



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

Francine Rocha Gonzales

***ANIMAÇÃO 2D NOS CRÉDITOS FINAIS DE FILMES EM  
ANIMAÇÃO 3D: FUNÇÃO ESTÉTICA E NARRATIVA***

Trabalho de Conclusão de Curso realizado como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas, com orientação da profa. Ana Paula Penkala.

Pelotas, fevereiro de 2014

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a relação da função estética e narrativa dos créditos principais em animação 2D presentes no final de filmes em animação 3D com sua função técnica e com o filme em si. Para tanto, a maneira como foram trabalhados os créditos dos longas *Hotel Transilvânia*, *Rango* e *WALL·E* é analisada, considerando-se os materiais utilizados (ou simulados), tratamento dado aos elementos plásticos, adaptação dos personagens 3D para a estética 2D, relevância da narrativa para a história principal, observando como esses recursos conferem expressividade e/ou se relacionam com o universo 3D do filme.

**Palavras-chave:** cinema, créditos principais, animação 2D, estética, narrativa.

## INTRODUÇÃO

Cada vez mais longas-metragens de animação 3D vêm utilizando a animação 2D em seus créditos principais (tanto quando são no início ou quando são no final do longa). Existem até os que utilizam a técnica durante o filme, como é o caso, por exemplo, da sequência inicial de *Kung Fu Panda* (Mark Osborne e John Stevenson, 2008), que apresenta o sonho de Po em animação 2D, e de *Hotel Transilvânia* (*Hotel Transylvania*, Genndy Tartakovsky, 2012), em que uma lenda contada por Johnatan (o humano que encontra o hotel) segue essa técnica de animação.

Cada um desses créditos trata a narrativa de forma diferenciada: alguns fazem referência a elementos da temática, como é o caso de *Monstros S.A.* (*Monsters Inc.*, Pete Docter, 2001), com suas portas e monstros estilizados, enquanto outros, tratando-se daqueles que aparecem no final do filme, são uma continuação ao que aconteceu na narrativa principal, como é o caso de *Bolt - Supercão* (*Bolt*, Chris Williams e Byron Howard, 2008), entre outras abordagens. Além disso, com a técnica 2D existe a possibilidade de diferentes escolhas estéticas: desde algo mais artístico, como a influência do impressionismo em uma parte dos créditos de *Wall·E* (Andrew Stanton, 2008), por exemplo, a algo mais abstrato, codificando “elementos da trama de formas gráficas e cinematográficas distintas do resto do discurso” (TIETZMANN, 2007, p. 01).

Dessa forma, um estudo das diferentes funções estéticas e narrativas possíveis nessas sequências, assim como dos motivos para tal escolha, se faz necessário, já que o material disponível sobre esse tema é escasso, principalmente sob esse enfoque: créditos principais apresentados no final do filme, que utilizam a animação 2D, em longas de animação 3D (os

estudos existentes relacionados a créditos normalmente tratam sobre tipografia e *motion graphics* nas sequências de *live action* e são igualmente escassos). Este estudo contribui para um melhor aproveitamento dessa hibridização de técnicas e de possibilidades narrativas, fazendo com que se pense os créditos não apenas como um acessório, mas sim como uma parte integrante do filme, que coopera com a mensagem e tem relações com o mesmo. Além disso, o design de créditos é um mercado em potencial para animadores, tanto que existem várias empresas<sup>1</sup> especializadas nisso.

Partindo dessa abordagem do tema, levantamos a problematização: qual a função estética e narrativa que os créditos principais em 2D desempenham nos filmes 3D? Para começar a resolver a questão de pesquisa, foi feito um mapeamento dos créditos principais em filmes 3D de estúdios com amplo alcance comercial internacional, distribuídos em cinema, para que a abordagem envolva longas de fácil acesso ao público. Em um primeiro momento, foram apontados os longas que possuem créditos principais (tanto no início quanto no final do filme) com animação/estética 2D, e em seus créditos de encerramento, a fim de se fazer um levantamento da frequência com que a técnica é usada (ver APÊNDICE A). Com esses resultados e considerando o recorte desta pesquisa (créditos principais com estética e/ou técnica 2D apresentados no final dos filmes 3D), uma pré-análise das sequências desses longas foi realizada, destacando tanto seu conteúdo técnico quanto narrativo, ambos de forma geral, e suas principais características visuais e estéticas, também de modo geral.

Para um aprofundamento da análise, o trabalho apresenta um levantamento histórico do design de créditos no cinema, a fim de descobrir como se deu a evolução das funções desempenhadas pelos mesmos. Para tal, foram utilizados como referência Vieira (2009), Tietzmann (2007), Yu (2008) e May (2010), para a parte teórica, e Jones e Oliff (2007), para fazer a relação do histórico dos créditos com os principais filmes de animação (os exemplos das referências teóricas são quase que inteiramente de filmes de *live action*, enquanto que o livro destes últimos autores conta com uma linha do tempo com os principais filmes/séries de animação, assim como com os principais avanços tecnológicos).

Para alcançar os objetivos deste artigo – que envolvem como objetivo geral a compreensão do potencial estético e narrativo da técnica 2D nos créditos principais de filmes 3D e como objetivos específicos: a) analisar a função dos elementos plásticos/narrativos

---

<sup>1</sup> *Picture Mill* é uma empresa norte-americana conhecida pelo seu trabalho nas sequências de créditos de longas (mais de 200) como, por exemplo, *Hotel Transilvânia*, *Eu, Robô* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004), *O Quarto do Pânico* (*Panic Room*, David Fincher, 2002). O estúdio brasileiro Lobo (localizado em São Paulo), é outra empresa responsável por créditos de filmes, como por exemplo, *Caixa 2* (Bruno Barreto, 2006), e também de minisséries, como, *Capitu* (Luiz Fernando Carvalho, 2009) e *A pedra do reino* (Luiz Fernando Carvalho, 2007).

trabalhados na estética/história dos créditos em 2D e sua relação com o filme e a própria técnica 3D e b) abarcar a relação da função da animação 2D com a função técnica dos créditos – uma abordagem da função estética da imagem de forma geral e das possibilidades narrativas são relacionadas com a função técnica dos créditos de animação selecionados, buscando discutir que sentidos (estéticos, narrativos) esse tipo de uso dos créditos produzem.

Para dar conta dessas questões e de sua fundamentação, este artigo é dividido em três seções: a primeira conta com um breve panorama histórico dos créditos, enfatizando as funções técnicas, estéticas e narrativas que estes podem exercer atualmente; na seção 2 é apresentado um breve histórico da animação 2D nos créditos mapeados; e, por fim, na terceira seção, é exposta a metodologia e a análise. Essas seções são seguidas das considerações finais, referências bibliográficas e apêndices.

## **1 HISTÓRIA E FUNÇÃO DOS CRÉDITOS NO CINEMA *LIVE ACTION* E SUA RELAÇÃO COM O CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Com a popularização do cinema através dos *Nickelodeons*<sup>2</sup>, por volta de 1905, os produtores perceberam que era necessário identificar seus filmes de alguma forma não só para se distinguir dos demais estúdios como também para evitar a pirataria documentando-os como registro oficial.

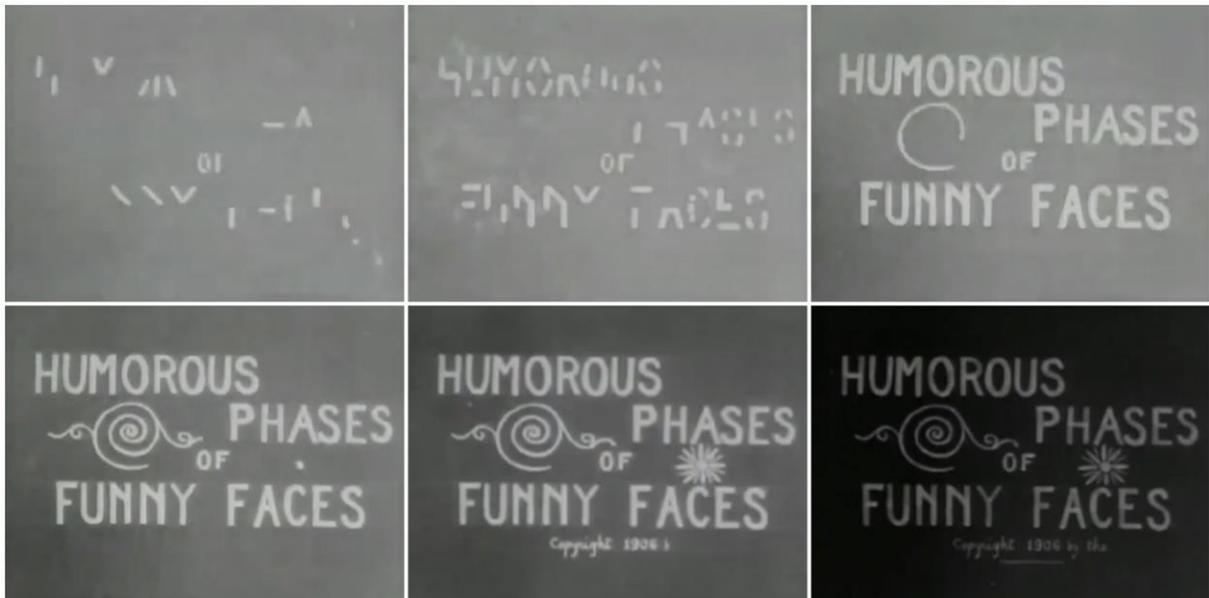
Assim surgiu a primeira forma dos créditos. Similares aos *inter-titles*, cartões que eram exibidos durante o filme com os diálogos dos personagens ou explicação de suas ações, o design desses créditos consistia em tipografia branca sobre fundo preto, garantindo contraste entre a informação e o fundo. “Especula-se que o fundo preto era escolhido pelo fato de que o de cor branca apresentava muitas irregularidades devido à qualidade da película e ao seu desgaste, produzindo imagens ruidosas com texturas indesejadas” (VIEIRA, 2009, p.12).

