

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Paulo Eduardo Piceti Becker

Acting em Animações 2D: Uma análise do curta Windows

Florianópolis
2022

Paulo Eduardo Piceti Becker

Acting em Animações 2D: Uma análise do curta Windows

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. André Luiz Sens

Florianópolis

2022

Paulo Eduardo Piceti Becker

Acting em Animações 2D: Uma análise do curta Windows

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 20 de julho de 2020.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

André Luiz Sens, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Chrystianne Goulart Ivanoski, Dra. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

André Luiz Sens, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Becker, Paulo Eduardo Piceti

Acting em Animações 2D : Uma análise do curta Windows /
Paulo Eduardo Piceti Becker ; orientador, André Luiz Sens,
2022.

16 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Animação 2D. 4. Acting. 5.
Curta-metragem. I. Sens, André Luiz. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

ACTING EM ANIMAÇÕES 2D: UMA ANÁLISE DO CURTA WINDOWS

Paulo Eduardo Piceti Becker
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

Este artigo utilizará o conceito de *acting* dentro de produções animadas para fazer a análise do curta “Windows”, detalhando o processo de criação das cenas e a forma que elas foram construídas de acordo com esse princípio, além do impacto que o *acting* possui dentro da produção, contexto narrativo, seu auxílio na compreensão das personalidades apresentadas pelas personagens e na obra como um todo. Juntamente a isso, será apresentado o contexto histórico do uso do acting, exemplos de obras clássicas e de que forma a ferramenta foi utilizada.

Palavras-chave: Curta-metragem, animação, *acting*, *storytelling*

1. INTRODUÇÃO

Juntamente com os 12 princípios da animação (FRANK, THOMAS, 1981), a atuação ou *acting*, tornam cenas que, outrora seriam superficiais e sem aprofundamento, em momentos emocionalmente profundos e reais, que comunicam as personalidades e intenções dos personagens dentro de produções animadas. Para isso, torna-se importante o estudo e análise do *acting*, tanto em obras já apresentadas na mídia animada, quanto no processo de construção de novas produções, de modo a desenvolver animações claras, com personagens onde suas ações são de fácil entendimento e que possuem uma comunicação efetiva entre a obra e o espectador.

Johnston (1981) comenta que o ator e o animador compartilham os mesmos interesses, ambos utilizando de símbolos para criar o personagem dentro da mente do espectador. Gestos, atitudes, expressões e tempo conotam diferentes personalidades e emoções. Enquanto o ator utiliza-se de seus sentimentos internos, o animador precisa ser analítico para atingir a audiência.

[...] No momento em que o estúdio começou a trabalhar com “Branca de Neve”, pediu-se que os animadores retratassem mais do que felicidade e tristeza. Agora eles encaravam a tarefa de comunicar emoções sutis como amor, rejeição, ódio, inveja, preocupação e medo.

(JOHNSTON, OLLIE. THOMAS, FRANK. *The Illusion of Life: Disney Animation*. 1981, pg. 475, tradução livre pelo autor)

Levando em consideração a necessidade da representação clara de diferentes personagens e histórias a serem contadas em cada produção animada, nota-se a importância de uma metodologia analítica dentro do estudo e posterior produção do movimento que será realizado pelo personagem e a forma em que o mesmo será representado em cada situação dentro da obra. Desta forma, também é relevante o desenvolvimento de símbolos inerentes a cada personagem apresentado dentro de uma produção animada, de modo a facilitar o entendimento da história e o enriquecimento da mesma.

