

ANIMAÇÃO

ESTRATÉGIAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM PROJETOS EDUCOMUNICATIVOS

Claudio Rosa Lopes

Jhonatan Alencar

João Furlan

DEFINIÇÕES

MECKEE: ANIMAÇÃO SUSTENTADA PELAS LEIS DO METAMORFISMO UNIVERSAL EM QUE TUDO PODE SER CRIADO E TRANSFORMADO, LIVRE DAS LEIS FÍSICAS.

DUCA: DISNEY ENTENDE O DESENHO ANIMADO COMO PERTENCENTE AO MUNDO DA FANTASIA, DA MAGIA, DA POESIA.

HALAS E MANVEL: PRAZER NA ANIMAÇÃO ATRELADO À INTERDEPENDÊNCIA ENTRE UM DESENHO E OUTRO, SEQUENCIALMENTE.

SOLOMON: APROPRIAÇÃO DE FOTOGRAMAS PARA IMPRESSÃO DE MOVIMENTO PARA ANIMAÇÃO.

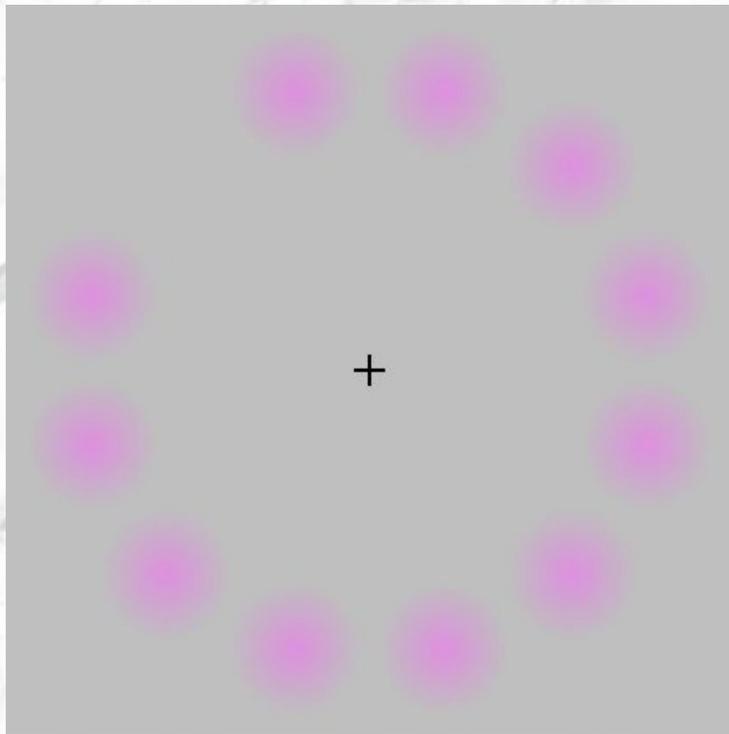
DEFINIÇÕES

AUMONT E MARIE: ANIMAÇÃO É DERIVADA DA TOMADA DE CENAS ANALÓGICAS EM MOVIMENTO.

LUCENA JÚNIOR: ETIMOLOGIA "ANIMAÇÃO" < "ANIMARE" = "DAR VIDA".

GUILLÉN: DESENHO DE ANIMAÇÃO APENAS É APENAS UMA DAS TÉCNICAS, INCLUINDO PELÍCULA COM FIGURAS RECORTADAS, SOMBRAS CHINESAS, MARIONETES, BONECOS, ENTRE OUTROS. O MILAGRE DA ANIMAÇÃO É GERAR ENCANTO AO PODER RECOBRIR DE VIDA OBJETOS INANIMADOS.

EFEITO PHI: IMPRESSÃO DE MOVIMENTO



**ATHANASIVS KIRCHER (1645):
LANTERNA MÁGICA (CAIXA
PORTADORA DE FONTE DE LUZ E
ESPELHO CURVO QUE PROJETAVAM
IMAGENS DE "SLIDES" PINTADOS EM
LÂMINAS DE VIDRO.**



PIETER VAN MUSSCHENBROEK (1736): PRIMEIRA EXIBIÇÃO ANIMADA ATRAVÉS DA ILUSÃO DE MOVIMENTO EM DISCO GIRATÓRIO, EM LANTERNAS MÁGICAS, SENDO POPULARIZADO COMO VEÍCULO DE ENTRETENIMENTO ITINERANTE.