Esses primeiros créditos tinham como função principal informar o título da obra e identificar sua propriedade, uma preocupação de origem comercial. Essas informações ainda não eram animadas, possuíam apenas transições entre as telas (*fades* e *fusões*). Entretanto, uma animação desta mesma fase – *Humorous Phases of Funny Faces* (J. Stuart Black, 1906) – é considerada o primeiro filme a ter créditos de abertura animados (Figura 1), além de ser o primeiro curta em animação. Porém, esta parece ser uma exceção, já que outras animações

---

<sup>2</sup> Espécie de cine-teatro; foi o principal ponto de exibição de filmes até entrar em declínio por volta de 1910. Seu nome tem origem no valor que o ingresso custava (um níquel) e na palavra de origem grega *odeon*, que significa “teatro coberto”.

dessa época seguem o mesmo padrão dos créditos dos filmes *live action*, como podemos observar em *Gertie, the Trained Dinosaur* (Winsor McCay, 1924) (Figura 2).



**Figura 1:** Alguns frames dos créditos iniciais da animação *Humorous phases of funny faces*. Fonte: <[www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I](http://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I)>.



**Figura 2:** Frame dos créditos iniciais de *Gertie, the trained dinosaur*. Fonte: <[www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4](http://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4)>.

Com o tempo, tanto a forma como o conteúdo dos créditos foi sendo modificado. Segundo Tietzmann (2007), ao longo da década de 1910 e primeiros anos de 1920, foram sendo adicionados outros dados aos mesmos: empresa produtora, elenco principal e secundário, equipe e prólogos textuais. Foi surgindo uma preocupação em preparar o espectador para o filme e assim os créditos passaram a ter algo mais além de apenas texto. Elementos do design gráfico impresso foram sendo incorporados no design desses créditos (referências a cartazes populares e estilos gráficos de cada época) e a tipografia passou a ser melhor trabalhada de forma a transmitir a ideia principal do filme (títulos configurados como logotipos, indicando o gênero do filme). Esse desejo de preparar o espectador para o filme pode ser observado na animação *As aventuras do príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reinigerd, 1926) – considerado um dos primeiros longas de animação

da história –, no qual os créditos incorporam fontes e elementos gráficos inspirados na temática e estética árabe presente no filme (Figura 3). Por volta de 1930, outros elementos que ajudavam a capturar a audiência e a transmitir o clima do filme também começaram a fazer parte do design de créditos. Dessa forma, sobre imagens pintadas era colocada a tipografia em branco ou preto, às vezes com sombreamento, para que se destacasse do fundo. Podemos ver exemplos destes créditos na história do cinema de animação em *Steamboat Willie* (Ub Iwerks e Walt Disney, 1928) (Figura 04, item 1) – considerado o primeiro desenho de animação com som e música –, em *Sinkin' in the bathtub* (Hugh Harman e Rudolph Ising, 1930) (Figura 04, item 2) – primeiro curta em animação da *Warner Bros* – e em *Dizzy Dishes* (Dave Fleischer, 1930) (Figura 04, item 3) – primeiro curta em que a personagem Betty Boop aparece.



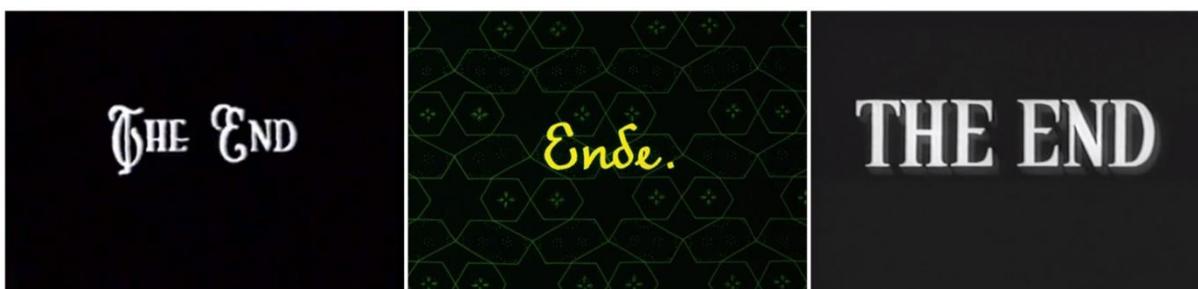
**Figura 3:** Frames dos créditos iniciais e apresentação dos personagens de *As aventuras do príncipe Achmed*.  
Fonte: <[www.youtube.com/watch?v=VwvIJGsXizE](http://www.youtube.com/watch?v=VwvIJGsXizE)>.



**Figura 4:** Frames dos créditos de abertura dos filmes *Steamboat Willie*, *Sinkin' in the bathtub* e *Dizzy Dishes*, respectivamente. Fontes: <[www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4](http://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4)>; <[www.youtube.com/watch?v=5kPhP3ZNw6Ag](http://www.youtube.com/watch?v=5kPhP3ZNw6Ag)>; <[www.youtube.com/watch?v=FC1RSe\\_RFLg](http://www.youtube.com/watch?v=FC1RSe_RFLg)>.

Ainda em 1920, com o começo do uso cinematográfico do *Optical Printer*<sup>3</sup>, os créditos contaram com outra opção ao fundo preto (VIEIRA, 2009). Com esse instrumento foi possível sobrepor o texto às imagens capturadas pela câmera, o que também dava a escolha de acrescentar fatos narrativos importantes aos créditos, garantindo sua exibição tanto no cinema<sup>4</sup> quanto na televisão<sup>5</sup>. De acordo com Vieira (2009, p. 21), “os autores do livro *Uncredited* defendem que, pela primeira vez na história, as sequências podiam trabalhar narrativamente, indo além de cumprir uma função de embalagem”. Porém, não era sempre que isso acontecia, já que em muitos casos “bastava filmar algumas cenas vazias, paisagens ou ações desinteressantes para que se obtivesse material suficiente para posicionar a informação tipográfica” (VIEIRA, 2009, p. 21).

Conforme a quantidade de nomes a ser exibida foi aumentando, foi necessário ter mais espaço. De acordo com Yu (2008), muitos optaram por aumentar a duração dos créditos de abertura, enquanto outros deixaram alguns nomes para o final do filme, surgindo assim os créditos finais. Antes disso, aproximadamente até 1950, os créditos de encerramento contavam apenas com um intertítulo indicando seu final: *The End* (VIEIRA, 2009, p.15) (Figura 5).



**Figura 5:** Intertítulo de encerramento dos filmes *Gertie, the trained dinosaur*, *As aventuras do príncipe Achmed* e *Dizzy Dishes*, respectivamente. Fontes: <[www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4](http://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4)>; <[www.youtube.com/watch?v=VwvIJGsXizE](http://www.youtube.com/watch?v=VwvIJGsXizE)>; <[www.youtube.com/watch?v=FC1RSe\\_RFLg](http://www.youtube.com/watch?v=FC1RSe_RFLg)>.

Foi também nesse período que teve origem uma inovação no design dos créditos através do designer gráfico Saul Bass com sua sequência para o filme *Carmem Jones* (Otto Preminger, 1954), que consistia basicamente na animação de um rosa em chamas (Figura 6, item 1). Segundo Vieira (2009, p. 1), Saul Bass “inaugura um novo tempo dentro da história

<sup>3</sup> Dispositivo com um ou mais projetores de filmes ligados a uma câmera de cinema, o que possibilita a criação de efeitos especiais, cópia ou restauração de películas, através da recaptura do filme.

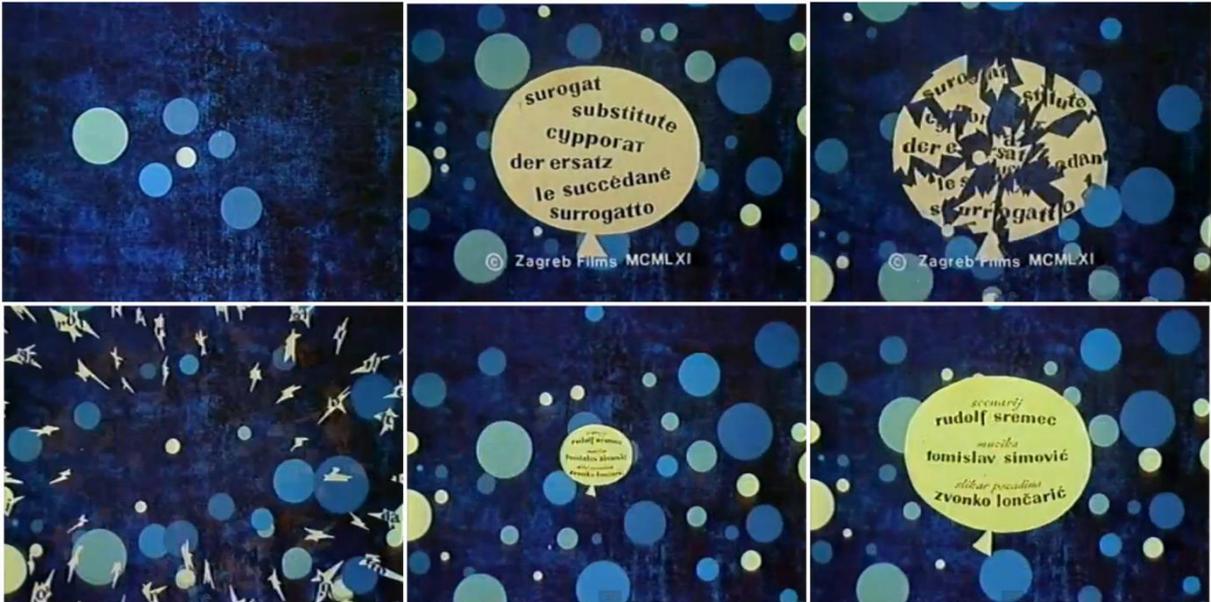
<sup>4</sup> Segundo Yu (2008), era comum manter as cortinas do cinema fechadas durante os créditos, sendo abertas somente após o filme começar.

