenada de

⁶² ABDL – Associação Brasileira de Difusão do Livro. Produção por área temática. Total de exemplares produzidos em 2009. Primeira edição e reedição. Disponível em: <<http://www.adbl.com.br/userfiles/fipe2009.ppt#1>>. Acesso em: 25 nov. 2010.

⁶³ Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

lançamentos. O Anima Escola e o Núcleo de Animação de Campinas, publicam cartilhas para suprir as necessidades dos alunos de seus cursos e oficinas de animação, mas como são publicações de circulação restrita, não atingem o grande público.

A Editora Senac São Paulo investiu em publicações que atualizaram o conhecimento formal do campo da animação no Brasil e que apóiam a formação de novos profissionais. O lançamento dos dois volumes de *Dando Vida a Desenhos* (2011), e *Timing em Animação* (2011) pela Elsevier, clássicos da formação de animadores no mundo todo, nos traz esperança de ver lançados em português obras também fundamentais para se entender a animação como: *The Animator's Survival Kit* (2001), de Richard Williams, *The Illusion of Life* (1995), de Frank Thomas e Olie Johnston e *Experimental Animation; Origins of a new art* (1988) de Robert Russet e Cecile Starr.

Espero que essas iniciativas não sejam acidentais e que além de novas traduções para o português, de livros importantes, as editoras nacionais invistam em publicações de autores brasileiros, que começam a surgir das universidades, pesquisando diversos aspectos do campo da animação, seguindo o caminho do veterano Antônio Moreno e do recente Lucena Júnior. Também é importante, um livro documentando técnicas e processo de produção e criação de animadores brasileiros, como apontam Squarisi e Rosaria (além de *The Animator's Survival Kit*). O primeiro gostaria de ver um livro com relatos da experiência de animadores veteranos do Brasil como Chico Liberato, com o intuito de divulgar entre os jovens uma animação mais autoral e experimental, distante do padrão *Disney*. Já Rosária gostaria de ver uma publicação de caráter técnico, com os processos e métodos de produção desenvolvidos pelos estúdios brasileiros utilizando o *Flash*.

É curioso que Rosária não tenha citado *Dramaturgia de Série de Animação*⁶⁴ (2011), publicação promovida pelo AnimaTV (*Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras*), do SAV/MINC (*Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura*) e lançado na internet em PDF, que trata exatamente dos processos de produção de séries adotados pelos estúdios brasileiros concorrentes ao programa. Rosaria trabalhou como animadora de quadro chaves em *Tromba Trem*, da produtora *COPA Studio*, uma das ganhadoras do AnimaTV.

Assim sendo, espero que comecemos a ver mais publicações em português, enriquecendo nossa bibliografia. Que os lançamentos de livros sobre animações se tornem tão corriqueiros, que deixem de causar admiração entre profissionais e amadores. De qualquer forma, os animadores brasileiros agradecem.

⁶⁴ Ver em: *Exceções*, p.51.