ÉTIENNE-GASPARD ROBERT (1794): "FANTASMAGORIE"



Fantasmagorie de Robert dans la Cour des Capucins en 1797.

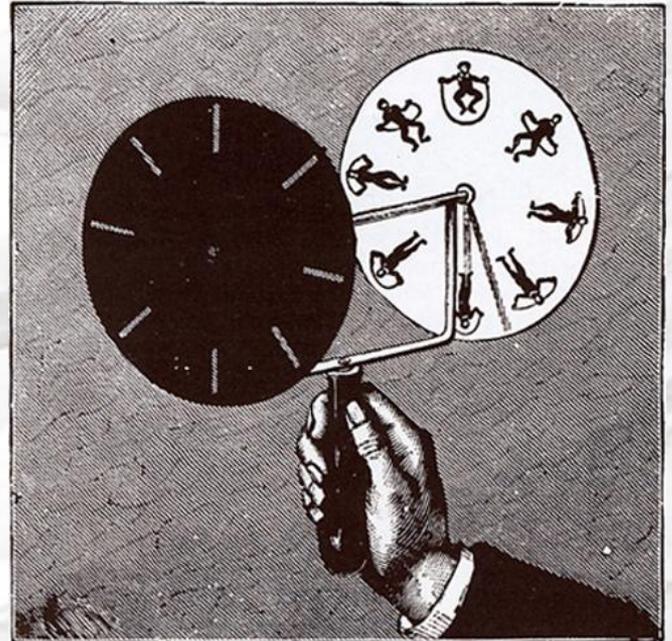


PETER MARK ROGET (1826): O OLHO HUMANO PERCEBE IMAGENS SEQUENCIAIS COMO UM ÚNICO MOVIMENTO.

TAUMATROSCÓPIO (1825):

<https://youtu.be/vnjY7c8mkuU>

JOSEPH PLATEAU: FENAQUISTOSCÓPIO (1829)





EADWEARD MUYBRIDGE (1893): DISCO DE FENACISTOSCÓPIO

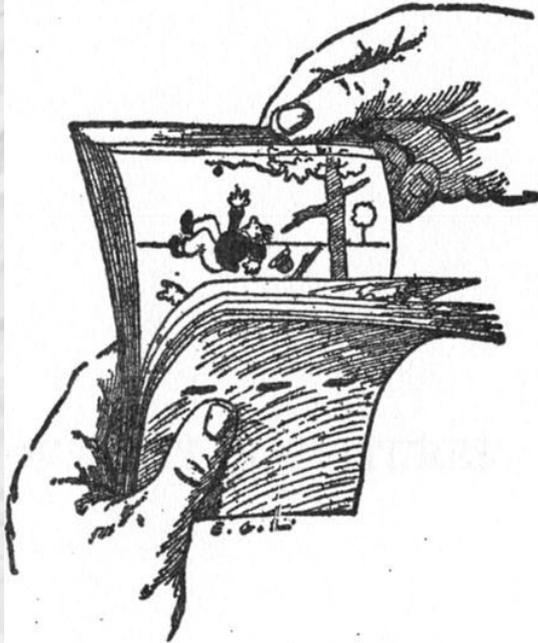
SIMON VON STAMPFER: ESTROBOSCÓPIO (1833)



<https://youtu.be/NV1pAyo8KJE>

JOHN BARNES LINNETT: FOLIOSCÓPIO / FLIPBOOK / LIVRO MÁGICO (1868)

https://youtu.be/p3q9MM__h-M



THE KINEOGRAPH.

