



Figura 60 e 61. Animação de recortes e *Flipbook*.

### 2.5.2 Animação digital ou 3D

É a animação que precisa de um suporte com o computador e pode ser realizada, tanto por amadores iniciantes quanto por grandes estúdios como *Pixar* e *Dreamworks*. A animação 3D divide-se em duas vertentes: animação com *bones* e animação por *motion capture*. Na animação com *bones* cria-se um esqueleto para servir de base para os animadores; dessa forma o movimento depende da mão humana, preservando-se a criatividade em sua construção. Já no *motion capture*, um ator veste uma roupa especial onde estão marcados pontos que transferem o movimento para o ambiente digital; esse tipo de processo é extremamente utilizado nos efeitos especiais e *doubles*<sup>67</sup> virtuais. Criaturas antes extintas como os dinossauros foram construídas com essa técnica.



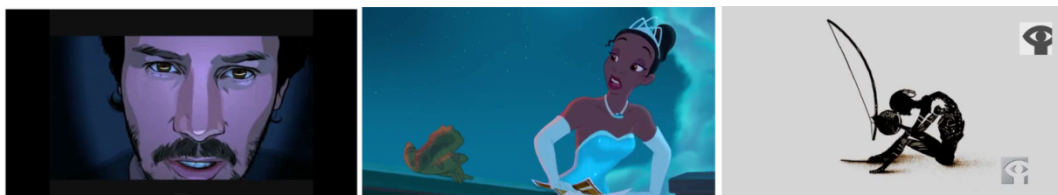
Figura 62 e 63. Sistema *bones* de animação e o *motion capture*.

### 2.5.3 Animação tradicional ou 2D

A animação tradicional, popularmente conhecida como desenho animado, possui técnicas que se desenvolveram desde a *rotoscopia* até a animação *quadro-a-quadro*. A *Rotoscopia* antes feita no *rotoscópio*, criado por Max Fleisher, agora utiliza o

<sup>67</sup> Pessoas que em determinadas cenas do filme tomam o lugar do ator, neste caso o *duble virtual* são animações tomam o lugar do ator para que uma cena seja feita por envolver perigo físico ou inviabilidade técnica de câmera.

computador na sua realização. Com a animação *quadro-a-quadro* não é diferente. Essas duas técnicas ainda guardam a essência dos primeiros animadores. O recorte digital é contemporâneo à *animação de recortes*, mas feita em ambiente digital o resultado assemelha-se muito à animação convencional. Seu grande diferencial entre animação de recortes *stop motion* é a profundidade de campo, que no ambiente digital é bem menor, feito exatamente para ser percebido como 2D.



**Figura 64, 65 e 66.** Rotoscopia digital, 2D e recorte digital: O homem Duplo, A Princesa e o Sapo e Hungu.

#### 2.5.4 Animação limitada

É a animação onde se usa pouquíssimos desenhos para se conseguir o movimento. Desenvolvida por animadores americanos, essa técnica proporciona trabalhar com elementos simbólicos do desenho, a habilidade do animador em simular o movimento fica evidente a cada frame. Enquanto em filmes são utilizados 24 frames por segundo, na animação limitada utiliza-se 12 frames por segundo, e em alguns quadros até 8 frames por segundo.



**Figura 67.** No episódio 01 de Zé Colmeia, percebe-se bem a animação limitada.

Essa técnica não é exclusiva dos americanos, os japoneses que a desenvolveram por uma necessidade de tecnologia quando criaram suas primeiras animações. O grupo *United Productions of America* (UPA), apresentado por Alberto Lucena Junior em seu livro *A arte da animação*, foi responsável por uma revolução no design, na técnica e na construção dos personagens, que se diferenciava do estilo Disney.

É importante que se diga que o design e a abordagem de animação da UPA não chegavam a ser uma coisa inédita. Sequências de filmes de vários animadores anteriores á existência da UPA apresentavam desenhos chapados e animação limitada – inclusive Disney. Ocorre que naquele momento, isso não tratava de compor um programa e, ainda mais importante, a imprensa não prestava atenção – bem diferente da recepção proporcionada pela UPA na década de 1950, por jornais que, até então, raramente tomavam conhecimento do cinema de animação (LUCENA, 2002, p. 133).

Na contemporaneidade percebemos o mesmo episódio: com o advento da internet e o acesso das massas às técnicas facilitadas de produção, o autor pode desenvolver suas habilidades artísticas dentro de qualquer linguagem midiática.