<sup>5</sup> De acordo com Vieira (2009), é frequente as emissoras de televisão cortarem os créditos do filme para evitar “marketing gratuito” através da apresentação dos logos dos produtores e também para começar logo a ação.

do cinema, desenvolvendo a noção de uma imagem sintética, com imenso poder gráfico, para ser utilizada como elemento chave nas sequências de abertura bem como nos pôsteres e materiais de divulgação”. Através da animação dessas imagens sintéticas, ele expressava o clima do longa de forma metafórica, transformando os créditos em uma parte integrante do filme. Tendo feito aproximadamente sessenta sequências – de *Carmem Jones* à *Cassino* (*Casino*, Martin Scosese, 1995) (Figura 6) –, e utilizando diversas técnicas – animação, colagem, *live action* – Saul Bass é considerado um dos maiores expoentes dos créditos em animação. Sequências semelhantes aos de Bass estão presentes na animação *Surogat* (Dušan Vukotić, 1961) – os textos aparecem em balões geometricamente simplificados que estouram para logo após surgir outro balão com mais informações (Figura 7), remetendo à história do curta que é sobre um homem que está na praia e usa uma porção de objetos infláveis.



**Figura 6:** Alguns frames dos créditos de Saul Bass para os filmes *Carmen Jones* (item 1), *Deu a louca no mundo* (*It's a mad mad mad mad mad world*, Stanley Kramer, 1963) (item 2) e *Anatomia de um crime* (*Anatomy of a murder*, Otto Preminger, 1959) (item 3). Fontes: <[www.tcm.com/mediaroom/video/263920/Carmen-Jones-Movie-Clip-Saul-Bass-Titles.html](http://www.tcm.com/mediaroom/video/263920/Carmen-Jones-Movie-Clip-Saul-Bass-Titles.html)>; <[www.youtube.com/watch?v=s1A7bJD3atk](http://www.youtube.com/watch?v=s1A7bJD3atk)>; <[www.youtube.com/watch?v=nt7keunWkt8&list=PL69F1BB11DEE118E](http://www.youtube.com/watch?v=nt7keunWkt8&list=PL69F1BB11DEE118E)>.



**Figura 7:** Frames dos créditos iniciais de *Surogat*. Fonte: <[www.youtube.com/watch?v=frIRU8N5nNo](http://www.youtube.com/watch?v=frIRU8N5nNo)>.

Por volta de 1960, surge outro designer gráfico relevante para a história do design de créditos: Pablo Ferro. Suas inovações contam com o “corte rápido” ou “corte seco” (*quick cut*), técnica em que não há continuidade entre as imagens e em que as mesmas são montadas com mudanças rápidas, e o “*multi-screen*” ou “*split-screen*”, montagem em que a tela se divide em várias imagens.

No APÊNDICE B, é possível acompanhar as principais inovações na história dos créditos (descritas nesta seção) através de uma linha do tempo.

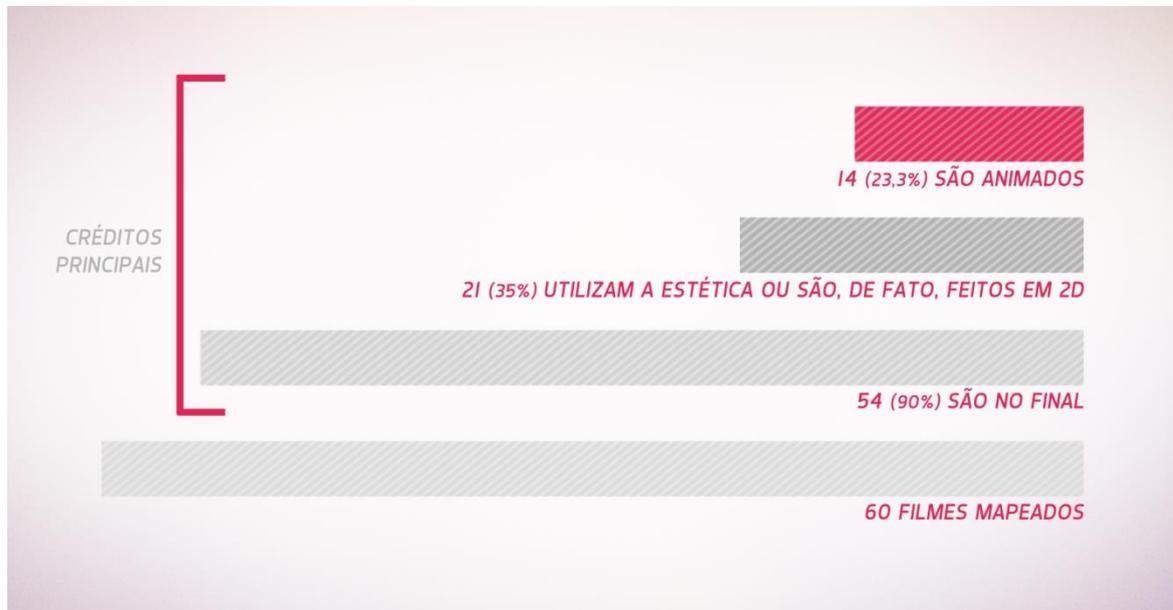
### 1.1 A função dos créditos

Segundo Vieira (2009), atualmente os créditos podem ser classificados em três categorias: a) de abertura, apresentam o título do filme e são exibidos no início; b) principais, compreendem o nome dos principais atores e membros da equipe e podem ser exibidos tanto no início quanto no final; e c) de encerramento, contêm o nome de todos os envolvidos na produção e aparecem como fechamento do filme.

Cada vez é mais comum os créditos principais serem apresentados no final. Segundo Yu (2008), isso acontece porque, com a eliminação dos créditos principais do início, é possível começar a ação imediatamente e continuá-la sem interrupções.

Longas em animação 3D vêm utilizando bastante esse recurso. Dos 60 filmes mapeados para este trabalho (ver APÊNDICE A), 54 possuem os créditos principais no final. Desses 54 filmes, 21 utilizam a estética ou são, de fato, feitos em 2D, e 14 desses apresentam alguma forma de animação (Gráfico 1). Em geral, o que caracteriza esses créditos – além de

sua função técnica – pode ser classificado dentro de duas categorias, estética e narrativa, as quais, neste estudo, servem como variáveis para a abordagem teórica.



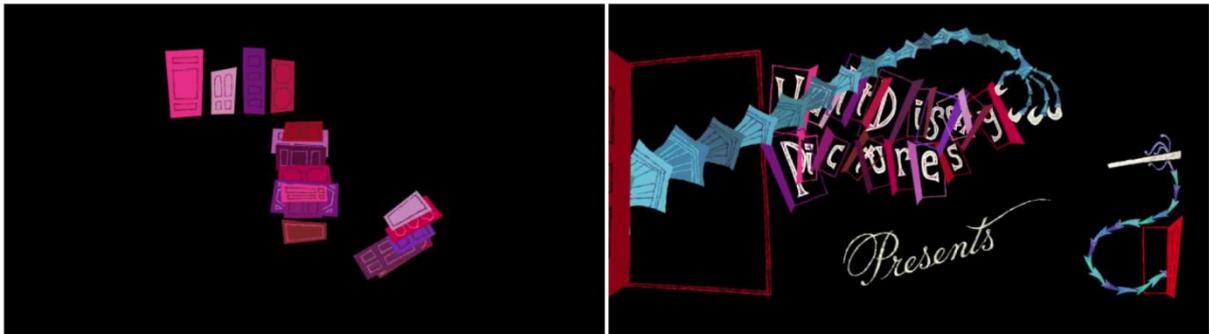
**Gráfico 1:** Créditos principais exibidos no final dos filmes mapeados. Fonte: Dados da pesquisa.

### 1.1.1 Função estética

De acordo com Besen (2008), a função básica dos créditos (iniciais, principais, de encerramento), tanto daqueles com fundo preto como daqueles mais elaborados, é apresentar suas informações de forma clara. Porém, os créditos não servem apenas para a informação de nomes, eles também podem apresentar o clima do filme, funcionar como uma introdução ou uma síntese da obra principal, bem como ser uma progressão à história (dependendo de onde os créditos principais estiverem inseridos: início ou final do filme).

Quando os créditos principais são apresentados no início do filme, cabe à estética “encontrar uma solução que respeite a intenção da obra e a ela conduza, além de conseguir formar uma imagem das expectativas [do espectador]” (TIETZMANN, 2006, p. 05), sem que o interesse deste seja eliminado. Dessa forma, é possível trabalhar a sequência de forma visualmente distinta do restante da obra, até mesmo utilizar metáforas a fim de “esconder do espectador os pontos relevantes da narrativa, mesmo os apresentando um a um” (idem, p. 08). Na sequência de créditos de abertura de *Monstros S.A.*, por exemplo, diversas portas na estética 2D (estilizadas e de diversas cores em um fundo preto) (Figura 8) aparecem e se movimentam ao ritmo da trilha sonora, fazendo uma referência às aberturas de filmes dos anos 60, tanto no traço (estética), quanto na dinâmica (narrativa). Essas portas são uma parte importante no universo do filme: o ponto de contato entre o mundo dos monstros e o mundo

dos humanos. Apresentá-las dessa maneira, com seus ângulos agudos e obtusos, e não retos, evidencia uma linguagem visual de caráter infantil, ao mesmo tempo em que não revela tudo sobre o mundo dos monstros (as portas não estão na fábrica de gritos e sim sobre um fundo preto).



