



## O DESENHO ANIMADO COMO SISTEMA MODELIZANTE

**Patricia Maria Borges Vicente**

PUC-SP

Nossa proposta de pesquisa visa contribuir com a reflexão acerca da linguagem do desenho animado, a partir de conceitos adquiridos dentro do referencial teórico da semiótica da cultura. Nessa direção, nossa preocupação partiu especificamente da abordagem do desenho animado como sistema modelizante; na qual a pesquisa buscará compreendê-lo como um meio de comunicação dominante, mas que foi gerado a partir da hibridização e alfabetização de outros sistemas culturais anteriores. Isto significa fazer uma abordagem do desenho animado como produto de uma linguagem que vem sendo construída historicamente nas várias etapas de evolução do processo de comunicação entre homens: resgatar o processo de construção dessa linguagem desde a pré-história até a contemporaneidade.

Como referencial teórico utilizaremos a concepção sistêmica e semiótica da cultura elaborada pelos semioticistas da Escola de Tartu, questionando a sua aplicabilidade teórica no entendimento das exigências do problema formulado e também as suas possíveis aplicações a exemplos práticos.

Metodologicamente, a tese pretende ter o formato de um hipertexto, utilizando o meio digital (computador) como a grande ferramenta tecnológica da atualidade. Contemplando no corpo do trabalho além dos conhecimentos teóricos já mencionados, traços artísticos cujas características permitam uma interação entre conhecimento e a arte, ou seja, partindo de um texto principal serão produzidos muitos outros textos na forma de links, acrescidos de outras imagens virtuais. Isso significa que o hipertexto vai representar a estética virtual num trabalho de dimensão, onde o interator vai poder escolher o percurso de sua navegação dentro de uma arquitetura não-linear que lhe fornece várias alternativas de leitura dos textos produzidos.

Entendemos que a partir da produção desse hipertexto estamos ampliando a estrutura e linguagem da comunicação e semiótica.



## INTRODUÇÃO

A arte da animação vem povoando o nosso mundo com personagens cada vez mais encantadores, poderosos, cômicos, e filmes que nos mostram um universo mágico, uma realidade paralela onde tudo é possível acontecer. No decorrer da história pudemos acompanhar diversas formas de representações artísticas e a criação de aparatos técnicos que buscavam registrar o movimento, propiciando assim, o nascimento do cinema e posteriormente da animação. Ambas as formas de linguagem desenvolveram um modelo de narrativa subordinado à evolução tecnológica e ao grau de experiência do espectador para efetivação do processo de comunicação. Visando sempre facilitar os processos comunicativos entre os homens, o desenho animado entendido como um sistema modelizante, surgirá através do processo combinatório entre os sistemas da cultura. Desta forma, podemos reconhecer códigos visuais, verbais, sonoros e cinestésicos pertencentes a sua linguagem e que também são compartilhados pela linguagem dos quadrinhos, assim como os códigos audiovisuais pertencentes à linguagem do cinema. Entendendo portanto, o desenho animado como um meio de comunicação gerado a partir da hibridização e alfabetização de outros sistemas culturais anteriores é que nos faz possível compreendê-lo como uma forma de linguagem.

## A ARTE DA ANIMAÇÃO

A arte da animação abrange alguns processos ou meios mais utilizados buscando representar o movimento:

### 1. ANIMAÇÃO DE OBJETOS

A animação de objetos, também conhecida como *stop motion*, nasceu graças à invenção do cinema e astúcia de ousados cartunistas como *James Stuart Blackton*, que por volta de 1897 fundou um estúdio chamado *Vitagraph* juntamente com um mágico e um ilusionista, na intenção de produzir filmes com muita criatividade. Os três artistas desenvolveram muitos filmes pertencentes a esta técnica de animação. Dentre os seus filmes, um, em especial, que mostrava uma faca que se movia sem a ajuda das mãos, chamou a

atenção de um outro artista, também desenhista de caricaturas, fotógrafo, pintor, poeta, e escritor, chamado *Émile Cohl*. Impressionado, ele ficou imaginando como aquilo teria sido feito e quando descobriu que eram animações feitas quadro-a-quadro, desenvolveu muitos filmes misturando desenhos com objetos. A animação de objetos pode ser feita com materiais suscetíveis de serem modelados com os dedos ou até mesmo utilizando outros materiais, como: sementes, minerais granulados, fios, tecidos, madeira, isopor, papelão.