## 2.6 Princípios da animação

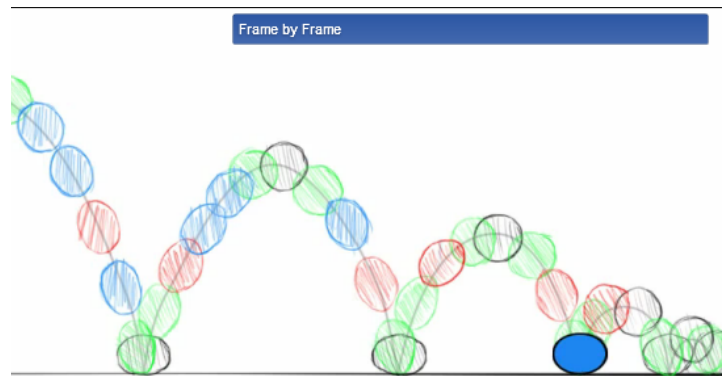
Por décadas a animação tradicional desenvolveu uma estratégia especial para manipulação do movimento. Os estúdios Disney foram pioneiros neste quesito e estabeleceu estratégias para o animador, muita delas concebidas para os personagens *cartoons*<sup>68</sup>, mas nada impede que as usemos na nossa prática com outro tipo de personagem. Temos os seguintes itens que os animadores podem utilizar no ato de animar.

Walt Disney foi o principal responsável pelo desenvolvimento da animação, a partir das décadas de 1920 e 1930. Ele percebeu que se o processo produtivo do desenho animado continuasse nos moldes em que estava não iria alcançar uma produção em escala industrial, pois o mercado consumidor era exigente, necessitava de quantidade cada vez maior de produções e, principalmente, de novidades. Ao invés de concentrar a produção nas mãos de um único animador, Disney buscou os melhores artistas para trabalhar com ele. “Não se contentando apenas em contratá-los, queria também o melhor deles” (BRETHÉ, 2011, p. 41).

- *Squash and Stretch* (esticar e encolher): caracteriza-se pelo exagero e a flexibilidade do personagem, exige do animador criatividade ao aplicá-la, consiste na deformação da estética do personagem.

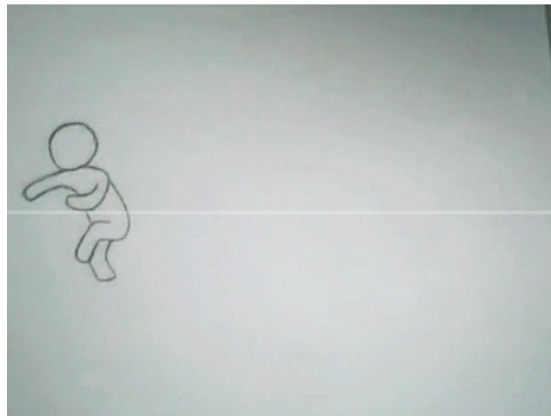
---

<sup>68</sup> *Cartoon* é a designação para desenhos animados para os americanos.



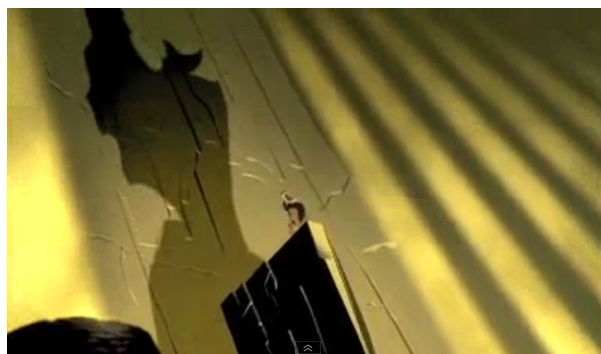
**Figura 68.** Movimento *squash e stretch*.

- *Anticipation* (antecipação): antevê o movimento do personagem para torná-lo mais fluido, permitindo maior compreensão do movimento pelo expectador.



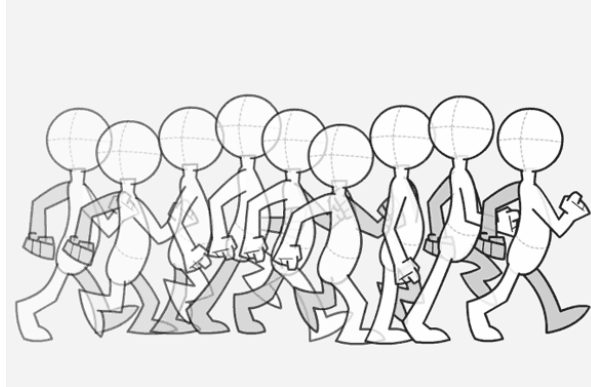
**Figura 69.** *Anticipation*.