**Figura 8:** Frames dos créditos de abertura de *Monstros S.A.* Fonte: *Monstros S.A.* – DVD

Quando os créditos principais são apresentados no final do filme, a estética dos mesmos pode ter como função surpreender o espectador, fazendo com que a sequência não seja cansativa ou repetitiva (caso a narrativa dos mesmos compreenda uma síntese da história do longa) e ao mesmo tempo se integre ao filme – e não seja apenas uma bela contracapa. De acordo com Vieira (2009, p.45-46),

Para surpreender é preciso estabelecer uma relação equilibrada entre o já visto e o assimilado e a inovação proposta, caso contrário não há comunicação. Nos dois extremos, excesso de novidade e de previsibilidade, há perda de potencial comunicativo, prejudicando a mensagem.

Nos longas mapeados, os que apresentam estética 2D nos créditos principais exibidos no final do filme conseguem estabelecer essa relação de forma efetiva e variada. Os créditos de *Detona Ralph* (*Wreck-it Ralph*, Rich Moore, 2011), por exemplo, apresentam-se na estética de jogos de 16 bits, remetendo à história do filme – que fala sobre um ícone dos *games* deste estilo. A estética não só faz referência ao personagem icônico e ao próprio visual desta outra mídia, mas também ao seu tipo de narrativa, criando, com isso, uma relação com os espectadores, que já conhecem esse personagem. Nesta sequência, os personagens do filme contam com pequenas adaptações em sua forma de acordo com o local (jogo) pelo qual estão passando (Figura 9).



**Figura 9:** Frames dos créditos principais de *Detona Ralph*: os personagens foram adaptados de acordo com o jogo onde estão. Fonte: *Detona Ralph* – DVD.

Para os propósitos deste trabalho, a estética 3D é tratada aqui como se fosse o mundo real, ou seja, como se não fosse uma representação (imagem), embora ela seja. Todos os estilos possíveis de representação na estética 2D são considerados como imagem, como de fato o são. Assim, a estética 2D (imagem) é analisada como representação da estética 3D (realidade) e, da mesma forma como as imagens (naturalistas ou menos naturalistas), estará “em situação de mediação entre o espectador e a realidade” (AUMONT, 1993, p. 78), isto é, entre o espectador e a estética 3D.

Como um dos principais modos dessa relação é o modo estético – “a imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas” (idem, p. 80) –, tratamos agora de alguns aspectos da imagem que colaboram para isso, destacando que essas sensações/experiências estéticas não contêm o mesmo significado que a estética até então abordada. De acordo com Valverde (20??), entende-se estética como unidade expressiva – “esta parece ser, aliás, a vocação maior de todo o investimento estético: obter um sentido de unidade que não se reduza à mera unicidade de motivos ou à homogeneidade de materiais ou técnicas, mas que alcance o nível de uma verdadeira ‘unidade expressiva’” (idem, p. 03) – e experiência estética como apreensão sensível, sendo que a mesma está relacionada com a estética. Segundo Valverde, citando Quintás, o objeto estético enquanto estrutura “conforma, configura os diversos elementos, e o bem conformado se torna <formosus> formoso” (QUINTÁS, 1993<sup>6</sup>, p. 108 apud VALVERDE, 20??, p. 07). Por seu dinamismo, no entanto, continua Valverde citando Quintás, “[...] ele faz com que o reconhecimento de suas categorias próprias – harmonia, simetria, repetição, etc. – só se revelem no jogo da recepção”

<sup>6</sup> QUINTÁS, Alfonso Lopez. *Estética*. Trad. Jaime A. Clasen. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1992.

(VALVERDE, 20??, p.183). Este autor diz que esse jogo é revelado na forma de uma transição entre a compreensão fruidora e uma fruição compreensiva, considerando-se que a experiência estética se dê, citando Jauss, “ao adotar uma atitude ante seu efeito estético, ao compreendê-la com prazer e ao desfrutá-la compreendendo-a” (JAUSS, 1986<sup>7</sup>, p.13 apud VALVERDE, 20??, p. 183).

Os personagens dos créditos são reconhecidos e se relacionam com os personagens do filme através de seus "invariantes" (características comuns às duas técnicas), que desempenham "o papel de índices de reconhecimento" e são "muitas vezes difíceis de estabelecer analiticamente" (AUMONT, 1993, p. 83): podemos reconhecer a Penny e o Bolt 3D (personagens de *Bolt - Supercão*) do longa-metragem em sua representação 2D presente nos créditos principais através desses invariantes, mesmo que muitas de suas características sejam suprimidas no segundo caso (Figura 10). De acordo com Aumont (1993, p. 83), “reencontrar’ uma experiência visual em uma imagem, sob forma ao mesmo tempo, repetitiva, condensada e dominável” resulta “da satisfação psicológica”. Dessa forma, utilizar uma estética diferenciada nos créditos proporcionará prazer ao espectador, já que possibilita a ele reconhecer os personagens em uma forma distinta – esse prazer pelo reconhecimento não aconteceria se os personagens fossem apresentados na mesma versão 3D que foram trabalhados no filme.



**Figura 10:** Bolt e Penny 3D, no filme, e 2D, nos créditos, de *Bolt - Supercão*. Fonte: *Bolt - Supercão* – DVD.

Outra característica que a estética 2D pode proporcionar em maior grau que a estética 3D, é a expressividade. Segundo Aumont (1993, p. 282), “o primeiro dos meios para tornar uma imagem expressiva costuma ser o de nela incluir ‘mais’ material, ou melhor, de fazer aparecer um trabalho do material”. Através das possibilidades técnicas particulares com as quais uma imagem 2D pode ser trabalhada, é possível deixar transparecer qual foi o material

<sup>7</sup> JAUSS, Hans Robert. *Experiencia Estética y Hermenéutica Literária*. Trad. Jaime Siles y Ela Maria Fernandez-Palacios. Madrid: Taurus, 1986.

utilizado (mesmo sendo elaborada em parte ou completamente de forma digital), bem como a própria técnica. Este é o caso dos créditos principais de *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), nos quais percebemos a textura do “pastel”<sup>8</sup> nos preenchimentos e contornos dos personagens e objetos, deixando-os orgânicos e expressivos (Figura 11).



**Figura 11:** Expressividade nos créditos principais de *Ratatouille*. Fonte: *Ratatouille* – DVD.

Pela sobreposição do material, também é possível acrescentar tons na gama de valores, elemento plástico “ligado à maior ou menor luminosidade de cada região da imagem” (idem, p.136), e na gama de cores, contribuindo para as relações de contraste. Segundo Dondis (2003, p.108), “no processo de articulação visual, o contraste é uma força vital para a criação de um todo coerente. Em todas as artes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado, e, portanto, simplificar a comunicação”.

Outra forma de obter contraste é através da estruturação dos elementos da imagem, ou seja, da sua organização e composição. De acordo com Aumont (1993), a composição se relaciona com a geometria – “uma questão de divisão, geometricamente harmoniosa, da superfície da tela [...], a arte das proporções” (idem, p. 269) – e com a plasticidade da imagem – “disposição dos elementos plásticos, valores, cores, linhas e superfícies” (idem, p. 269). Esse contraste da composição pode existir tanto em único plano, como acontece com a luminosidade e com as cores, quanto na relação de um plano com o seguinte, já que as técnicas visuais de estruturação “existem como polaridades de um *continuum*, ou como abordagens desiguais e antagônicas do significado” (DONDIS, 2003, p. 139). Assim, segundo Dondis (2003), temos equilíbrio e instabilidade, simetria e assimetria, regularidade e

<sup>8</sup> Material artístico para desenho e pintura, geralmente encontrado em barras ou bastões cilíndricos. Existem dois tipos de pastel: seco e oleoso.

irregularidade, simplicidade e complexidade, unidade e fragmentação, economia e profusão, minimização e exagero, previsibilidade e espontaneidade, atividade e estase, entre outras técnicas.

Além do material, há outros elementos que também agregam expressividade na estética 2D como, por exemplo, um dos princípios da animação: o exagero<sup>9</sup>. Na entrevista disponível no site oficial da *Pixar*<sup>10</sup> sobre o desenvolvimento do curta *Seu Amigo, o Rato* (*Your Friend the Rat*, Jim Capobianco, 2007), conteúdo extra do DVD de *Ratatouille*, os animadores falam da praticidade que é utilizar esse princípio na técnica 2D para o exagero das expressões dos personagens: na técnica 3D seria necessário remodelar o personagem, enquanto na 2D é preciso simplesmente desenhar o personagem como em qualquer outro frame, o que possibilita uma liberdade maior e, logo, uma expressividade também maior.

A linha é outro elemento que pode ser carregado de expressividade e que não existe na estética 3D da mesma forma que na estética 2D. O exemplo de Aumont (1993, p. 285) mostra como a expressividade deste elemento pode ser constatada:

[...] uma expressividade 'extrínseca' [das formas], que resulta mais de seu caráter de traço de um gesto, guardando pois uma espécie de dinamismo ligado a esse gesto: a mesma linha sinuosa pode ter sido meticulosamente desenhada (em Kandinsky) ou, ao contrário, lançada furiosamente sobre a tela (em Masson), e sua expressividade relativa ficar evidentemente transformada.