O processo de filmar em *stop motion*, fez a animação juntar-se ao cinema e prestar relevante contribuição em filmes como *King Kong* (1933).

*Pixilation* é uma técnica que mistura atores com objetos, tendo como principal característica, imagens impossíveis de se obter na vida real. Um exemplo simples é uma pessoa andar sem mover os pés, isso é fácil de conseguir se as imagens registradas pela câmera forem sempre fotografadas quando as pernas do ator estiverem juntas, cada passo a frente. Nessa técnica também é possível alterar a velocidade dos movimentos, fazendo com que visualizemos em um simples lapso, uma ação que demoraria alguns dias ou até meses para ser concretizada, como por exemplo, uma semente crescer até se tornar uma flor.

## 2. ANIMAÇÃO BIDIMENSIONAL

Este processo inclui trabalhos gráficos que tenham sido projetados em planos bidimensionais, como o papel.

O desenho animado está incluído nesta técnica, que consistia em fazer desenhos primeiramente no papel, utilizando a mesa de animação, posteriormente eram passados para a película de acetato (uma película transparente que revolucionou a animação quando passou a ser utilizada na década de trinta). A etapa seguinte consistia na colorização dos desenhos para serem fotografados. Atualmente, com o recurso da computação gráfica, o acetato não é mais utilizado. Agora, após a feitura dos desenhos, eles são escaneados, coloridos e animados no mesmo software, como o Axa. A animação em papel exige conhecimento das técnicas de flipagem e rolagem. A flipagem de uma cena inteira, permite que o animador sinta o *timing* da cena antes de ser filmada. Segurando uma seqüência de cinquenta desenhos ou mais com uma mão, deixando as folhas desenhadas caírem na ordem dos desenhos, podemos observar se o movimento dos personagens está fluindo bem, permitindo correções se o animador julgar



necessárias. A rolagem permite que o animador veja cinco desenhos em seqüência simultaneamente com uma mão, enquanto faz as correções necessárias nos desenhos com a outra mão.

Outra técnica conhecida chama-se *cut-out* ou recortes de papel, que consiste em recortar cada pedaço do desenho que irá ser articulado em papelão ou papel rígido, separadamente, por exemplo: o corpo, em um pedaço de papel, a cabeça, as pernas, os braços em outro, e assim sucessivamente. Os recortes são sobrepostos sobre um cenário e animados. O resultado é um movimento mais rústico, parecido com marionetes.

### 3. ANIMAÇÃO NA PELÍCULA

Além de pesquisar muitas formas de animação com objetos, *Norman McLaren* desenhava sobre a película cinematográfica, fotograma (Espaço onde é sensibilizada uma imagem fotográfica na película cinematográfica) por fotograma. Para isso, utilizava uma caneta de nanquim ou raspava a emulsão fotográfica da película com um objeto de ponta aguda, conseguindo cores variadas conforme a profundidade do risco. Esta técnica permite que se produza ruídos sonoros, desenhando-os na banda sonora (Banda sonora é um espaço na margem lateral da película cinematográfica para registrar o áudio) e obter resultados inesperados e interessantes. As imagens ficam fortemente caracterizadas por uma aparência trêmula dando a impressão de que não há precisão nos registros.

### 4. ANIMAÇÃO DE EFEITOS OU TRUCA

Derivado da magia, o desenho animado herdou a característica de esconder aquilo que não deve ser visto ou produzir uma imagem que deixe o público perplexo, sem saber como foi feito. Pode-se chamar de efeitos, por exemplo, a produção do filme *King Kong*.