- *Staging* (encenação): representação de forma clara as ações dos personagens, a melhor maneira de usar este princípio e usar a silhueta.



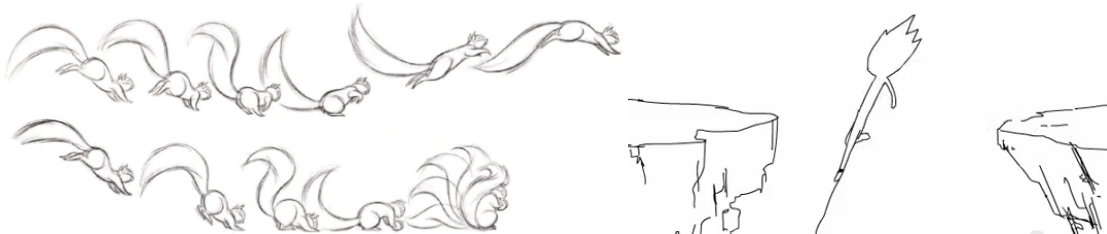
**Figura 70.** Frame do filme : Rei Leão(*standing*).

- *Straight Ahead and Pose to Pose* (animação direta e pose a pose): animação quadro-a-quadro ou *frame a frame* também conhecida como desenhos chaves (*keyframe*), processo importante de estudo do movimento animado.



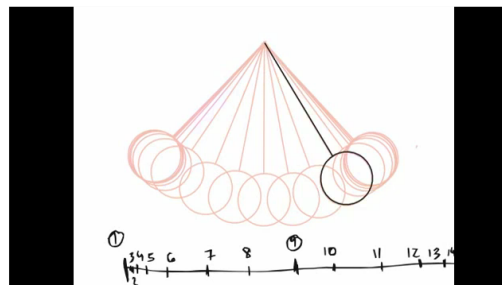
**Figura 71.** *Keyframes.*

- *Follow Through e Overlapping Action*: é comum ter personagens com cauda, orelhas ou até mesmo asas o *follow through* representa a animação dessas partes acompanham o movimento dos personagens. A movimentação de roupas, cabelos ou qualquer outro objeto que sofra a ação da gravidade tem animação diferente usa-se então o termo *overlappin action* para caracterizar esta ação.

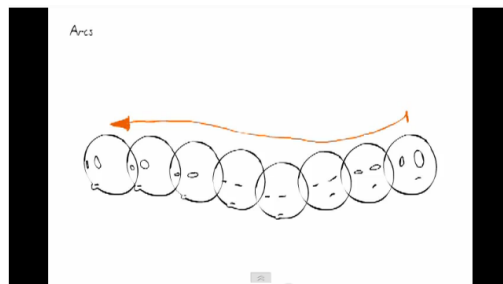


**Figura 72 e 73.** *Follow Through e Overlapping Action.*

- *Slow in and Slow Out* (acelerar e desacelerar): existem pontos na animação 2D que dispensam frames e em outros incluem-se mais frames; é o caso do *slow in* e *slow out* para conseguir o efeito do movimento. Conseguir-se um deslocamento mais rápido se fizermos menos desenhos e um mais lento se colocarmos mais desenhos.

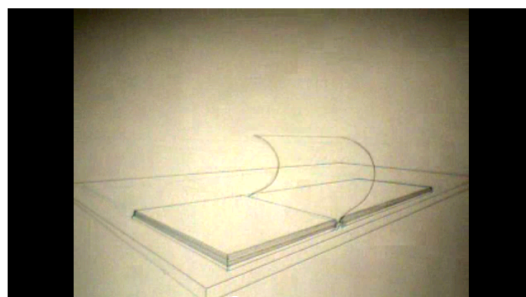


**Figura 74.** *Slow in e slow out.*



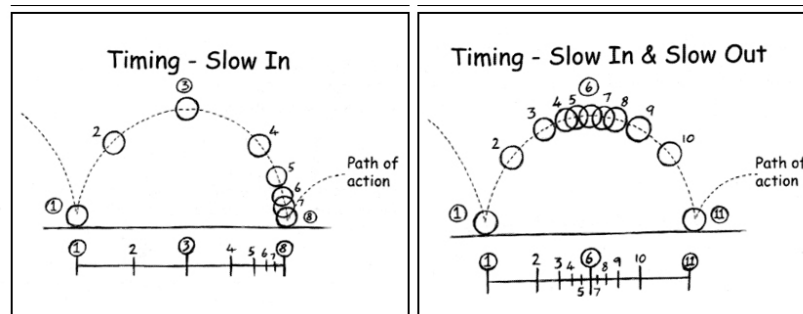
**Figura 75.** *Arcs* (arcos) – usa-se para que o movimento mais fluido.