Essa relação entre as funções da imagem e suas características plásticas e a função estética dos créditos, permite uma melhor interpretação do sentido que a técnica 2D tem nos créditos principais de longas em animação 3D. A função estética também se relaciona com a função narrativa, de forma que ambas, quando em harmonia, contribuem para reforçar a mensagem do filme.

### 1.1.2 Função narrativa

A narrativa dos créditos não segue a estrutura da narrativa clássica. Cada cena dos créditos conta um pequeno acontecimento, uma pequena ação, sem que este tenha, necessariamente, relação com o fato da cena anterior ou seguinte; esses episódios não seguem “uma seleção de eventos da vida das personagens [...] composta em uma sequência estratégica” (MCKEE,

<sup>9</sup> Princípio utilizado para dar mais expressividade para a animação. Pode ser utilizado tanto em personagens (aparência e personalidade, expressões e movimentos) quanto em cenários, através de outros princípios como o *squash & stretch* (comprimir e esticar, considerado um dos princípios mais importantes, é a deformação que os personagens ou objetos sofrem para realçar um movimento. Por exemplo, uma bolinha quicando será mais achatada ao tocar o chão e mais esticada quando estiver em queda).

<sup>10</sup> Disponível em: <[http://www.pixar.com/features\\_films/RATATOUILLE#Ratatouille-title/video/3482](http://www.pixar.com/features_films/RATATOUILLE#Ratatouille-title/video/3482)>. Acesso em: 19 outubro 2013.

2006, p. 45), recurso utilizado na narrativa clássica, tampouco possuem uma história com início, meio e fim, pois geralmente não há nenhuma missão a ser cumprida.

Quando são apresentados no início, os créditos “frequentemente podem funcionar como uma introdução à obra principal apresentando seus temas, personagens e situações de uma maneira visualmente e estruturalmente distinta do restante do filme”, segundo afirma Tietzmann (2006, p. 01). Isso poderá gerar expectativas e curiosidade no espectador, bem como ajudá-lo a ter uma melhor apreensão da animação, já que quando o público “entra em contato com uma sequência de créditos pressupõe que o que lhe será mostrado é relevante e terá alguma consequência no que acontecerá depois” (idem, p. 03). Porém, isso não quer dizer que haverá progressão narrativa nos créditos iniciais (avanço da história da trama). De acordo com Tietzmann (2006), há diferentes formas de se abordar a narrativa na sequência de créditos, o que possibilita uma “[...] atitude compartilhada entre o crédito e o filme”. Esta atitude compartilhada se dá a partir de elementos selecionados da trama principal que podem ser incorporados nos créditos, “[...] escolhendo o que mostrar e o que esconder para preservar o interesse do espectador” (idem, p.03).

Através dos filmes mapeados, foi possível observar a forma como a narrativa geralmente se apresenta quando os créditos principais são inseridos no final do longa. Assim, foram constadas três categorias: de extensão, de complemento e de síntese.

Quando a narrativa dos créditos é uma extensão à história principal, podemos acompanhar um pouco da vida dos personagens após os acontecimentos finais da história principal. As cenas dos créditos de *Bolt - Supercão*, por exemplo, mostram o resultado da transformação que Bolt sofreu durante o longa: de cachorro sempre preocupado em proteger Penny contra seus inimigos a um cachorro tranquilo, que se diverte com coisas simples.

No caso de créditos onde a narrativa é um complemento à história principal, existe a possibilidade de mostrar os personagens em situações diversas, enfatizando suas personalidades, sem que os acontecimentos tenham relação direta com o final do longa. Os créditos principais de *Hotel Transilvânia* são um exemplo desse recurso: Drácula parece ser o dono dos créditos, assim como no longa ele é o dono do hotel. O personagem fica sempre cuidando se os nomes estão organizados e até chama outros nomes para aparecerem na tela. Quando os personagens bagunçam os créditos ele fica descontente e até tem um momento em que chama as arrumadeiras para limpar o texto caído (como fazia no filme chamando-as para limpar a bagunça do hotel). Quando os personagens trazem mais nomes ele olha com aprovação, feliz. Quase todos os personagens interagem com os créditos trazendo ou levando

nomes, alguns apenas passam pela tela, outros param e fazem alguma ação. Esses créditos propõem uma brincadeira entre os personagens e os nomes e funções da equipe, seguindo o ar descontraído com que o longa terminou.

Outra forma de complementar a narrativa seria mostrando fatos da vida de algum personagem, como é o caso dos créditos finais de *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson, 2001): a história desses créditos mostra acontecimentos do passado de Po que não foram exibidos no longa, já que não eram essenciais para o desenrolar da trama. Porém, esses fatos permitem que o espectador conheça um pouco mais da história do panda e também da relação dele com seu pai adotivo. A primeira parte dos créditos apresenta o trajeto de Po na caixa de rabanetes até chegar no vilarejo de seu pai e ser encontrado por ele – a caixa passa por vários lugares (montanhas, mares, vulcões, florestas, vilarejos) sendo carregada como uma carga por outros personagens ou simplesmente deslizando, quicando ou girando. A segunda parte mostra um pouco do dia-a-dia de Po na sua infância – ele no colégio (o maior da turma), ele sendo carregado pelo seu pai de volta para casa (o ganso quase não aguenta o peso do panda), o pai dele cozinhando enquanto ele come pratos de macarrão, o pai dele em choque olhando-o comer seus móveis de bambu (acontecimento apenas mencionado no longa), Po brincando de kung fu no restaurante do pai, Po talhando os “Cinco Poderosos”.

Além dessas duas formas, há outros jeitos de complementar a narrativa, como se pode observar nos créditos de *Bee Movie* (Steve Hickner / Simon J. Smith, 2007). Nessa sequência, não há nenhum personagem específico do filme presente, porém a história dos créditos tem relação e complementa a história do longa ao mostrar as abelhas como protagonistas: elas, principalmente, carregam e/ou arrumam os nomes e funções dos créditos, mas também fazem outras coisas como enfrentar uma aranha, esbarrar no vidro de um carro, pegar e distribuir pólen das flores, entre outras ações.

Da mesma forma como quando são apresentados no início do filme, os créditos principais apresentados no final podem ser uma síntese da narrativa principal. Dessa forma, deve-se selecionar o que mostrar da narrativa principal e como fazê-lo. Normalmente, quando essa forma de narrativa é escolhida, também é associada uma das duas alternativas anteriores, intercalando planos das duas. Os fatos que formam a síntese da história podem ou não aparecer na mesma ordem em que foram apresentados no longa. Esse exemplo pode ser visto nos créditos finais de *Os Incríveis* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), em que alguns acontecimentos da narrativa do filme, sem ser na ordem em que ocorreram, são mostrados de uma maneira estruturalmente e esteticamente diferenciada, focando na família enquanto

super-heróis: eles enfrentando o inimigo e as ameaças criadas por ele, Flecha correndo pela floresta da ilha, Edna mostrando os uniformes para Helena, entre outros. Alternando com essas cenas, a família também aparece dando golpes, o que complementa a narrativa. Tanto na parte de síntese quanto de complemento, alguns nomes entram e saem por interação dos personagens, o que contribui com a função técnica dos créditos, já que direciona o olhar para essas informações.

Assim, quando apresentados no final do filme, seguindo qualquer uma dessas alternativas, mas principalmente quando estendem a narrativa, os créditos prolongam “a experiência do filme, retomam a história e podem até corrigir um pouco o tom que repercutiu no final” (VIEIRA, 2009, p. 43), além de surpreenderem o espectador com uma narrativa a mais, proporcionando-o uma experiência positiva geradora de novas sensações/sentimentos.

## 2 ANIMAÇÃO 2D NOS CRÉDITOS FINAIS DE FILMES EM ANIMAÇÃO 3D

### 2.1 Créditos principais nos longas de animação 3D mapeados

*Toy Story* (John Lasseter, 1995), da *Pixar*, considerado o primeiro longa de animação 3D<sup>11</sup>, tem seus créditos principais no início: tipografia sobre cenas do filme. Dos longas pesquisados, o primeiro a apresentar os créditos principais no final é *Vida de Inseto (A bug's Life)*, John Lasseter / Andrew Stanton, 1998), também da *Pixar*, constituído principalmente de planos detalhe de flores, folhas e plantas em animação 3D.

O primeiro longa a apresentar essa categoria de créditos, no final do filme, em animação 2D (também considerando-se apenas os filmes mapeados) é *Os Incríveis* (Figura 12, item 1), também da *Pixar*, o qual utilizou os personagens principais de forma geometricamente estilizada, sintetizando partes da história e também a complementando. Os outros estúdios só começaram a utilizar a técnica mais tarde: *Dreamworks* com *Bee Movie* (Figura 12, item 2), apresenta as abelhas de forma simplificada em um cenário de silhuetas predominantemente monocromático, complementando a história; *Walt Disney* com *Bolt - Supercão*, com seus cenários e personagens em “pastel”, estendendo a história; *Sony Pictures Animation* com *Tá Chovendo Hambúrguer (Cloudy with a chance of meatballs)*, Phil Lord / Christopher Miller, 2009) (Figura 12, item 3), com seus personagens cartunizados estilo anos

<sup>11</sup> Existem controvérsias a respeito de qual seria o primeiro longa-metragem em 3D, alguns afirmam ter sido *Cassiopéia* (Clóvis Vieira, 1996 – filme brasileiro produzido pela NDR filmes), enquanto outros afirmam ter sido *Toy Story*. De acordo com Clóvis Vieira (apud SUPPIA, 2006, p. 57), *Toy Story* pode ser considerado o primeiro filme em “computação gráfica” e *Cassiopéia* o primeiro “totalmente digital, matemático”, já que, como afirma Suppia (2006, p. 57), “os personagens de *Toy story* [...] foram modelados primeiro fora do computador, em bonecos de argila, e depois digitalizados, por meio de *scanner* tridimensional”, enquanto o filme brasileiro “foi totalmente criado em PCs desde o início, resultando num longa metragem 100% digital”.