ÉMILE REYNAUD: PRAXINOSCÓPIO (1877); NA SEQUÊNCIA, O TEATRO ÓPTICO (1892)

<https://youtu.be/OwFLk-ift04>

<https://youtu.be/e4zQ49zgclM>

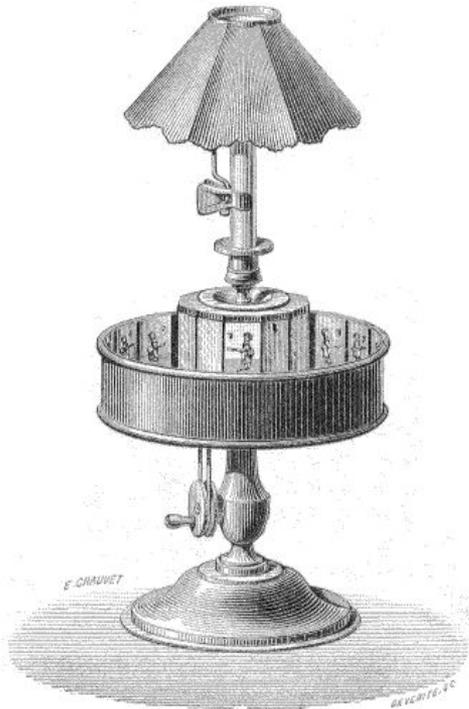
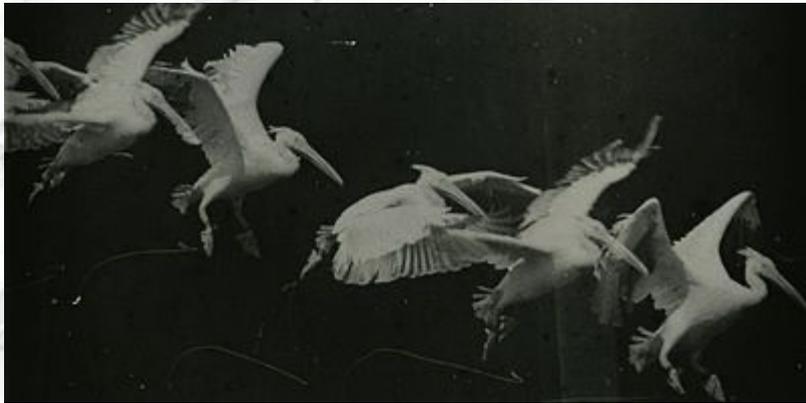


Fig. 2. — La Praxinoscope.

**ETIÈNNE MAREY (1882): CÂMERA PARA REGISTRO DE
DE MOVIMENTOS RÁPIDOS, FOTOGRAFIA ANIMADA.**



HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES (1906)

- CONSIDERADA POR ALGUNS A PRIMEIRA ANIMAÇÃO DO MUNDO GRAVADA DE MODO TRADICIONAL.
- DESENHOS NO QUADRO NEGRO MAS QUE MISTURA ATÉ TÉCNICAS DE RECORTE PARA CHEGAR AO RESULTADO

<https://youtu.be/wGh6maN4I2I>

FANTASMAGORIE (1908) ÉMILE COHL

- FILMAGEM DE DESENHOS EM PRETO NO PAPEL BRANCO MAS GRAVADO EM NEGATIVO PARA INVERTER AS CORES E DAR O AR DE QUADRO NEGRO DE ESCOLA

<https://youtu.be/nvTYN7Uld3hQ>

STOP MOTION

STOP - MOTION OU QUADRO A QUADRO

FOTOGRAFAR VÁRIAS VEZES ALGO E REPRODUZIR AS IMAGENS EM SEQUÊNCIA DANDO A IMPRESSÃO DE MOVIMENTO.

NO CASO DAS PRIMEIRAS ANIMAÇÕES, A SEQUÊNCIA DE FRAMES É FEITA DE DESENHOS COM MUDANÇAS MÍNIMAS DE AÇÃO ENTRE SI, SENDO NECESSÁRIO CENTENAS DE DESENHOS COM PEQUENAS MODIFICAÇÕES DEPENDENDO DO MATERIAL. FANTASMAGORIE TEM QUASE 2 MINUTOS E FOI FEITO COM MAIS DE 700 DESENHOS.

BOBBY BUMPS AT THE CIRCUS (1916) EARL HURD

<https://youtu.be/ncgqzuBkolw>

ANIMAÇÃO EM CAMADAS, USANDO PAPEL CELULOSE, FINO, QUASE TRANSPARENTE.
É QUANDO AS ANIMAÇÕES GANHAM COMPLEXIDADE, TENDO CENÁRIOS INDEPENDENTE DOS PERSONAGENS.