- *Secondary Action* (ação secundária): em um mesmo personagem podemos ter vários pontos de movimento diferentes, podemos utilizar como exemplo os movimentos de um livro; se animássemos esse objeto teríamos um movimento especial de páginas que se movimentam lentamente.



**Figura 76.** *Secondary Action.*

- *Timing* (temporização): é tempo do movimento de um personagem, quantos desenhos se usam para construir uma ação.



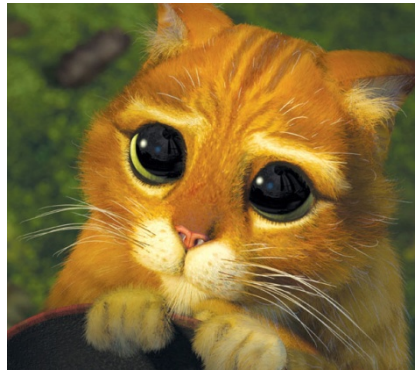
**Figura 77.** *Timing.*

- *Exageration* (exagero): muito usado nos desenhos *cartoons*, o exagero tem muita ligação com a estética do personagem e suas expressões, pois não existem limites para a deformação.



**Figura 78.** *Exageration.*

- *Solid Drawing* (desenho sólido): mesmo ao deformar o desenho para se conseguir o movimento o animador deve manter suas proporções e volume. *Appeal* (apelo): na criação de personagens deve-se ficar atento ao desenho e no que quer se passar com o personagem. Um exemplo são os desenhos de gêneros infantis; o design de seus personagens geralmente possui anatomia parecida com a das crianças, os heróis dos animes são desenhados sempre com expressões de confronto e em alguma pose em particular, como na demonstração de seus poderes.



**Figura 79.** Gato de Botas personagem secundário em *Shrek* ganhou um longa-metragem onde é protagonista, prova do carisma deste (*appeal*).

Existem formas economizar tempo e dinheiro na animação 2D, os Ciclos são criações de ações repetitivas utilizando o mínimo de desenhos, aproveita-se estas ações em varias personagens mudando-se poucos elementos e um conjunto de ações que se repetem nomeados de *Cross-over*.

## 2.7 O ANIME: história e técnica e estilo

A estética anime está embutida dentro de muitas produções japonesas. Isso inclui os videogames - grande propulsora desse estilo porque dentro deles também existem animes. A linguagem animada japonesa passeia por diversas mídias. O estilo anime teve um grande precursor chamado Osamu Tezuka. Todas as produções feitas na atualidade foram baseadas nas técnicas de Tezuka, mas ele não influenciou todos os animadores japoneses. Antes do “Deus do *Mangá*” iniciar seus trabalhos o Japão já possuía suas animações.

Bem no início os animes eram conhecidos como *dōga* ou *manga Eiga*<sup>69</sup>. A palavra *animê* só surgiu quando o Japão repousava sua atenção na reconstrução pós-guerra. Amparado pelos EUA o país foi invadido por produções americanas: filmes, animações e HQs. Nessas condições os artistas japoneses reinventaram maneiras de produzir sua arte usando como parâmetro as produções americanas. Segundo Sato (2007, p. 31) na década de 20 alguns animadores japoneses iniciaram seus experimentos em curta metragem: Seitaro Kitayama (1889-1945) com *Saru Kani Kassen* (A luta entre o caranguejo e o macaco) e em 1913 *Momotaro* (O menino-pêssego).

Em 1930 produziu-se primeiro *animê* sonoro *Osekisho* (O inspetor de estação). Mesmo antes do animê ser o que é hoje, um animador chamado Kenso Masaoka ganhou

<sup>69</sup>(SATO,2007) imagens em movimento e filme de quadrinhos, p. 31.

o título de “pai da animação” por *Kumo to churippu* (A aranha e a tulipa), Mas foi Taiji Yabushita (1903-1986) responsável pela produção do primeiro longa metragem a cores intitulado *Hakuja Den* (A lenda da Serpente Branca) e *Shônen Sarutobi Sasuke* (O Pequeno Samurai, 1959) conseguiu imenso sucesso.



**Figura 80 e 81.** *Hakuja Den* e *Shônen Sarutobi Sasuke*.

Osamu Tezuka foi consagrado por seus *mangás* que já possuía grande público. Seu primeiro trabalho animado foi *Ribon No Kishi* (A princesa e o cavaleiro), título presente também em sua *mangá* que conta a história de uma princesa que é obrigada a se vestir como homem para assumir seu trono; esta produção foi o início do gênero *shoujo*. Outros trabalhos do *mangaká* também foram animados como *Jungle Taitei* (Kimba, o leão branco) e *Tetsuwan atomu* (Astro Boy) ambos grandes sucesso de público.