50/60, continuando a história; e *Nickelodeon Movies* junto com *Blind Wink* e *GK Films* com o longa *Rango* (Figura 12, item 4), com seus personagens texturizados (lembrando mosaicos), sintetizando partes da história e também a complementando.



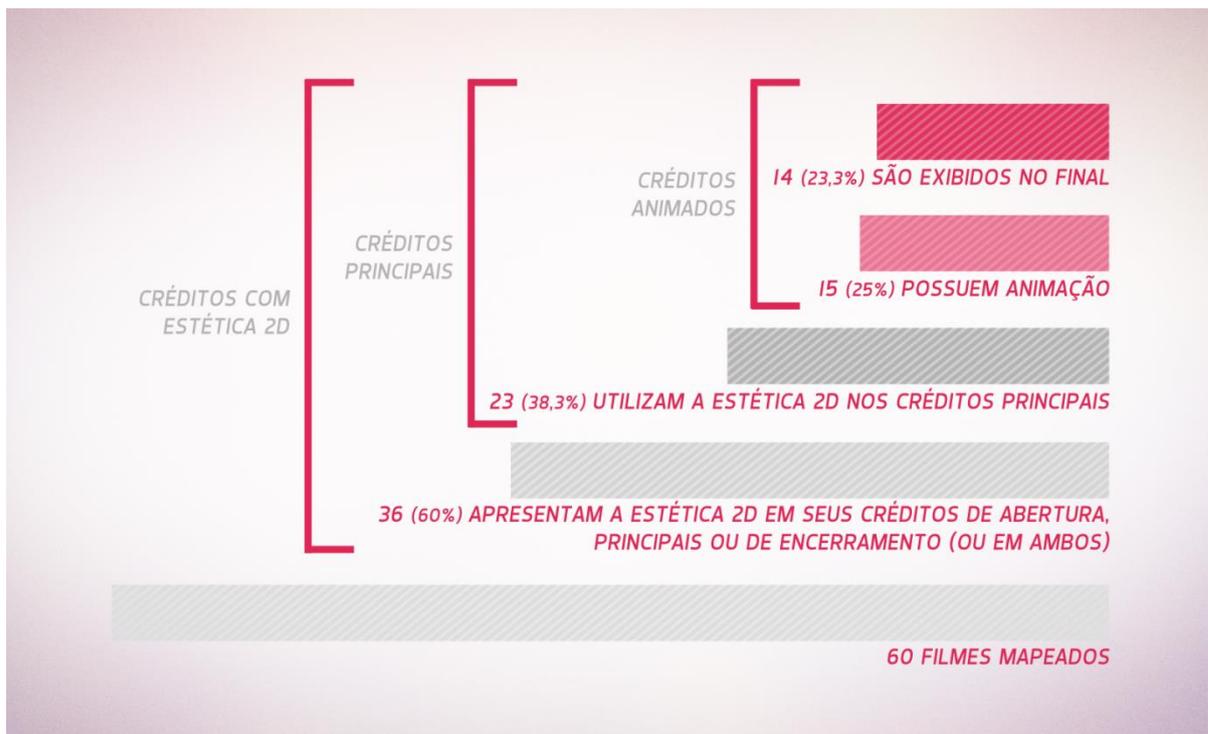
**Figura 12:** Frames dos créditos principais de *Os Incríveis*, *Bee Movie*, *Tá chovendo hambúrguer* e *Rango*.  
Fontes: *Os Incríveis* – DVD, *Bee Movie* – DVD, *Tá chovendo hambúrguer* – DVD, *Rango* – DVD.

### 3 ANÁLISE DA FUNÇÃO ESTÉTICA E NARRATIVA DOS CRÉDITOS PRINCIPAIS DE *HOTEL TRANSILVÂNIA*, *RANGO* E *WALL·E*

#### 3.1 Metodologia

Para delimitar a escolha dos créditos a serem analisados, foi realizado um mapeamento dos filmes 3D de estúdios com amplo alcance comercial internacional, distribuídos em cinema, para que a abordagem envolvesse longas de fácil acesso ao público. Os estúdios escolhidos para o mapeamento incluem *Pixar*, *Walt Disney Animation Studios*, *Dreamworks*, *Blue Sky*, *Illumination Entertainment*, *Sony Pictures Animation*, além de envolver mais quatro filmes de outros estúdios que estão fora dessa lista – *Happy Feet - O Pinguim* (*Happy Feet*, Judy Morris / Warren Coleman / Georde Miller, 2006), produzido pelos estúdios *Village Roadshow Pictures*, *Kennedy-Miller Productions* e *Animation Logic Films*; *Happy Feet 2* (George Miller, 2011), do estúdio *Village Roadshow Pictures*; *O segredo dos animais* (*Barnyard*, Steve Oedekerck, 2006), produzido pela *Nickelodeon Movies* e *O Entertainment*; *Rango*, da *Nickelodeon Movies*, *Blind Wink* e *GK Films*; e *As Aventuras de Tintim: o Segredo do Licorne* (*The Adventures of Tintin - The Secret of the Unicorn*, Steven Spielberg, 2011), produzido pelos estúdios *Amblin Entertainment*, *The Kennedy/Marshall Company*, *WingNut Films* e *Nickelodeon Movies* –, mas que foram considerados relevantes, já que são tão conhecidos do público quanto os outros (ver APÊNDICE A). Em um primeiro momento, foram apontados os

longas que possuem créditos principais (tanto no início quanto no final do filme) com animação/estética 2D, e em seus créditos de encerramento, a fim de se fazer um levantamento da frequência com que a técnica é usada. Dessa forma constatou-se que dos 60 filmes, 36 utilizam a estética 2D em seus créditos de abertura, principais ou de encerramento (ou em ambos) ou são, de fato, feitos em 2D. Vinte e três desses 36 apresentam a estética 2D em seus créditos principais, e 15 desses 23 possuem animação (sendo que 14 desses 15 são no final do filme) (Gráfico 2). Com esses resultados e considerando o recorte desta pesquisa (créditos principais com estética e/ou técnica 2D apresentados no final dos filmes 3D), uma pré-análise das sequências desses 14 filmes foi realizada, destacando tanto seu conteúdo técnico (quais os nomes e funções apresentados) quanto narrativo (síntese, complemento, extensão), ambos de forma geral, e suas principais características visuais e estéticas (quais as cores predominantes tanto nas imagens quanto nos textos, estilo do desenho, técnica artística, técnica de animação, textos animados ou não, tipografia).



**Gráfico 2:** Filmes mapeados que apresentam a estética 2D. Fonte: Dados da pesquisa.

Através dessa pré-análise, optou-se por escolher pelo menos uma sequência de cada categoria narrativa (de extensão, de complemento, de síntese). As opções de créditos com narrativa estendida compreendem *Bolt - Supercão*, *Carros 2 (Cars 2)*, John Lasseter, 2011), *Detona Ralph*, *Ratatouille*, *Tá Chovendo Hambúrguer* e *WALL·E*; os que desempenham uma função de complemento à história incluem *Bee Movie*, *Enrolados (Tangled)*, Nathan Greno /

Byron Howard, 2010), *Hotel Transilvânia*, *Kung Fu Panda*, *Kung Fu Panda 2* e *Robôs* (*Robots*, Crhis Wedge / Carlos Saldanha, 2005); e, por fim, os que são uma síntese da narrativa, *Os Incríveis* e *Rango* (ambos com cenas que também complementam a narrativa alternadas com as cenas que sintetizam).

Para decidir qual sequência de créditos escolher de cada categoria, preferiu-se selecionar as que tivessem maior diversidade de técnicas estéticas (procurando as mais diferentes entre si) e de animação (animação limitada<sup>12</sup>, *full animation*<sup>13</sup> e *motion graphics*), de forma que não houvesse mais de um filme do mesmo estúdio. Dessa forma, *WALL·E*, da *Pixar*, foi o escolhido entre os créditos com narrativa estendida, por apresentar vários estilos artísticos e expressivos; *Hotel Transilvânia*, da *Sony Pictures Animation*, foi o escolhido entre os créditos que complementam a narrativa, devido ao estilo *cartoon* dos personagens, ao alto contraste entre figura e fundo e também pela interação dos personagens com os textos; e *Rango*, da *Nickelodeon Movies*, *Blind Wink* e *GK Films*, foi o selecionado entre os créditos que apresentam síntese da narrativa, por utilizar técnicas analógicas (textura em xilogravura, tipos desenhados à mão), muita textura, sobreposição de camadas e diferentes tipos de animação (animação 3D com aparência 2D, *motion graphics*).

Para que o objetivo da pesquisa seja alcançando, tratando-se da estética, foram analisados os materiais utilizados (ou simulados, no caso de uma pintura digital) e a forma com que os elementos plásticos (superfície, cor, gama de valores, composição) foram trabalhados, observando como esses recursos conferem expressividade e se relacionam com o universo 3D do filme. Também foi feita uma comparação da adaptação dos personagens 3D para a estética 2D, relacionando seus elementos em comum e indispensáveis para o reconhecimento. Quanto à narrativa, foi analisado como o tempo é trabalhado e como a história apresentada relaciona-se com a história do filme, a fim de constatar sua relevância para a narrativa principal, bem como a relação entre significado e estrutura da narrativa dos próprios créditos. A seguir, apresenta-se a análise dos créditos principais de *Hotel Transilvânia*, *Rango* e *WALL·E*, respectivamente.