O fato de misturar um boneco articulado de aproximadamente trinta e cinco centímetros de altura com atores, exige muita precisão no tempo de movimento do boneco para que coincida com tempo das ações das personagens humanas.

Há também aqueles que se utilizam da técnica do *Chroma-key* para colocar um boneco desenhado em um cenário real.

## 5. ANIMAÇÃO EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Considerada a mais avançada das técnicas, a computação gráfica atualmente é um recurso que permite que um filme seja concretizado com mais velocidade, disponibilizando uma multiplicidade de recursos que são até mesmo, capazes de reproduzir com perfeição a maioria das técnicas de animação.

Porém, contrariando o pensamento de muitos, para se realizar uma animação utilizando a computação gráfica, não vale, apenas possuir somente o conhecimento e prática em softwares. É necessário também conhecer os princípios da animação para que se consiga um bom resultado. Mesmo nos filmes de longa-metragem produzidos inteiramente em computação gráfica, como o *Toy Story* I e II, a ajuda de procedimentos mais antigos na realização do filme, como o desenvolvimento do *storyboard* e planejamento dos cenários, a ficha de animação (registro gráfico que controla e organiza todo o filme de animação, permitindo que ele seja refeito, quando houver necessidade) e a ficha de produção é de fundamental importância para que se consiga um belo resultado final. Alguns personagens principais como o caubói *Wood* e o guerreiro espacial *Buzz Light Year*, foram modelados em escala proporcional com massa de modelar, para posteriormente serem *scaneados* e modelados no computador.

Esse brilhante instrumento que é o computador, não sabe animar, é rápido em alguns momentos, e lento em outras etapas, porém, de um modo geral ele facilita a vida dos utilizadores, podendo também trazer frente ao monitor surpresas negativas, capazes de destruir um trabalho inteiro. Sabendo utilizá-lo é uma excelente técnica!!

### PERSONAGENS

Personagem - Toda criatura imaginária criada em uma História em Quadrinhos ou em um Desenho Animado pode se tornar uma personagem.

A personagem Betty Boop, criada por Max Fleischer apresentou a mulher no mundo dos quadrinhos e dos desenhos esbanjando sensualidade, charme e sedução. Sendo considerada a grande revolucionária garota dos anos 30, ela possuía olhos grandes e fascinantes.



De Disney até os dias de hoje, há uma grande variedade de estilos de desenhos e traços, de personagens com designers mais atraentes, ora mais cômicos.

W. Disney criava animais caricaturizados que tinham personalidade e que possuíam atitudes relacionadas com experiências humanas. Os maiores problemas enfrentados por sua equipe foi o de conseguir um movimento verossímil para os personagens baseados em figuras humanas. Branca de Neve deveria ser encantadora, seus movimentos deveriam refletir a ação real. Delicadeza e fragilidade, correspondem a sua estrutura física, como também a cor da pele apontava uma certa ingenuidade e pureza.

Passando também pela febre dos desenhos japoneses, como, "Os Cavaleiros do Zodíaco", "Pokemón", e os desenhos mais populares da Cartoon Network, como, "A Vaca e o Frango", "Johnny Bravo", o "Laboratório de Dexter", temos também, "As Meninas Superpoderosas".

Os personagens japoneses adquiriram grande aceitação pelas crianças e jovens, pois reúnem as características da beleza ideal. A Deusa Atena despoja sensualidade, exotismo, beleza. As personagens retratadas através de efeitos de tridimensionalidade obtidos pelo jogo de cores fortes e pelos seus semitons, quando detalham a fisionomia da personagem, seus olhos grandes e profundos brilham intensamente quando as lágrimas correm em seu rosto demonstrando um profundo sentimentalismo. Personagens do mesmo desenho "Os Cavaleiros do Zodíaco" além de possuírem atitudes de coragem, de força para combater as forças do mal, ainda possuem estereótipos físicos ideais e sua beleza é evidenciada pelo fato de serem andrógenos.