O cinema era uma obsessão para Tezuka também sob outro aspecto. Se o *mangá* era sua noiva, como ele confessou certa vez, então a animação era sua amante. O dinheiro de seus *mangás* financiaria o sonho de adaptar seus personagens para filmes. Ele continuou aceitando mais e mais trabalhos e usou o lucro proveniente para abrir sua própria empresa de animação, a Mushi Productions, em 1961. Através dela, produziu desenhos para a TV de seu *mangá* *Tetsuwan Atom* (“Poderoso Átomo”), exibido pela primeira vez no ano-novo de 1963, e *Jungle Taitei*, o primeiro feito em cores, em 1965 (eles foram vendidos para o exterior como *Astro Boy* e *Kimba, o Leão Branco*). Seu sucesso nacional e internacional estabeleceu o relacionamento quase simbiótico entre *mangá* e animê que tem sustentado as duas indústrias desde então (GRAVETT, 2006, p. 34.).

Tezuka inaugurou em 1961 o estúdio *Mushi Productions*. Sua primeira série animada para TV foi *Tetsuwan Atom* (Astro Boy), em 1965 foi a vez de *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco) e em 1976 *Ribbon no Kishi* (A princesa e o cavaleiro). Os personagens de Tezuka já conhecidos nos *mangás*, teriam mais chance de serem aceitos; esse diálogo leitor/expectador permanece atuais nas produções japonesas. Existe uma vasta lista de animes que foram adaptados dos *mangás*, inclusive alguns

títulos foram produzidos em *live-action*, como *Samurai X*, *Blood*, *Inicial D* e etc. Desta forma abre-se mais um leque para adaptações: *mangá* para o cinema. Atualmente Hollywood possui grande interesse nesse tipo de adaptação.

Tezuka tinha um “elenco” de personagens que ele escalava para histórias e papéis diferentes, com pequenas alterações em seu visual, como acontecem com os atores no cinema. Essa estratégia revela dois objetivos: seu propósito pragmático por não ter que despender tempo e imaginação criando tantos personagens quanto sua vasta obra exigia; e atuar com o efeito de proximidade envolvendo os leitores e espectadores com personagens já familiares e populares, ao invés de arriscar conquistá-los com personagens desconhecidos ao custo de uma rejeição (ROCHA, 2008, p.29).

Tezuka terminou sua carreira com dívidas porque a animação consumia muito tempo e dinheiro; acabou fechando seu estúdio, focando-se apenas nos mangás, mas o autor de *Astro Boy* não desistiu passou a divulgar seu trabalho pelo mundo, inclusive no Brasil onde conheceu Maurício de Souza em 1984.

### 2.7.1 Técnica anime

Tezuka morreu em 1981 e suas revoluções no mangá/anime ficaram, sua linguagem visual permaneceu. LAMARRE (2009, p.5) estudou os princípios da animação japonesa e os aparatos cinematográficos utilizados nestas para conseguir seus efeitos, símbolos e sentido; para isso ele trabalha com o conceito de *cinematismo*: o “cinematismo é um termo útil, pois baseia-se no sentido de uma sobreposição entre os filmes e os aparatos tecnológicos, mas não limita esses efeitos em ambos”.

Partindo desse critério, (LAMARRE, 2009, p.7), usa também o termo *animetismo*, que classifica como a capacidade da percepção da imagem multiplanar; trabalhar com o *animetismo* significa investigar o aparato tecnológico que está por trás desses efeitos. A câmera multiplanos desenvolvida por Disney proporciona esta variação multiplanar da imagem intimamente ligada à animação limitada citada anteriormente. Isso nos faz inconscientemente fazer uma comparação com animação propagada pela Disney classificada como *full animation* (LAMARRE, 2009, p. 10) .

Diante dessas afirmações percebemos grande importância do *background* ( cenário do anime), gerando percepções diferentes ao assistir uma animação ocidental. Segundo ROCHA (2008, p. 43) existem recursos gerativos de sentidos pertinentes nos animes. O cenário tem grande participação nesse quesito interagindo diretamente com

as emoções dos personagens. A maioria desses efeitos foi obra de Osamu Tezuka. Baseado em ROCHA (2008, p. 50) encontramos background animado, sobreposição de planos, modificação por luz, cor e sombra a favor das emoções ou ações envolvidas na cena, variações faciais (expressões), foco e desfoque entre personagem fundo, variação cor, luz e sombra do cenário.