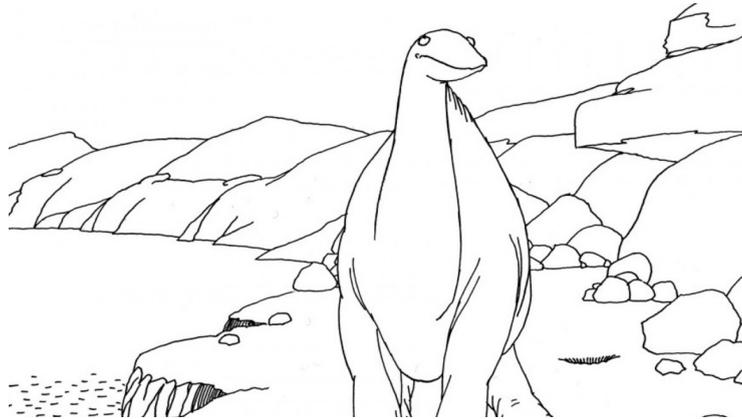
Tendo em vista a introdução do *acting* dentro da mídia animada e suas similaridades com outras produções audiovisuais *live-action*, juntamente com seu impacto na construção de personagens e as emoções que os mesmos apresentam, este artigo apresentará uma análise de como o conceito foi aplicado e desenvolvido ao longo da história, com o objetivo de analisar as contribuições narrativas do *acting* no curta “Windows”.

2. ACTING NA ANIMAÇÃO

O *acting* na animação moderna passou por diversas modificações e aperfeiçoamento técnico ao longo dos anos, tendo suas raízes nas primeiras produções animadas em meados do começo do século XX, passando por diversos marcos históricos, como a “era de ouro da animação americana”, tendo seu início aproximadamente em 1928 e continuando até meados da década de 60.

Um dos primeiros filmes animados a utilizar desenhos feitos à mão e considerado o primeiro cartum animado, *Fantasmagorie* é um filme francês animado por Émile Cohl, consistindo em um boneco-palito explorando e reagindo ao cenário apresentado, composto por diversas representações de objetos que constantemente mudam de forma. O filme é um exemplo do foco inicial dos primeiros animadores, onde existe uma preocupação maior com o lado experimental da mídia de animação. Seguido a isso, em 1914 é publicado “*Gertie the Dinosaur*”, considerado o primeiro filme animado com um personagem simpático, demonstrando o objetivo dos animadores em criar um personagem que se comunique com o público de modo a criar empatia pelo mesmo, onde fica claro a utilização do *acting* de modo a passar as emoções do personagem e comunicar seus sentimentos.

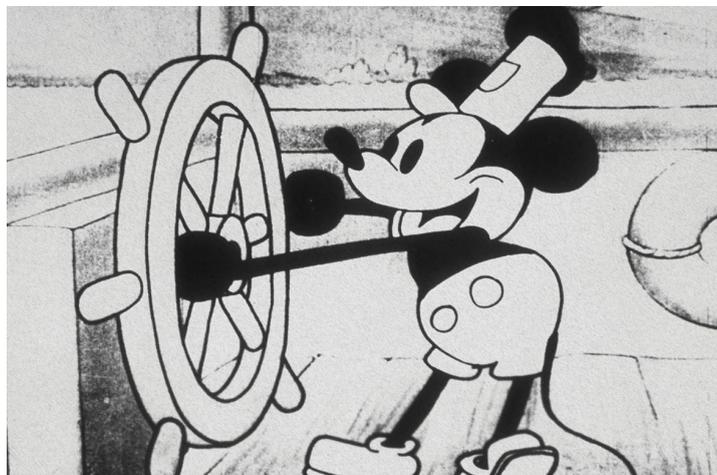
FIGURA 1 - Gertie the Dinosaur



Fonte: *Gertie the Dinosaur* (1918)

Seguido a isso, observam-se diversos desenvolvimentos que mudaram e simultaneamente alavancaram a indústria de animação com “*Steamboat Willie*”, o primeiro curta com som impresso no filme, sendo publicado pela Disney Studios em 1928, dando início a “era dourada da animação americana”.

FIGURA 2 - Mickey mouse



Fonte: *Steamboat Willie* (1928)

É possível observar a sofisticação e desenvolvimento do *acting* no filme “Branca de Neve” (1937), onde os animadores precisavam passar uma série de emoções e personalidades diversas durante o filme de forma sutil e delicada, contrastando com cartoons antigos, onde as animações ocidentais eram sempre muito exageradas e cômicas, uma vez que se tratava da época experimental da animação, com uma proeminência maior de animações humorísticas, possuindo personagens muito exagerados e que sofriam deformações constantes.

FIGURA 3 - Branca de neve



Fonte: Branca de neve, Disney (1937)

Algumas etapas que são úteis na construção da animação dos personagens e na construção do *acting* referenciam Katharine Ommanney, em seu livro “The stage & the school” (1939).