Chuck Jones foi o desenhista que criou Papa-Léguas, o Coiote e o Pepe Le Gambá. Dedicou-se durante seis décadas a produção de desenhos animados. Embora não tenha alcançado a fama de W. Disney, provou que os desenhos animados, além de proporcionarem um mundo de fantasias, também podiam arrancar gargalhadas dos espectadores. Foi ele que criou a frase mais irreverente dita pelo coelho Pernalonga: O que é que há, velhinho?

Beavis & Butt-head, lançados em são dois adolescentes de 14 anos de idade, que vivem no subúrbio dos EUA. Dentre seus passatempos prediletos, eles costumam assistir e criticar videoclipes, falam muitos palavrões, gostam de torturar animais, como queimar gatinhos vivos, entre outras crueldades. Como não deixaria de ser, são péssimos alunos.



Charles Schulz (1922), desenhista de quadrinhos, cria Charlie Brown e sua turma, que aparecem em centenas de jornais e revistas do mundo inteiro, viram série de TV, longa-metragem e até musical da Broadway.

## UNIVERSO MÁGICO

Uma vaca falar, andar sobre a água, cair de um precipício e sair andando, correr, pular, voar, bater, cair, etc.

Assim, em Pinóquio, o sonho de um velho carpinteiro chamado Gepetto foi concretizado, pudemos observar um boneco de madeira virar um menino de verdade, e além do mais, cheio de boas intenções. Certa manhã quando estava caminhando para escola feliz e sorridente, mostrando-se um bom menino, encontrou pelo caminho João Honesto e Gedeão, dois pilantras e maldosos que desvirtuaram Pinóquio com promessas tentadoras.

## APARATOS TÉCNICOS

O cinema começou a despertar e atrair a curiosidade das pessoas no fim do século XIX. Mas, quando o físico *Joseph Plateau* enunciou, em 1829, a primeira teoria da persistência retiniana (A teoria da persistência retiniana consistiria em: as imagens que nosso olho recebe, ficam registradas em nossa retina por um lapso de tempo), pode-se dizer que naquele momento nascia o cinema e com ele o cinema de animação.

Graças a essa qualidade, tornou-se possível existir o cinema e o desenho animado. *Joseph Plateau*, observou que para interpretar graficamente um movimento, era preciso decompô-lo em uma série de desenhos seqüenciais com pequena diferença entre cada um deles, criando em 1833 o *Phénakistiscope*.

O *Phénakistiscope* é um aparelho em forma de disco, com desenhos e fendas, que ao girarmos diante de um espelho, olhando por através das fendas, temos a ensaço de movimento.

Em 1826, já haviam inventado ao mesmo tempo a fotografia de *Nicéphore Niepce* (1765-1833) e o *Thaumatrope* de *John Ayrton Paris* que era um disco de papelão colocado

entre dois fios reconstituindo um movimento, invento esse que seria o pioneiro ao colocar movimento em desenhos.

No final do século XIX muitos inventos estavam por vir. Então, o matemático *William George Horner* em 1834, coloca fendas em um tambor cilíndrico. Com os desenhos na parte interna, olhando para dentro do tambor através das fendas, também vemos os desenhos se movimentarem, ele cria o *Daedalum* logo chamado de *Zootrope*.

Mas foi o inglês *Eadweard James Muybridge*, que em 1873 disparou um dispositivo fotográfico que permitia decompor movimentos, conseguiu fragmentar o movimento de galope do cavalo *Occident*, iniciando assim, a técnica da animação cinematográfica.

Aproveitando-se dessas invenções, o desenhista francês e inventor *Emile Reynaud* em 1877, aperfeiçoa o *Zootrope* colocando um espelho na parte inferior interna do tambor, fazendo com que olhássemos diretamente para o espelho (não mais através das fendas) e ao girarmos, víamos os desenhos se movimentarem. A este aparelho foi dado o nome de *Praxinoscope*. *Emile Reynaud* constituiria um pequeno comércio divulgando seus desenhos, que ficou conhecido também como *Praxinoscope - Théâtre* ou "Teatro Óptico". Logo surgiria o emprego da emulsão de brometo de prata na fotografia e a invenção da tira de gelatina macia, ou melhor, a película fotográfica.