**Figura 82 e 83.**Background: animado em *Akira*(1988) e em *Bleach* (2004) trabalho com luz com desfoque do personagem.



**Figuras 84 e 85.**Variações faciais e enfoque psicológico enfatizado pelo cenário.

O anime possui uma estética própria; os personagens de olhos grandes estavam agradando o público ocidental. A época desse acontecimento não poderia ser melhor para as produções japonesas: o mercado americano de quadrinhos tanto quanto a de animação encabeçado pelos estúdios Disney passava por um momento de confusão devido a narrativas já desgastadas(início dos anos 90). O terreno estava fértil para as os animês e mangás. Mas não apenas pela abertura do mercado ocidental as produções japonesas que o leitor tornou-se aficionado. O que existiria no traço, na estética japonesa que atrairia tantos fãs?

O que mais atrai os leitores e espectadores são a forma e a linguagem dessas imagens: o tipo físico das personagens, a ação, o direcionamento do enredo para as faixas etárias e sexo do leitor/espectador, o caráter humano de seus heróis e a sua tenacidade para atingir os objetivos (LUYTEN IN BORGES, 2008, p. 9).

Acredito que a grande atração pelos mangás e animês está centrado em alguns pontos dentro da observação de LUYTEN(2008) que trata do tipo físico das personagens: os olhos grandes tão frequentes neste estilo, herança de Tezuka. Os japoneses abusam da dramatização, apoiando-se nesse exagero anatômico. É comum em uma expressão o formato dos olhos mudar, grande para pequenos, tudo em função da cena, na maioria cômica.

O traço do mangá/animê diferente do traço das *comics* americanas é leve e promove uma figura estilizada. Podemos até chamá-lo de delicado, comumente usado nos *shoujos* (historias para meninas), mesmo nas produções do gênero *shounen* (historias para garotos), percebe-se essa característica. Os personagens possuem músculos, mas não tão exaltados como na figura dos heróis americanos.

A androgenia é comum nos mangás. Existem personagens que só sabemos sua sexualidade depois de ler o pronome referido a ele. Em certas histórias a sexualidade do personagem não é revelada ou é escondida como em *Ribon No kishi* (A princesa e o cavaleiro). A variação da anatomia também é um item que devemos mencionar. Existem dentro da estética anime/mangá o estilo *SD* (*super-deformed*) também conhecido como *chibi*, são versões cômicas dos personagens adultos ou personagens *pets* ou ajudantes.

Mas diferentemente do que ocorre no ocidente, a androgenia não choca os japoneses – muito pelo contrario, é um padrão de beleza. Os japoneses estão acostumados desde a infância a ouvir historias que enalteciam a beleza e a coragem do príncipe Yamato Takeru no Moto, cuja as lendas encontram-se relatadas no *Kojiki*(Relatos da Antiguidade) e no *Nihon Shoki*(Crônicas do Japão), livros no século VI e considerados as mais antigas obras literárias do Japão. De acordo com trais lendas, Yamato Takeru era o mais jovem e leal filho do imperador, e se disfarçou de mulher para matar um inimigo de seu pais durante um banquete (SATO, 2007, pag.51).



**Figura 86 e 87.** Androgenia: Kenshin Himura possui traços femininos e SDs: Naruto e Rock Lee.

O figurino no anime possui detalhamento especial. A anatomia pode ser estilizada, mas as roupas são bem exploradas com parte da personalidade dos heróis e heroínas. É comum haver troca de roupas de um episódio para o outro. O design das roupas depende do gênero do anime, se for um anime da época feudal, os trajes, incluindo também as armas, são representados com riqueza de detalhes.



**Figura 88.** Variação da vestimenta em *Bleach*.

Segundo PAPALINI (2006, p.43) isso acontece devido à tradição artística e teatral do Japão que permitiu um rico desenvolvimento da fantasia nutrida pela mitologia ampla e variada que se juntou a ao ingrediente tecnológico para esta construção. Essa mistura serve de inspiração para os *Cosplays*.

## **2.8 Samurais x superheróis: como o Japão influenciou os desenhos animados no ocidente.**

Animês descendem dos mangás e isso lhes confere uma vasta gama de temas e públicos. Seus personagens nascem, crescem e morrem finalizando sagas de vários

anos. Tal estrutura de roteiro faz com que os fãs ávidos concretizem o sonho de ver o personagem animado, promovendo um consumo de tudo que tem relação com estes.

Animes/mangás têm públicos-alvo diferenciados, por isso existem termos para os amantes dos gêneros. *Otakus e Otomes*<sup>70</sup> são os termos dados aos admiradores de mangás, animês, *tokusakus*<sup>71</sup> e *live action* japoneses.