Os personagens são interessantes, realistas e vívidos?

Você fica emocionalmente envolvido com eles?

Os gestos e movimentos parecem sinceros, convincentes, limpos e propriamente motivados?

Tudo da ação ajuda a delinear os personagens e suas situações para você?

A ação é clara, realista, prolongada, suficiente e exagerada o suficiente para que seja vista por toda a audiência?

No livro “The Illusion of Life: Disney Animation”(1981), os autores comentam sobre como personagens terão estilos diferentes de animação e construção de personalidade entre si, como feito em diversos filmes da Disney. No desenvolvimento de Malévola e Príncipe John, os dois personagens, por mais que sejam vilões, agem de forma completamente diferente. Malévola possui uma personalidade drástica e extravagante, enquanto Príncipe John foi criado de forma a ser muito mais humorístico.

A diferença da forma em que o *acting* foi trabalhado em cada personagem pode ser notada na construção de pose dos vilões. Malévola, na Figura 4, é representada em uma pose imponente, extravagante e com postura que denota nobreza, de modo a enfatizar a personalidade ordeira e arrogante. Por outro lado, príncipe John é desenhado com uma pose relaxada, gestos que são associados com vaidade e na forma em que mostra duas jóias e objetos pessoais, comunicando uma personalidade bagunceira e ostensiva do personagem.

FIGURA 4 - Malévola



Fonte: Bela adormecida, Disney (1959)

Dessa forma, o *acting* foi trabalhado de forma diferente para cada personagem, diferindo na forma em que cada um foi construído, resultando em vilões que expressam suas intenções e se comportam de formas diferentes, mesmo que fundamentalmente ambos façam o mesmo papel dentro de suas respectivas histórias.

FIGURA 5 - Príncipe John



Fonte: Robin Hood, Disney (1973)

Além do mercado de animação ocidental, Studio Ghibli, um estúdio japonês, foi responsável pela produção de filmes que se tornaram clássicos dentro de consumidores de obras de animação orientais, como “O Castelo Animado” e “O Serviço de Entrega da Kiki”.

FIGURA 6 - Kiki voando com gaivotas



Fonte: O serviço de entrega da Kiki (1989)

Trabalhando em conjunto com a abordagem artística, fundamentos de composição de cena e técnicas conhecidas podem ser, também, de grande ajuda para passar uma ideia clara e concisa do que está acontecendo no mundo interno dos personagens, trabalhando de forma íntima com o *acting* dos mesmos, uma vez que, ao depender do posicionamento de câmera e enquadramento dos personagens em cena, a posição dos atores e a maneira com a qual eles interagem com o mundo ao seu redor terão que ser trabalhadas de forma que a atuação dos personagens seja eficiente, concisa e que comunique o sentimento desejado na cena. Esse é o caso de técnicas de enquadramento de cena como *rear view* e *overlay*, citadas pelos autores, quando são integradas na animação (JOHNSTON, 1981).

FIGURA 7 - Rear view



Fonte: The Illusion of Life: Disney Animation. (1981, p. 486)

Além disso, os 12 princípios de animação foram utilizados em grande escala na construção das cenas, auxiliando na comunicação das personagens e história como um todo. Apresentados por Frank Thomas e Ollie Johnston, utilizados em filmes da Disney desde 1930, são utilizados por estúdios de animação ao redor do mundo desde sua concepção até os tempos atuais, continuando a ter uma grande relevância no mercado. Tratam-se de guias para a produção de toda obra animada,

de modo a tornar a animação mais fluida, consistente e agradável aos olhos do espectador. É possível ver a utilização do *ease in* e *ease out* no movimento das personagens, bem como *staging*, *anticipation* e *secondary action*, em colaboração com os demais princípios para o enriquecimento das cenas.