---

<sup>12</sup> Os personagens possuem poucas partes em movimento, como por exemplo a cabeça e um braço. As partes estáticas são desenhadas em uma camada/*layer* que permanece sempre a mesma, enquanto as partes que possuem movimento são desenhadas em camadas diferentes, trocando-se os quadros/*frames* apenas desses *layers*. Dessa forma não é necessário desenhar o personagem inteiro novamente em todos os *frames*, apenas as partes que têm movimento. Também caracteriza-se por aumentar o número de quadros para cada desenho, ou seja, uma animação com 24 *frames* por segundo pode ter apenas 6 quadros diferentes, onde cada desenho é repetido 4 vezes (LOPES, 2005, p. 41).

<sup>13</sup> Este tipo de animação é mais realista nos movimentos que a animação limitada, já que para cada quadro (ou a cada 2 *frames*) haverá um novo desenho, ou seja, em uma animação de 24 *frames* por segundo, haverá 24 (ou 12) desenhos diferentes. Animações 3D são sempre *full animation* (idem).

### 3.2 *Hotel Transilvânia*

*Hotel Transilvânia* é um lugar onde os monstros podem passar suas férias a salvo dos humanos e tem como proprietário o conde Drácula. O vampiro o criou para manter sua filha, Mavis, em segurança, após a morte de sua esposa em um incêndio causado pela perseguição dos humanos. Por causa disso, Drácula é um pai superprotetor e não deixa sua filha sair de casa, mesmo que a menina tenha vontade de conhecer o mundo. Essa rotina é alterada quando um incidente faz com que um humano encontre o hotel e mude a opinião do vampiro.

#### 3.2.1 A estética

O filme modifica o estereótipo clássico de criaturas da cultura popular/mítica/folclórica, transformando-as de seres que agem por instinto e têm os humanos como presas, para seres que têm medo e se escondem da perseguição dos humanos; eles deixam de fazer vítimas para tornarem-se as próprias. Entretanto, ainda assim permanecem com muitas de suas características originais/estereotipadas, como poderes sobrenaturais, pontos fracos e particularidades físicas, associando a isso novos atributos (traços de personalidade, formas de agir, sentimentos).

Assim, a estética dos personagens nos créditos segue o estilo *cartoon* não só por influência de outros trabalhos do diretor<sup>14</sup>, mas também pelo fato de personagens cartunizados terem características mais exageradas<sup>15</sup> e, conseqüentemente, geralmente serem relacionados à narrativas cômicas – uma das formas como o filme quebra o estereótipo obscuro dessas criaturas –, o que passa um ar descontraído para a sequência, seguindo o clima com que terminou o longa.

O exagero utilizado nas expressões faciais e corporais (curva de movimento, *squash* e *stretch*) dos personagens é mais acentuado nos créditos, devido a maior liberdade possibilitada pela estética 2D (cf. 1.1.1) e por esse estilo *cartoon* (Figura 13, itens 1 e 2). Esse recurso contribui para enfatizar o lado cômico da personalidade dos monstros, chamando atenção para suas ações.

<sup>14</sup> Genndy Tartakovsky participou de séries para televisão, como por exemplo, *O laboratório de Dexter* (*Dexter's laboratory*, 1996-2003), *Dois cachorros bobos* (*2 Stupid dogs*), e *Star Wars: Guerras Clônicas* (*Star Wars: Clone Wars*, 2003-2005), tendo como função direção, animação ou criação.

<sup>15</sup> Segundo White (2006, p.37), quanto mais a proporção dos personagens se afastar do padrão humano de oito cabeças de altura, mais exagerados e cartunizados eles serão (WHITE, 2006, p.37). No longa, o número de cabeças por altura é maior que nos créditos, embora ainda não chegue a oito.



**Figura 13:** O estilo *cartoon* (itens 1 e 2) permite maior exagero nas expressões corporais em comparação com a estética 3D (itens 3 e 4). Fonte: *Hotel Transilvânia* – DVD.

A forma como o contraste de cores e tons é trabalhada é possível devido a estética 2D, que permite a utilização de cores chapadas, sem meios tons. Além disso, essa é uma característica da animação limitada – técnica empregada nesses créditos – dentre as outras já mencionadas (cf. 3.1), que, na pintura, “apresenta uma estrutura mais ‘chapada’, com reduzidas variações em sua paleta de cores e em seu degradê”, sendo “um estilo de animação [que] está mais próximo de uma estética contemporânea, presente nas artes e no design” (NESTEURIK, 2011, p. 54). Esse contraste, causado pela predominância do branco, do preto e do vermelho, além de dar dinamismo aos créditos, cria uma atmosfera lúgubre e sombria (no caso das últimas duas cores), fazendo referência ao universo de origem dos “monstros” retratados no longa. Entretanto, esse clima é atenuado pelo estilo *cartoon* e pelo conteúdo narrativo, fazendo com que os três se equilibrem de forma a refletir a alteração dada à personalidade dos estereótipos.

Também cabe destacar que a estética dos créditos faz, de certa forma, referência aos créditos de Saul Bass pela estrutura da sua composição – tanto pela quantidade limitada de cores quanto pela distribuição e dinâmica dos elementos –, mesmo que seus personagens e gráficos não sejam sintetizados como os do designer gráfico. Dessa forma, mais uma vez, a composição se aproxima do design, tendo grandes áreas “vazias”, conhecidas como áreas de respiro, onde não há informação, apenas a cor chapada do fundo, colaborando para não sobrecarregar visualmente o espectador e diminuindo o peso da composição que já é carregada devido à utilização do vermelho, o que também atenua o senso de perigo associado aos monstros. Essas áreas de respiro fazem com que personagens e textos sejam vistos como uma unidade, em harmonia e em equilíbrio, resultando em um processo organizado e imediato de leitura (DONDIS, 2003, p.144-145), contribuindo para as experiências estéticas

relacionadas ao “bem conformado” (cf. 1.1.1) e para a função técnica dos créditos (Figura 14). Porém, em alguns momentos isso é quebrado pela utilização de uma técnica visual, o exagero (idem, p. 147), em que os elementos, devido à sua escala, são cortados pela moldura da composição (Figura 15, itens 2 e 3), o que dá mais dinamismo e expressividade aos créditos e contrasta com o estilo de composição anterior, que apresenta seus personagens em escala menor, sempre de corpo inteiro (Figura 15, item 1). Essa relação de escala dos personagens no quadro (são pequenos comparados à sua área) demonstra o estado de vulnerabilidade que os monstros se encontravam em relação aos humanos. Inclusive, isso é ressaltado quando Johnatan, o humano, aparece em escala maior extrapolando o quadro (Figura 15, item 3).



**Figura 14:** As áreas de respiro fazem com que personagens e textos sejam vistos como uma unidade.  
Fonte: idem.



**Figura 15:** Contraste entre técnicas visuais: bastante área de respiro e elementos enquadrados dentro da composição na primeira imagem contra o exagero dos elementos nas duas últimas. Fonte: idem.

### 3.2.2 A narrativa

Como já mencionado anteriormente (cf. 1.1.2), os créditos principais de *Hotel Transilvânia* complementam a narrativa do filme, propondo uma brincadeira entre os textos e os personagens ao mesmo tempo em que reforçam a personalidade destes, mantendo o clima em que o filme terminou.

Dessa forma, as relações sociais e de hierarquia presentes no longa permanecem nos créditos, fazendo com que Drácula seja o protagonista e dono também desta sequência. A história envolve, principalmente, os personagens em situações cômicas (tanto pelas

expressões faciais e linguagem corporal dos mesmos de maneira geral, quanto pelo fato do insucesso e reação do conde em manter os créditos em ordem), fazendo com que a estética escolhida seja uma forma de potencializar a narrativa e vice-versa. Além disso, essa redundância de sentido passada pela estética e pela narrativa torna claro o novo conceito associado aos monstros: eles não são uma ameaça à humanidade.

As ações das criaturas (em animação limitada, quadro-a-quadro) direcionam o olhar para a animação do texto (*motion graphics* e *fades*), isso quando não contribui diretamente para animá-lo (personagens carregam letras e as posicionam na composição, por exemplo), tornando-o parte da diegese<sup>16</sup> (Figura 16). Essa interação dos personagens com o texto, ao mesmo tempo que cria uma estética de repetição (cada bloco de texto aparece quando novos personagens entram em cena), gera expectativa no público, que fica aguardando pela interação seguinte, pelo próximo personagem, além de ser o que ajuda a demonstrar a personalidade das criaturas.



**Figura 16:** Personagens interagem com os créditos. Fonte: idem.

### 3.3 Rango

*Rango* conta a história de um camaleão de estimação de nome homônimo que vivia sozinho em um aquário interpretando peças teatrais com seus brinquedos até que um acidente de carro faz com que ele saia deste espaço (sua zona de conforto) e vá para o deserto. Lá ele se torna o xerife e o herói de uma cidade, Vila da Poeira, que sofre com a escassez de água. Rango é atrapalhado e, geralmente, consegue realizar seus atos heroicos pelas confusões em que acaba entrando.

A história faz referência ao velho oeste americano usando vários recursos, desde as cores, as roupas e os cenários, até a própria dinâmica entre os personagens e a narrativa.

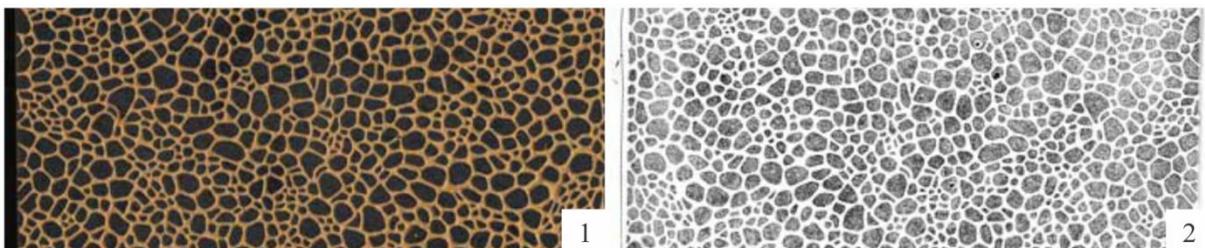
<sup>16</sup> Mundo ficcional da narrativa.