A sensação de movimento estava presente em todos essas invenções e isso servia de incentivo aos pesquisadores dessa nova arte.

Porém, o cinema teve um grande avanço com a aparição do *Kinetoscope* em 1891, que foi criado pelo americano *Thomas A. Edison*, inspirado na seqüência de fotografias produzidas por *Eadweard James Muybridge*. O *Kinetoscope* faz a película fotográfica avançar com regularidade, amparada por uma roda dentada dentro de uma caixa de madeira com uma abertura ocular, por onde se via uma cena animada se repetir. Em 1895, *Thomas Edison* recebe uma patente e o aperfeiçoa, criando o *Vitascope*, que com uma manivela e lentes, também podia ser vista uma cena animada. Mais tarde viria a se chamar *Mutoscope*, pois este aparelho não poderia ter muito futuro comercial já que era exibido para um espectador de cada vez.

O Cinematógrafo na verdade foi o início do cinema de exibição. Criado através de uma inspiração em uma máquina de costura pelos irmãos *Auguste Lumière* e *Louis Lumière*. Tinha a capacidade de sensibilizar as películas fotográficas e projetar as imagens numa tela,





fazendo em 28 de dezembro de 1895, a primeira exibição de um filme na história do cinema, para uma platéia com aproximadamente 30 pessoas. A exibição era uma série de filmes com uma duração de dois a três minutos cada um e mostravam imagens do cotidiano em branco e preto.

Desta época em diante, o cinema passou a ser uma atração de lazer e entretenimento para o público, e fonte de renda para alguns empresários e artistas. Personagens como "Carlitos", projetou-se rapidamente pelo mundo todo. E *Charles Chaplin* (1899-1977) seu criador, tornou-se o mais famoso entre os atores de cinema mudo.

Um dos grandes pioneiros na arte da magia e o ilusionismo foi o genial autor e ator francês *Georges Méliès* (nobre cineasta francês, um criador de magias, artista ilusionista, com habilidades manuais de artesão), que produziu e atuou entre 1896 e 1912, em aproximadamente 500 filmes.

Porém, até então as histórias eram contadas através de imagens, sem falas. As seqüências tinham que ser interrompidas por painéis explicativos que apresentavam frases ou até mesmo diálogo dos atores, para que o público pudesse compreender melhor a história. O som que havia era produzido por músicos ou até mesmo, por sonoplastas que ficavam abaixo da tela do cinema acompanhando os filmes com um piano.

Somente em 1927, o cinema é abalado com a chegada do microfone que podia capturar até o som da respiração dos atores. As câmeras tiveram de serem reelaboradas para funcionarem em silêncio.

Com esta evolução, os filmes passaram a ser mais ricos na produção de áudio, ganhando música, sonoplastia e dublagem, podendo assim, serem exibidos em outros países que possuíam o mesmo idioma, para as falas serem compreendidas. Desta forma, o cinema constituía-se numa linguagem audiovisual, com imagem e som.

Com a invenção do *Kinemacolor*, processo bicromático de cinema em cores, em 1906, o caminho para as cores no cinema ficou mais curto, mas só se coloriu com o aperfeiçoamento da película colorida na década de sessenta. Até então os filmes eram produzidos em preto e branco. Porém em 1932 o processo *Technicolor*, já havia sido inventado com sucesso, fazendo funcionar uma câmera que sensibilizava a mesma imagem em três películas, cada uma com uma cor diferente. Estas cores: vermelho, azul e amarelo, quando sobrepostas, posteriormente, formavam a imagem final com as cores completas. Na década de quarenta,



houve a descoberta do celulóide , (também conhecido como acetato) e no desenho animado foi uma revolução para melhor, enquanto houve aumento de trabalho, na parte de pinturas em acetato, ao desenhista coube a tarefa de dirigir e supervisionar o trabalho que passou a ser feito por uma equipe. Os resultados finais de um desenho, também modificaram bastante, pois a qualidade de transparência do acetato, fizeram com que o desenhista não precisasse mais desenhar várias vezes o mesmo cenário sob o personagem, como era feito em papel, uma vez era suficiente, podendo aumentar a beleza e riqueza em detalhes nos cenários.