FIGURA 8 - Staging



FONTE: The Animator's Survival Kit (2001)

3. WINDOWS

O curta teve seu início no ano de 2018, tendo sua primeira versão finalizada em 2019. Inicialmente a equipe envolvida era composta pelos alunos Sophia Bahia, Paulo Becker, Leonardo Guevara e Daniel Oliveira, sendo retrabalhado e continuado por Paulo Becker e Sophia Bahia como trabalho de conclusão de curso dos estudantes. A obra teve como foco principal a relação entre duas amigas no decorrer de um ano, com foco em um tom emocional, buscando trazer situações e problemáticas comuns para jovens-adultos, mas que também apela ao público geral.

Como premissa, o curta apresenta a relação de duas amigas com personalidades amplamente distintas, desde o momento em que as duas se conhecem e como a amizade se desenvolve no decorrer de um ano. Juntamente a isso, a obra buscou explorar os desafios de conciliar trabalho com a vida pessoal podem trazer e como cada pessoa reage e lida com a problemática de forma individual, com foco no emocional das personagens.

A animação começa apresentando as duas personagens, progredindo de modo a contar o dia a dia das personagens e como a relação entre elas se desenvolve ao passar do tempo. Amara começa a pintar um quadro de Dahlia, eventualmente sendo aceita em uma galeria de arte, fato que é revelado ao espectador durante algumas cenas, fazendo com que Amara se afaste de sua amiga cada vez mais. Nessa etapa do curta, Dahlia tenta chamar a atenção de sua amiga em vão, até o momento que desiste de tentar se comunicar com ela, representado visualmente com a janela de seu quarto

fechada. No final, Amara repete o gesto de Dahlia do começo da animação, entregando um bolo na janela de sua amiga, dando início à reconciliação das duas.

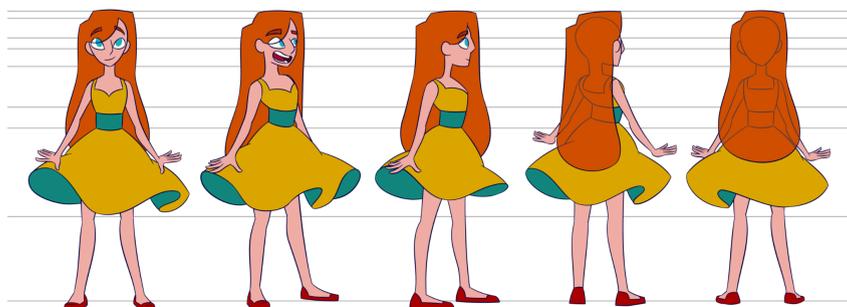
Na primeira versão do curta, várias cenas foram definidas como estáticas, ou seja, não possuíam animação, imagens sem movimento apresentadas por alguns segundos no curta. A escolha foi, mais tarde, reconsiderada, buscando, dessa forma, melhorar o entendimento, compreensão e fluidez do curta. Desta forma, todas as cenas foram retrabalhadas de modo a possuírem clareza e comuniquem a história desejada, tornando todas as cenas que eram estáticas em cenas animadas e atualizando partes antigas da produção, considerando a situação em que se encontram, as próprias personalidades das personagens e a maneira em que reagem a acontecimentos no curta.

3.1 PERSONAGENS

A teoria da forma no design de personagem foi utilizada amplamente no curta, conceitos aplicados na grande maioria das animações atuais, mencionado no documento fornecido por “*The Walt Disney Family Museum*”. As formas de Dahlia foram baseadas em formas arredondadas, com características fofas e mutáveis, e também triangulares, sendo dinâmica e imprevisível. Em contraste com Dahlia, Amara é baseada em formas quadráticas, passando a ideia de ser sólida e forte, juntamente com características arredondadas, passando a ideia de ser inofensiva e suave.

Dahlia é uma personagem que foi construída de modo a ser alegre, amigável e brincalhona, características que são realçadas durante toda a duração do curta. Seu design foi pensado de modo a passar movimento e delicadeza, uma vez que a feminilidade é um traço forte da personagem. Com isso, Dahlia sempre usa vestido e cabelo longos, fazendo seus movimentos fluírem dentro do cenário de forma suave e auxiliando na comunicação de sua personalidade em cada cena.