MAX FLEISCHER - RESPONSÁVEL POR COMEÇAR A DEIXAR AS ANIMAÇÕES MAIS FLUÍDAS E PARECIDAS COM O MUNDO REAL

1915 - INVENTOU A ROTOSCOPIA

PERMITE QUE VOCÊ USE GRAVAÇÕES REAIS COMO BASE PARA O MOVIMENTO DE UMA ANIMAÇÃO. E RASTREIA QUADRO A QUADRO COLOCANDO OS DESENHOS POR CIMA DOS MOLDES

<https://youtu.be/eXSPyj3GFOg>

ANIMAÇÃO NO CINEMA



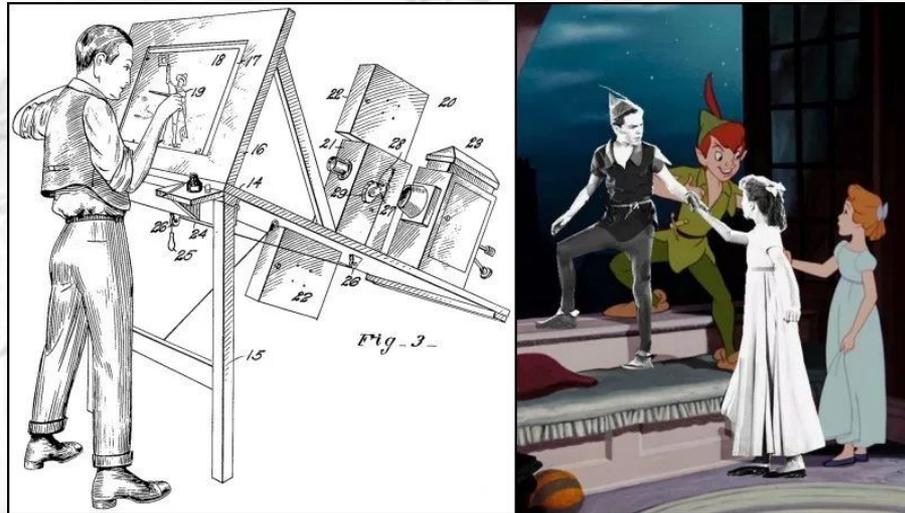
- 1917 - ARGENTINA
- PRIMEIRO LONGA METRAGEM EM ANIMAÇÃO
- SATIRIZAVA O PRESIDENTE ARGENTINO YRIGOYEN

MAX E DAVE FLEISCHER

<https://www.youtube.com/watch?v=l2aX3CO7PKs>

ROTOSCOPIA

TÉCNICA EM QUE O ILUSTRADOR REDESENHA FRAME A FRAME FILMADO A PARTIR DE ATORES REAIS, TRAZENDO PARA OS DESENHOS MOVIMENTOS MAIS HUMANOS, NATURALIDADE E SUAVIDADE.





ESTÚDIO SULLIVAN

- **GATO FÉLIX**
- **SUCESSO**
- **COMERCIALIZAÇÃO DE BRINQUEDOS**



WALT DISNEY



- 1928
- MICKEY
- COMPETIR COM O GATO FÉLIX

DISNEY



- DÉCADA DE 1920
- SÉRIE DE CURTAS DE ANIMAÇÃO + LIVE-ACTION CHAMADA "ALICE COMEDIES" (1923-1927)
- INTERAÇÃO DE PESSOAS COM DESENHOS ANIMADOS
- FECHOU CONTRATO COM A M. J. WRINKLER-DISTRIBUIDORA DE FILMES



COELHO OSWALD

- 1927
- PERDERAM O DIREITO PARA O PRODUTOR CHARLES MINTZ
- WALTER LANTZ CONSEGUIU OS DIREITOS DEPOIS DE MINTZ
- DIREITO RECUPERADO PELA DISNEY EM 2006: EPIC MICKEY

MICKEY (1928)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y-WU5kvG0N8>



- "CARTA NA MANGA" DE WALT DISNEY
- RATO DESENHADO A PARTIR DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS
- IMPULSIONOU DISNEY NA INDÚSTRIA

"FÓRMULA INFALÍVEL"

ADAPTAÇÃO DOS CONTOS DE FADA- IRMÃOS GRIMM.