Com a chegada das cores, o cinema e o desenho animado, ganharam mais vida e seu desenvolvimento não para, à medida que a evolução tecnológica se faz capaz em produzir equipamentos cada vez mais aprimorados, que vão interferir na maneira com que a história será mostrada ou contada. Atualmente, com o avanço dos recursos tecnológicos, temos o computador que veio auxiliar o desenhista dando realismo e precisão nos desenhos e facilitando o processo de produção.

## **A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS**

A paternidade da narrativa dos desenhos animados muito se assemelha a linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema, pois, todos visam de alguma forma, representar o movimento.

Como influência das histórias em quadrinhos, podemos observar nos desenhos animados a utilização de elementos figurativos, como: a visualização de metáforas para representar o movimento; podemos tomar como exemplo linhas de ação que refletem a velocidade; linhas que podem representar o mundo visível, como a fumaça e também o mundo invisível, como o cheiro; há também variações de letras para capturar a essência do som.

Assim, imagens dispostas em apenas um quadro, não são quadrinhos realmente, são *cartuns*. Mas o que é *cartun* e o que são quadrinhos? *Cartuns* correspondem a uma abordagem de cinema, um estilo, no tocante aos planos e enfoques. Já histórias em quadrinhos são seqüências de imagens espacialmente justapostas.

*Scott McCloud* acredita que a criança lê histórias em quadrinhos, pois já está fatigada do lirismo dos contos de fadas, quando se encontra em um novo momento, uma nova fase de



sua evolução natural. Nesta fase, o desinteresse pela literatura é notório. Porém, não classifiquemos os quadrinhos como instrumento danoso, para a leitura. Pois, como comprovado, a criança começa lendo quadrinhos, passando em seguida, na adolescência, para a leitura de livros com algumas figuras e, finalmente, na fase adulta, lê livros complexos sem figura alguma.

Nos primórdios dos quadrinhos, não havia heroínas que atendessem aos anseios femininos. Com a chegada da Mulher-Maravilha em 1942, as heroínas deixaram de participar como coadjuvantes, para se tornarem tão fortes, valentes e heróicas quanto os homens, com um diferencial: a doçura e a feminilidade.

Outro motivo para a apreciação adulta pelos quadrinhos é a necessidade da identificação - um mecanismo natural presente em outras artes, como, o cinema e o desenho animado, em que o espectador ou, no caso dos quadrinhos, o leitor, se identifica com o personagem. Esta característica dos quadrinhos parece adquirir importância como justificativa de leitura, pois, segundo ela, este meio de comunicação, funcionaria como uma "válvula de escape". O leitor adulto vivenciaria sua fantasia durante o tempo de leitura e, ao término desta, estaria revigorado de sua experiência e de volta ao "mundo real".

O tempo nas histórias em quadrinhos é essencialmente comandado pelo leitor. Há vários fatores envolvidos na leitura: idade, conhecimento da língua, velocidade de compreensão e até complexidade de roteiro ou ilustração.

Há o estigma de que nos quadrinhos cada quadro representaria um instante, tal qual o frame do desenho animado. Porém, na animação, o frame realmente representa um instante, pois é um quadro, ou melhor, imagens seqüenciais em tempo. O tempo de leitura nos desenhos é imposto ao espectador, enquanto que nos quadrinhos, o comandante é o leitor.

## **O DESENHO ANIMADO DE WALT DISNEY**

O cenário da animação no mundo mudou por volta de 1928, quando apareceram os desenhos animados de um camundongo chamado "Mickey", e também com o desenvolvimento do filme sonoro.