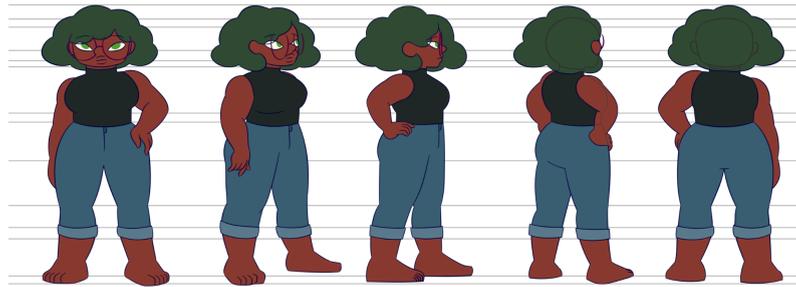
FIGURA 9 - *Model sheet* Dahlia



Fonte: Acervo do autor

Amara, em contraste com Dahlia, é uma personagem reservada, séria e introvertida. Seu design foi feito de modo a passar a ideia de estabilidade e imutabilidade, alguém que tem bases fortes, difíceis de se mudar. As poses e movimentos são mais firmes e suas roupas não tem muita liberdade para fluir e adotar novas formas quando comparadas a Dahlia, ajudando na construção de sua personalidade.

FIGURA 10 - *Model sheet* Amara



Fonte: Acervo do autor

4. ACTING EM WINDOWS

Uma vez que o curta animado “Windows” busca relacionar-se com o público geral e possui uma temática cotidiana, o *acting* se tornou um elemento fundamental dentro do curta, já que o público deveria se identificar e simpatizar com as personagens e as situações vividas pelas mesmas. Junto a isso, a animação não possui dublagem, fazendo-se necessárias poses claras e movimentos expressivos para facilitar a compreensão do espectador.

A personalidade das personagens participa de forma íntima com a animação feita, uma vez que o movimento de cada uma e a forma que elas expressam seus sentimentos diferem entre si. Dahlia é uma personagem muito extrovertida, amigável e cheia de energia, logo seus movimentos foram muito exagerados na maior parte do curta, fazendo piadas e caretas para demonstrar a personalidade brincalhona e divertida da personagem ao decorrer da animação. Em contraste com Dahlia, Amara é introspectiva, reservada e tímida, logo, seus movimentos são menos exagerados durante grande parte do curta, de modo a demonstrar a personalidade fechada da personagem.

Uma das cenas mais relevantes para o entendimento do curta, bem como o momento onde o *acting* se torna fundamental para o entendimento da situação, é a primeira cena, onde vemos Dahlia colocando um doce na janela de Amara. Essa ação mostra como aconteceu o primeiro contato entre as duas e facilita o entendimento da personalidade amigável de Dahlia, dando o pontapé inicial para o desenvolvimento da amizade. Assim, o doce assume um papel de meio de comunicação entre as

duas e representa a ligação entre as personagens, uma ferramenta que retorna na penúltima cena da animação, onde Amara retorna o mesmo gesto de Dahlia, colocando um bolinho no parapeito da janela de sua amiga para a reconciliação entre elas.

FIGURA 11 - Cena inicial



Fonte: Acervo do autor

Durante a produção do curta, várias escolhas foram feitas para construir a animação das duas personagens para que a cena comunicasse mais efetivamente suas personalidades e o contexto da cena. Dessa forma, silhuetas e poses claras foram essenciais, bem como o sentido em que a personagem é desenhada em cena, para que a comunicação entre curta e espectador não seja prejudicada por limitações do enquadramento escolhido ou pelo movimento realizado pelas personagens.

No caso de Dahlia, suas poses foram trabalhadas de forma que a maioria das cenas em que a personagem aparece, ela exhibisse um comportamento exagerado e enérgico, ocupando grande espaço da tela e constantemente se movimentando pelo cenário. Da mesma forma, diversas cenas de Amara tiveram que ser repensadas para comunicar a natureza reservada da personagem. Na figura 12, pode ser visto o contraste entre a primeira versão da cena, à esquerda, e a mais recente, à direita.

FIGURA 12 - Redesenho de cena antes/depois



Fonte: Acervo do autor

Contrastando com Dahlia, as cenas com a Amara foram feitas de modo a deixar suas poses mais contidas e sutis, sem apresentar a mesma energia e sem movimentar-se pelo cenário com a mesma intensidade de Dahlia, como pode ser visto na figura 13, diferindo entre as versões da cena.