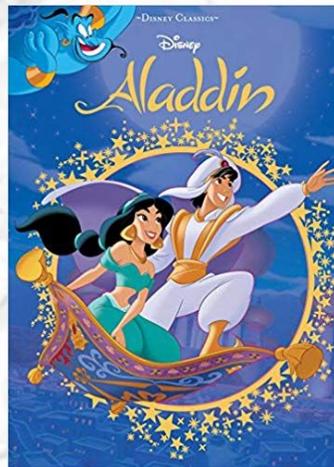
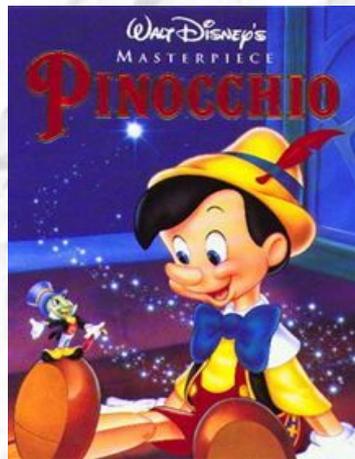
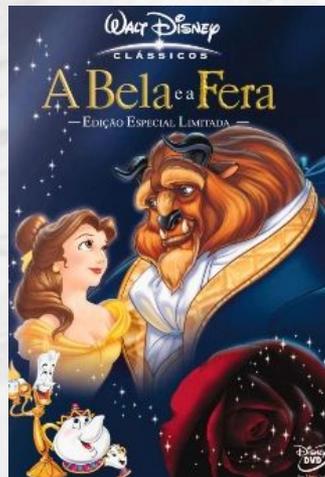
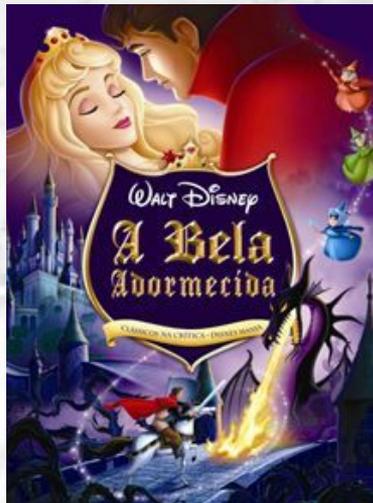
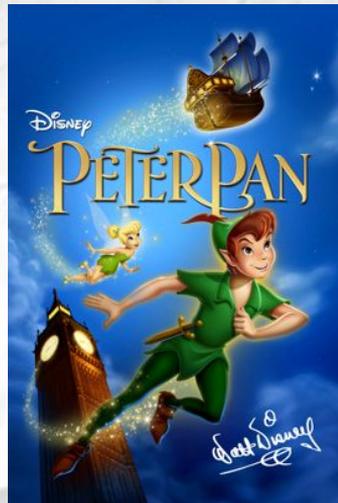
MUSICAIS

<https://www.youtube.com/watch?v=zTFPdjFpWgU>

1937- BRANCA DE NEVE

- PRIMEIRO LONGA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO DA HISTÓRIA- CONTROVÉRSIA





CÂMERA MULTIPLANO

- PARALAX
- IMPRESSÃO DE OBJETOS SE MOVENDO DE FORMA INDEPENDENTE NA TELA
- CALARTS- 1961
- [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=YOUW8LYVICKE](https://www.youtube.com/watch?v=YOUW8LYVICKE)