Desde o começo do século, com a criação do "Cinetoscópio" de Thomas Edison, dois desenhistas de cartuns, *J. Stuart Blackton* e *Emile Cohl* começaram a produzir desenhos

animados com uma técnica muito rudimentar. Essas primeiras experiências, levaram um outro grande ilustrador da época, *Winsor McCay* a desenvolver a técnica com grande habilidade. Seu trabalho de maior projeção foi "*Gertie The Dinosaur*" em 1914. Esses três artistas contribuíram com o desenvolvimento da animação, que nascia praticamente junto com o cinema.

Não demorou muito, para os primeiros estúdios de animação surgirem, estabelecendo em *New York* a indústria de animação. Jovens artistas chegavam em busca de trabalho, porém, a grande maioria deles, não possuíam criatividade como *W. McCay*.

Os desenhos animados logo se transformaram em caça-níqueis, pela característica autêntica e original, como o personagem do filme "*Gertie The Dinosaur*", de *W. McCay*, ou um camundongo como *Mickey*, que surgiria em 1928, num cartoon chamado "*Steamboat Willie*".

Com grande visão de negócio e habilidade técnica, *Walt Disney* iniciava sua brilhante carreira de desenhista empresário, produtor de longas metragens em animação e dono do maior centro de diversões e fantasia que o mundo conhece: a *Disneyland*.

Cuidadoso e perfeccionista, desde os primeiros desenhos curtas metragens feitos com seu irmão *Roy Disney*, *Walt Disney* preocupava-se com detalhes reais dos movimentos, chegando a ser considerado "uma promessa" no ramo da animação. Nessa época ainda com 20 anos, em "O Gato de Botas", fez animação individual (**que significa se preocupar com um movimento de cada vez**), em uma cena animada para cada membro de uma multidão de bonecos, dando uma característica realista aos movimentos.

Vemos que o processo de criação dos seus desenhos é muito complexo, onde os movimentos das pessoas e dos animais são estudados passo a passo, pois tamanha era a perfeição que ele exigia de seus projetos, que chegou a trazer bichos dentro dos estúdios para que os desenhistas pudessem observar seus movimentos enquanto desenhavam. Posteriormente ainda insatisfeito com os resultados, filmava os mesmos e projetava em uma mesa especial para que os movimentos fossem copiados e depois redesenhados em outra folha na forma do personagem. Esse processo que foi se aperfeiçoando com outros profissionais, pelo fato de dar mais realismo aos movimentos, ainda hoje é usado e conhecido como "*rotoscopia*" ou "*videoscopia*". Seu temperamento exigente o obrigou a passar por vários momentos ruins financeiramente, seus primeiros estúdios faliram por incluírem projetos



excessivamente perfeccionistas. A própria estrutura dos seus personagens requeriam maiores estudos de anatomia e, além do mais, antigamente eram produzidos sem a utilização de computadores e com os próprios recursos disponíveis na época. A curiosidade e o encanto despertado nos espectadores fazia dessa arte uma diversão para crianças e adultos.

O filme "*Branca de Neve e os Sete Anões*" (1938), primeiro longa-metragem em desenho animado, lhe deu um Oscar especial da Academia de Hollywood. Hoje, muito tempo depois, mas talvez influenciado pela repercussão dos trabalhos de *Walt Disney*, pensa-se em criar uma premiação no Oscar só para categoria de longa-metragem em animação. Em 1938, o filme foi seu maior sucesso de bilheteria, os críticos que antes ridicularizaram-no, dizendo que as pessoas não iam aguentar mais de uma hora de desenho na tela, elogiaram o filme depois da estréia, dizendo ser "o melhor filme de 1938". O público ficou aplaudindo o término da exibição do desenho até mesmo durante a passagem dos créditos na tela. Era o resultado positivo de tanto perfeccionismo. Seu prestígio abriu o mercado da produção dessa arte.