Quando os animes passaram a ser exibidos no exterior, os otakus se organizaram copiando comportamento de seus colegas japoneses, promovendo eventos nos quais os fãs comparecem fantasiados de seus personagens prediletos (atividade chamada de costume play ou cosplay – contração de costume play, “brincar de fantasiar-se”) (SATO, 2007, p. 38).

Esses fãs cada vez mais apaixonados materializaram suas aspirações não somente no consumo, mas na confecção de roupas dos personagens de mangás e animes. Os *cosplays*<sup>72</sup> como são conhecidos, fabricam suas próprias fantasias para apresentarem em eventos destinados aos *otakus* e *otomes*.



**Figura 89.** Cosplay: Hinata do anime Naruto.

O início dessa colonização nipônica no ocidente começou lenta. Nos anos 80 o Japão houve um crescimento econômico muito grande e com isso o país se tornou referência em tecnologia. As exportações dos produtos japoneses tiveram grande importância na assimilação do estilo mangá no ocidente. Os vídeos games foram, e por consequência os jogos, itens de grande demanda nas importações. O *design* dos jogos em mangá/animê se firmou com característica marcante de *games* asiáticos.

<sup>70</sup> Otome é o feminino de otaku.

<sup>71</sup> Abreviação da palavra japonesa *tokushu satsuei* que significa efeitos especiais, e mostra os filmes de superheróis japoneses. Ex: Jaspion, Changeman e Jiraya.

<sup>72</sup> Fãs que se travestem de seus personagens favoritos do universo mangá/animê e games.

PAPALINI (2006), explica que a maioria dos admiradores ocidentais descobriu os desenhos animados japoneses pela paixão dos consoles da *Nintendo* e da *Sega*, que ingressam no mercado americano em 1985, com o consagrado jogo *Super Mario Bros*. Considerado o exemplo mais emblemático, Mario surge originalmente no formato de jogo, posteriormente converte-se em anime e conquistando uma legião de fãs. A grande exigência do mercado por games; nos anos 90 houve um crescente consumo de consoles. Várias marcas se consolidaram, dentre elas a japonesa *Nintendo*.

Dentro desse contexto o mercado solicitava por mais materiais japoneses e para suprir essa demanda foram acrescentadas às importações animês, alguns nada tinham haver com o mercado de games e chamaram a atenção por suas narrativas. Em 1996 a Disney firmou um acordo com estúdio *Ghibli*<sup>73</sup> pelos direitos de suas produções (PAPALINI, 2006, p. 41). A Disney, que possuía total controle do mercado ocidental, deu um passo à frente para a americanização do anime. Apesar dessa mediação pautada pelos estúdios, outras produções japonesas começaram a ocupar espaço na TV americana. As famosas séries de *Tokusatsu*<sup>74</sup>, muito comuns no Japão, foram repaginadas pelos americanos, a série *Power Rangers* nascida na década de 90 e permanece no ar até os dias atuais.



**Figura90.** *Tokusatsu Changeman* (1985).

Nos anos 90 a indústria de quadrinhos americana teve uma baixa na qualidade dos roteiros de *comics*<sup>75</sup>. Durante essa fase os leitores migraram para outras alternativas, os mangás. A importação era focada apenas em títulos ligados aos games, a internet foi ferramenta importantíssima para o leitor ávido por novidade, a pressão do consumo obrigou os americanos a acrescentarem “olhos grandes” em seus produtos em uma tentativa de vender seus personagens.

<sup>73</sup> Estúdio de animação de Hayao Miyazaki responsável pela produção de *A Viagem de Chiriro*.

<sup>74</sup> Series de super-heróis japoneses.

<sup>75</sup> Estilo de quadrinhos americanos baseados em superheróis.



**Figura 91.** Avatar lenda de Aang (2005).

Os ocidentais incorporaram as técnicas e traços japoneses, mas não seu enredo. Seus heróis continuaram os mesmos com objetivos e poderes nascidos com eles. As histórias estavam se deteriorando, as sagas eram infinitas e o herói nunca morria; alguns nem chegaram a envelhecer, ao contrário dos enredos japoneses que trabalhavam com roteiros cíclicos (nascimento, vida e morte) que podem durar décadas, mas sempre terão um final.

### **2.9 Filmes Híbridos: Levantamento de filme *live action* com animação 2D.**

Para entender como se deu a integração destas linguagens com a evolução das técnicas animadas, levantamos aqui os filmes onde se fazem presentes estas duas linguagens. Elegeremos filmes nos quais a linguagem animada 2D e linguagem fílmica (*live action*) funcionam de forma complementar, mas mesmo assim independentes. Ou seja, se retirássemos a parte animada ou fílmica as narrativas permaneceriam entendíveis. Assim eliminamos a suposição de que animação não seja apenas um adorno para a parte *live-action* e sim um tratamento especial na construção desta.