FIGURA 13 - Redesenho de cena antes/depois



Fonte: Acervo do autor

Na Figura 14 é possível ver como as duas personagens possuem diferentes níveis de energia e exagero, Dahlia é vista agindo de forma bem cartunesca e exagerada, indicando sua personalidade mais brincalhona. Por outro lado, Amara observa a situação com uma pose casual, reagindo de maneira mais contida. Por mais que Amara não se movimenta pelo cenário com a mesma intensidade de Dahlia, a comunicação de sua personalidade não foi prejudicada, uma vez que o próprio contraste entre as duas ajudou a destacar ambas durante a animação, com outras técnicas de animação já mencionadas no artigo.

FIGURA 14 - Construção das poses em cena



Fonte: Acervo do autor

Na cena representada pela Figura 14, as duas amigas conversam sobre o livro que cada uma leu. Torna-se relevante que o livro seja o foco principal do *acting* das personagens, para que o espectador saiba qual é o objeto de interesse da cena. Para isso, Dahlia aparece em cena segurando um livro, apresentando o objeto e o colocando em cena, indicando a importância que o mesmo terá na conversação que segue. Além disso, Amara começa em cena com seu livro, mantendo em um

campo de visão claro para que o espectador assuma o foco da conversa, principalmente quando ela começa a falar, gesticulando com o livro em sua mão.

FIGURA 15 - Construção das poses em cena



Fonte: Acervo do autor

Na Figura acima, as duas personagens estão ainda se conhecendo. Desta forma, o *acting* de Amara foi pensado de forma que fique em uma posição mais defensiva e cautelosa, estranhando o comportamento de sua amiga, a qual possui uma personalidade brincalhona, fazendo piruetas para mostrar à sua amiga seu conhecimento de dança, situação que acaba dando errado e fazendo com que Dahlia quase caísse no chão. Nessa cena pode-se notar outra instância onde o *acting* é essencial para comunicar como cada personagem reage à situações, bem como apresentar o que está acontecendo em cena. Amara é desenhada com uma expressão de surpresa e desespero, fazendo uma reação clara ao que está acontecendo com sua amiga, indicando o objeto de sua preocupação. Dahlia, por outro lado, recupera-se de forma exagerada e cômica, fazendo grandes movimentos quando se estabiliza e recupera seu fôlego, além de tentar rodopiar novamente, com pouca preocupação ou reconhecimento pela situação perigosa que acabou de enfrentar.

FIGURA 16 - Amara é aceita em galeria



Fonte: Acervo do autor

Seguindo os acontecimentos do curta, Amara é aceita em uma galeria de arte para expor seu trabalho, apresentando o panfleto da sua mostra. O objeto é mantido em foco com a silhueta clara da personagem, juntamente com as expressões e poses das duas amigas para informar ao espectador a importância do objeto. Dahlia fica surpresa, deixando seu livro cair e Amara permanece em uma pose que comunica confiança e orgulho. Estes acontecimentos geram uma reação não característica da personagem, onde aparece exibindo um sorriso largo e felicidade acentuada, contrastando com suas expressões usuais mais contidas. A escolha de apresentar um lado mais positivo e extrovertido da personagem se deve a um desejo de levar ao espectador a ideia de que a oportunidade de Amara é algo importante para ela, uma vez que não é visto esse tipo de comportamento pela personagem em outros momentos da animação.

FIGURA 17 - Cena panfleto



Fonte: Acervo do autor

Chegando na última parte do curta, várias cenas mostram Dahlia tentando chamar a atenção de sua amiga em diversas cenas, como representado na Figura 17, mesmo que acabe se desapontando com a falta de reciprocidade, fato que acentua a personalidade esperançosa e positiva da personagem. Em contrapartida, Amara não dá atenção à amiga, sempre focada em assuntos pessoais, dando ênfase à natureza realista da personagem e em sua tendência a se isolar. Este fato torna-se evidente com a representação da personagem realizando ações que não possuem Dahlia como participante, como a procura por um objeto fora de cena sem notar sua amiga e organizar papéis enquanto não percebe Dahlia pela janela.