A partir disso, seus filmes eram cada vez melhores. Com a renda de "*Branca de Neve e os Sete Anões*", ele resolveu fazer um outro longa, "*Pinocchio*", foi escolhido. Após seis meses de trabalho, não satisfeito com os movimentos da animação, providencia um boneco marionete para ajudar a equipe de desenhistas. O filme só estreou em 1940, com um custo de dois milhões e seiscentos mil dólares, considerado um absurdo na época. Nesse filme foi muito utilizado o recurso de multiplano, criado na produção do filme "*Branca de Neve e Os Sete Anões*", para dar profundidade de campo nas imagens. Devido à Segunda Guerra Mundial, que afastara o público de algumas cidades na costa americana, o filme não trouxe retorno em sua estréia, só depois de vários relançamentos houve retorno financeiro, porém, hoje é considerado uma obra-prima.

Ainda em 1938, durante a produção de *Pinocchio*, *Walt Disney* achou que estava na hora de fazer um curta-metragem com seu astro *Mickey Mouse*. Escolheu um conto de fadas que foi transformado em poema por *Goethe* e em concerto musical por *Paul Dukas*: "*O Aprendiz de Feiticeiro*". Se fosse lançado como curta metragem seu dinheiro jamais seria recuperado, pois um curta- metragem naquela época não dava retorno financeiro. *Walt Disney* sem saber o que fazer, comentou em um encontro com o maestro *Leopold Stokowski*, sobre o filme. O maestro ofereceu-se para reger a orquestra sem cobrar nada. Desse momento em diante, nascia "*Fantasia*". O projeto foi crescendo até virar mais um longa metragem. Durante



a produção, *W. Disney* achou que deveria valorizar mais as sinfonias e junto ao seu departamento de som, criou o sistema "*Fantasound*", que gravava a música com diversos microfones. Cerca de quinze anos antes, *Walt Disney* antecipava o aparecimento do som estereofônico no cinema. Mesmo com o aparente fracasso de "*Fantasia*", causado pelas distribuidoras, restringindo o filme a apenas quatorze salas, alegando que a instalação do sistema de som era cara, o filme hoje é também considerado uma obra prima.

## ENREDO

Muitas das histórias oferecidas pelos filmes em desenho animado se baseiam em valores e sentimentos humanos que não mudam com o passar dos anos, na verdade, é estabelecida uma ponte entre o pensamento passado e o futuro, onde o famoso final feliz nos faz sonhar por alguns instantes, transmitindo às pessoas a ilusão que faz com que elas possam manter vívida a esperança de uma vida feliz através da concretização de seus sonhos. Serão citados alguns dos filmes que possuem este tipo de narrativa e que muitas vezes são histórias baseadas em romances literários, tradições culturais, culturas populares, contos de fadas:

"Branca de Neve e os Sete Anões" é uma adaptação do trabalho literário dos irmãos Grimm que se tornou conhecido após a exibição do longa-metragem.

O longa-metragem produzido pela Disney, "O Corcunda de Notre-dame" possui uma história baseada no romance de Victor Hugo.

O longa-metragem de animação "Mulan" é baseado numa lenda chinesa milenar.

Durante muitos anos, as produções dos filmes pelos estúdios Disney procurou manter uma realidade colorida, onde os bons sempre vencerão as dificuldades enfrentadas no decorrer de suas vidas, os valores da família tradicional deveriam ser resgatados, não havendo possibilidade do mal triunfar sobre o bem.

Podemos também observar que a grande maioria de seus desenhos não retrata a família tradicional, e que mesmo muitos desenhos iniciam com tragédias, acontecimento tristes; como é o caso do desenho "O Rei Leão", onde Simba (filho do rei leão) perde seu pai



em função da maldade de seu tio que queria ocupar o lugar do seu irmão; também é o caso da madrasta de Branca de Neve que contratou um caçador para matá-la, pelo simples fato de não ser mais bela que ela; o elefantinho Dumbo sofre discriminações por possuir pares de orelhas gigantescas; Bambi e Tarzan perdem sua mãe.

"Lilo e Stitch", recente longa-metragem produzido pelos estúdios Disney foi acusado de subverter os padrões morais por ele defendidos. O herói do desenho é um mau-caráter, bagunceiro e anárquico; mas que vai mudando seu comportamento, e no final da história tudo acaba bem.