Também incluímos nesta lista algumas produções onde o personagem animado é o ponto central da narrativa porque as técnicas animadas evoluíram a tal ponto onde pode-se ter personagens animados atuando com atores reais.

## 1) The Enchanted Drawing



Ano: 1900 - Diretor: J. Stuart Blackton (1875/1941)

Gênero: animação experimental.

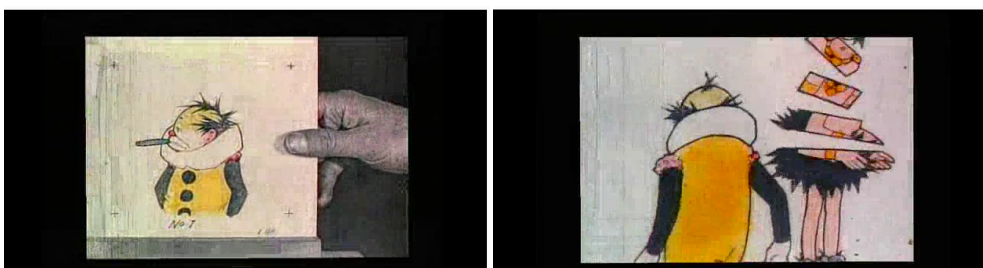
Enredo: O protagonista faz truques com cigarros e garrafas interagindo com um personagem que está desenhado em uma prancheta.

Transição/ live-action/animação:

Esse filme pertence ao início da era animada; a técnica usada eram *stop motion*. A animação aqui é o pano de fundo para os truques que o autor/ator executa. A narrativa ainda era experimental, baseando-se muito no caráter dos espetáculos dos mágicos, o que nos lembra Georges Méliès. Duração: 1 min e 46 seg.

Link para visualização: <http://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU>

## 2) Little Nemo



Ano: 1911 - Diretor: Winsor McCay

Gênero: experimento animado, narrativa *live-action*.

Enredo: Little Nemo é uma adaptação de partes historia em quadrinho de mesmo nome para forma animada.

Transcrição/*live-action*/animação:

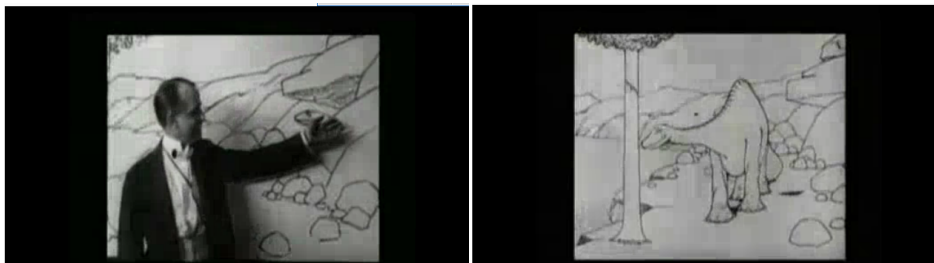
Aqui a animação ainda não consiste em uma forma narrativa independente. Ainda sente a necessidade da parte em *live-action* para sustentá-la. Existe uma apresentação das personagens, a transição acontece usando um elemento cênico, que aqui chamo de

elemento de transição. O *cinematógrafo* introduz o espectador no mundo animado.

Duração: 10 mim e 32 seg.

Link para visualização: <http://www.youtube.com/watch?v=kcSp2ej2S00>

### 3) *Gertie the Dinossaur*



Ano: **1914** - Diretor: Winsor McCay

Gênero: considerado o primeiro desenho animado.

Enredo: Gertie é uma fêmea de dinossauro que responde o chamado do desenhista para apresentar-se ao público.

Transição/*live-action*/animação:

Assim como em *Little Nemo*, desenhos estáticos do personagem são mostrados no início em uma prancheta e quando ele sai do enquadramento a animação acontece. O elemento de transição aqui é a prancheta que promove uma sutil transição para animação. A personagem principal é Gertie e é justamente por isso que a sequencia animada funciona independentemente. Duração: 12 mim e 19 seg.

Link para visualização: <http://www.youtube.com/watch?v=ww6zqGHlgsc>

### 4) *Alice's Wonderland*



Ano: 1923 - Diretor: Walt Disney

Gênero: série/infantil

Enredo: Alice visita um estúdio de animação onde os personagens ganham vida, depois desta experiência já em sua casa, Alice sonha estar em mudo animado.