FIGURA 18 - Cena emocional



Fonte: Acervo do autor

Outro momento que podemos notar como o *acting* auxilia em apresentar como cada personagem lida com cada situação é a cena na Figura 18. Nesta cena, Dahlia é vista esperando que Amara volte. Neste trecho, busca-se mostrar a solidão, tristeza e saudades que a personagem sente, contrastando com os demais momentos em que a personagem aparece alegre e brincalhona. Aqui, mesmo com o sentimento desolado de Dahlia, seus movimentos continuam fluidos e expressivos, em concordância com o estilo em que a personagem foi animada durante o resto do curta e seu sentimento de esperança em relação à sua amizade.

Assim como em Amara, os mesmos cuidados foram tomados em Dahlia, respeitando sua personalidade e deixando suas reações e modos de agir condizentes com a forma que Amara lidou com outras situações durante o curta. Nesse sentido, a personagem é vista na Figura 19 em uma expressão contida, com uma emoção e pose sutis, demonstrando que, mesmo em momentos de felicidade, o arquétipo construído para Amara ainda permanece.

FIGURA 19 - Cena Amara desenho



Fonte: Acervo do autor

5. CONCLUSÃO

Ao longo do artigo, foi mencionado o contexto histórico do *acting* e exemplos de seu desenvolvimento ao longo da história da mídia animada, bem como a importância do seu uso juntamente dos 12 princípios da animação, ressaltando sua relevância na produção de toda obra animada.

Também foi apresentada a forma em que personagens com o mesmo arquétipo podem diferir entre si a depender da forma em que o *acting* é utilizado para cada um, de forma a evidenciar a importância de sua utilização para criar personagens únicos, que reagem ao mundo de maneira intrínseca a eles.

Na produção do curta, o *acting* apresentou-se na forma dos elementos de expressão das personagens, possuindo um papel fundamental na comunicação de suas intenções e personalidades, bem como na construção da história de “Windows”. Possuindo o foco principal, o *acting* pôde ser visto durante as cenas que compõem a animação, desde a forma em que cada personagem move-se pelo cenário, até suas reações e emoções em cada situação em que se encontram. Observa-se, também, a importância do *acting* para comunicar as diferenças de emoções apresentadas por Dahlia e Amara, bem como a maneira em que cada uma expressa as mesmas, de forma a enriquecer a história como um todo.

Por fim, o artigo apresentou formas e exemplos da utilização do *acting* dentro de um curta animado, juntamente com a análise da obra e detalhamento do processo onde o conceito foi utilizado na construção das cenas e personagens. Também houve o foco em apresentar os métodos e ferramentas utilizadas na produção do curta, de modo a auxiliar na criação de possíveis futuras animações.

6. BIBLIOGRAFIA

BRANCA de Neve. Direção de David Hand. Los Angeles: Walt Disney Productions, 1937

DISNEY: **Shape Language.** Disponível em: <www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf>. Acesso em: 22 de fevereiro de 2022

FANTASMAGORIE. Direção de Émile Cohl. Produção de Émile Cohl. França: Société Des Etablissements L. Gaumont, 1908.

GERTIE the Dinosaur. Direção de Émile Cohl. Estados Unidos: McCay, 1914.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Nova Iorque: Abbeville Press, 1981.

O CASTELO Animado. Direção de Hayao Miyazaki. Produção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2004

OMMANNEY, Katharine. **The Stage and The School**. Nova Iorque: Harper & brothers, 1939.

O SERVIÇO de entregas da Kiki. Direção de Hayao Miyazaki. Produção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989.

ROBIN Hood. Direção de Wolfgang Reitherman. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1973

SCOTT, Jeffrey. The Difference Between Live-Action and Animation Writing. **Awn**, 2011.

Disponível

em:

<https://www.awn.com/blog/difference-between-live-action-and-animation-writing#:~:text=So%20th e%20key%20difference%20between,is%20one%20page%20per%20minute>. Acesso em: 04 de

Junho de 2022.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Estados Unidos: Faber And Faber, 2001.