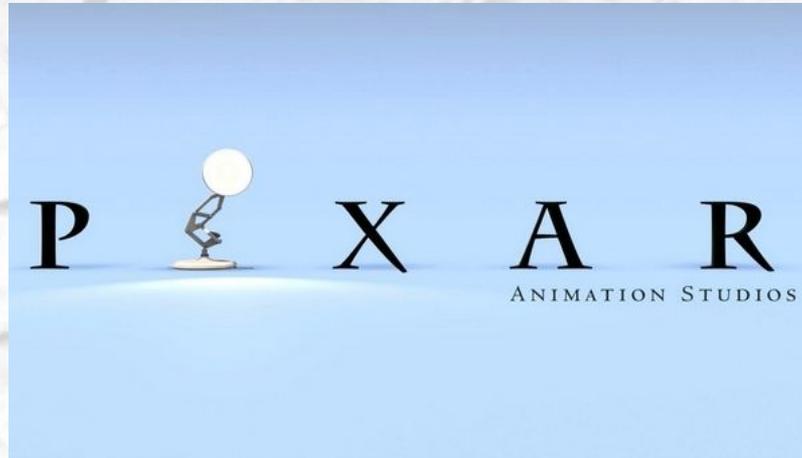


COMPUTAÇÃO GRÁFICA

- JOHN LASSETER- CALARTS
- CONHECEU A COMPUTAÇÃO GRÁFICA EM 1982
- TENTOU USAR EM SEUS PROJETOS
- REPERCUSÃO NEGATIVA
- LUCASFILM
- SETOR CARO- FECHOU

- STEVE JOBS- INVESTIU EM LASSETER E NA SUA EQUIPE





- LANÇA EM 1995 O TOY STORE
- CONSIDERADO O PRIMEIRO LONGA FEITO EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA
- DISNEY COMPRA A PIXAR
- SURGEM A DREAMWORKS ANIMATION E A BLUE SKY STUDIOS.
- [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WYBDQTG4SNW](https://www.youtube.com/watch?v=WYBDQTG4SNW)

ANIMAÇÃO NA TELEVISÃO

PRIMEIRA ANIMAÇÃO PARA A TELEVISÃO

"WILLIE THE WORM" FOI CRIADO EM 1938, POR CHAD GROTHKOPF, FUNCIONÁRIO DA DISNEY.

"CRUSADER RABBIT", PRIMEIRA SÉRIE ANIMADA, ESTREOU EM 1950 PELA NBC, DESENVOLVIDA POR JAY WARD E ALEX ANDERSON E PRODUZIDA POR JERRY FAIRBANKS. TEVE 149 EPISÓDIOS EM PRETO E BRANCO, AO LONGO DE TRÊS TEMPORADAS, COM QUATRO MINUTOS DE DURAÇÃO CADA E CUSTO DE 500 DÓLARES.







OUTRAS PARTES DO MUNDO

CANADÁ

- NATIONAL FILM BOARD OF CANADA (AGÊNCIA DE CINEMA DO GOVERNO DO CANADÁ)
- TEMAS FILOSÓFICOS POR MEIO DE IMAGEM, SOM, COR E RÍTIMO
- 1953- NEIGHBOURS

OUTRAS PARTES DO MUNDO

JAPÃO

- ANIMES
- 1980
- REPRESENTAÇÃO NOS MANGÁS
- OLHOS GRANDES, DEFINIDOS, REDONDOS OU RASGADOS
- INFANTIL, ROMANCE, TERROR, AVENTURA, FICÇÃO CIENTÍFICA
- PERSONAGENS BASEADOS EM LENDAS DA CULTURA LOCAL
- HAYAO MIYAZAK- "A VIAGEM DE CHIHIRO" (2001) EM PARCERIA COM A DISNEY



BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. São Paulo: Papyrus, 2006.

COELHO, César; MAGALHÃES, Marcus; QUEIROZ, Aída; ZAGURY, Léa. Animation now! Madrid: Taschen, 2004.

ELIOT, Marc. Walt Disney: O príncipe sombrio de Hollywood. São Paulo: Marco Zero, 1993.

HALAS, John; MANVELL, Roger. A técnica da animação cinematográfica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

MIRANDA, Carlos Alberto. Cinema de Animação: Arte nova/ arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971.

MORRISON, Mike. Becoming a computer animator. Indianápolis: Howard W. Sams, 1994. RAMOS, Fernão. Enciclopédia do cinema brasileiro. São Paulo: Senac, 2000.

THOMAS, Bob. O mago da tela. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

LINKS ÚTEIS

- <https://www.institutonetclaroembratel.org.br/educacao/nossas-novidades/opiniaohistoria-da-animacao/>
- <https://designculture.com.br/uma-breve-historia-da-animacao>
- <https://www.infoescola.com/desenho/historia-da-animacao/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BL8pwuvhH80>
- <https://skdesu.com/roscopia-o-que-como-e-usada-nos-animes/>
- <http://www.tropadercy.com.br/2018/06/oswald-o-coelho-sortudo-o-primeiro.html>
- <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-112347/?page=16>