### 3.3.1 A estética

O design dos créditos também segue fazendo referência ao velho oeste, como podemos observar através da tipografia e composição dos nomes e funções (Figura 17, item 1) que seguem a estética dos cartazes desse estilo, que eram utilizados para procurar pessoas no oeste norte-americano do final do século XIX. Os textos aparecem através da animação de “máscaras” com *fades*, que os fazem surgir por partes, direcionando o olhar do espectador para as informações. Os cartazes também se encontram referenciados na harmonia de cores (monocromia) e na textura (variação granulada de tons) presente nos créditos (Figura 17, item 2). A escolha de fazer referência a esses cartazes não só diz respeito ao conceito *western* como também às procuras presentes na narrativa do longa: a busca de Rango sobre sua identidade, a procura pela água, pelos ladrões da água e pelo Espírito do Oeste. Outro padrão utilizado na sequência é feito a partir da xilogravura<sup>17</sup> (Figura 18 e 19), remetendo à principal matéria-prima das construções e objetos do universo *western*, a madeira, além de lembrar a escama dos répteis (classe do protagonista e de alguns dos personagens secundários).

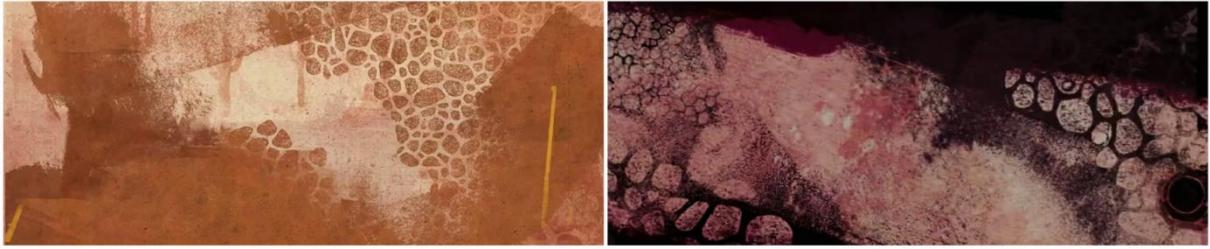


**Figura 17:** Tipografia presente nos créditos de *Rango* (item 1); textura e harmonia de cores em um frame da sequência do filme que remetem aos cartazes do velho oeste (item 2). Fontes: <[www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango](http://www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango)>, *Rango* – DVD.



**Figura 18:** Matriz da xilogravura (item 1) utilizada nos créditos de *Rango* e sua aplicação em um suporte (item 2). Fonte: <[www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango](http://www.watchthetitles.com/articles/00212-Rango)>.

<sup>17</sup> Técnica de gravura que utiliza a madeira (matriz) como uma espécie de carimbo através do relevo produzido pelo material entalhado.



**Figura 19:** Frames dos créditos de *Rango* que apresentam a textura feita a partir da xilogravura. Fonte: *Rango* – DVD.

Texturas e cenários (representados por silhuetas) se encontram sobrepostos em várias camadas, algumas mais transparentes que outras, dando profundidade na composição e acrescentando mais tons na gama de valores. O contraste de tons superenquadra<sup>18</sup> elementos importantes para a narrativa, devido aos recortes criados pela luz na sombra, resultando em uma atmosfera expressiva (Figura 20). Pela predominância de tons sobrepostos cria-se um ambiente escuro e pesado, sendo que a alternância de elementos nítidos, por serem mais opacos, e de elementos menos nítidos, mais claros, quase apagados por causa da transparência, e as manchas causadas pelas diferentes camadas de texturas, dão um aspecto onírico às cenas, o que reflete a capacidade imaginativa de Rango, muito presente no filme.



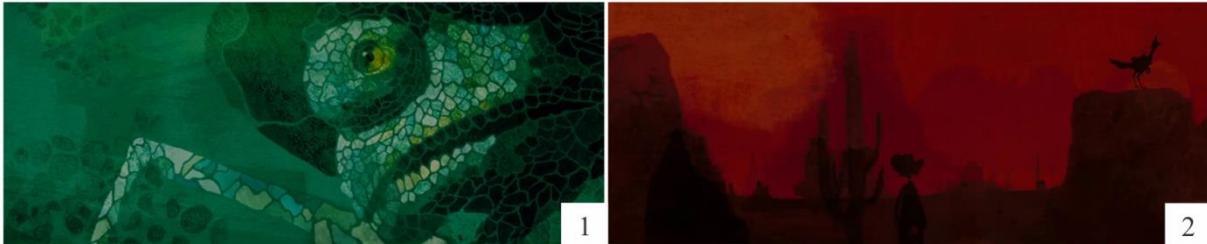
**Figura 20:** O contraste de tons superenquadra elementos. Fonte: *Rango* – DVD.

Através dos diferentes níveis de opacidade e sobreposição dos elementos e das texturas, assim como da maneira como estas surgem (pela revelação de máscaras ou como se fossem pinceladas), é possível deixar transparecer mais material na composição, bem como a técnica empregada, o que confere expressividade (cf. 1.1.1).

O padrão utilizado para dar forma aos personagens (Figura 21, item 1) – que seguem a mesma forma/proporção em que são apresentados no longa – é similar à textura feita a partir da xilogravura, que, além de se parecer com as escamas dos répteis como a anterior, também lembra mosaicos, remetendo à ideia de fragmentação e, por sua vez, novamente, de sonho. Além de serem trabalhados de forma texturizada, os personagens são representados apenas

<sup>18</sup> Segundo Aumont (1993, p.154) a técnica de superenquadramento diz respeito a “presença de um quadro no quadro, espelho ou janela, por exemplo”.

por sua silhueta (Figura 21, item 2). Essa representação faz menção ao início do filme em que Rango se imagina interpretando diversos personagens, enquanto são mostradas imagens ao fundo estilo o teatro de sombras chinês (Figura 22).



**Figura 21:** Os personagens são formados por um padrão de texturas que lembra as escamas dos répteis ou são apresentados apenas por sua silhueta, o que acontece também com os cenários. Fonte: idem.

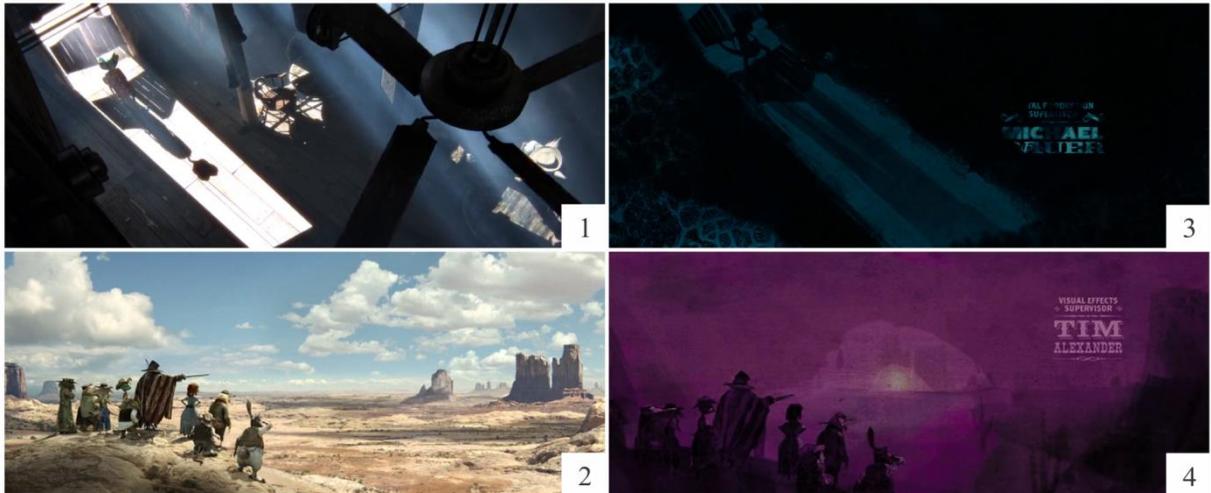


**Figura 22:** Frames de *Rango* com o fundo no estilo do teatro de sombras chinês. Fonte: idem.

### 3.3.2 A narrativa

A narrativa dos créditos de *Rango* reapresenta vários acontecimentos da história do longa, porém em uma sequência diferente, ao mesmo tempo em que alterna para outras cenas inéditas que complementam o universo do filme – continuando com as características da narrativa *western* –, mas não avançam na história.

Para as cenas de síntese e apresentação dos personagens, alguns frames do longa (Figura 23, itens 1 e 2) são reutilizados na sequência de créditos com um tratamento visualmente distinto (Figura 23, itens 3 e 4), além da composição em que estão inseridos apresentar outros elementos no cenário, constituindo-se em uma síntese da narrativa de maneira diferenciada.



**Figura 23:** Os créditos sintetizam acontecimentos da história do longa em sua narrativa. Fonte: idem.

As cenas que se alternam com as de síntese da narrativa principal reforçam a personalidade atrapalhada de Rango: o camaleão sofre uma queda logo no início da sequência e segue caindo em outros momentos no desenrolar da mesma – como em um sonho –; depois tenta alcançar uma ave, utilizada como meio de transporte pelos personagens no filme, durante uma parte considerável das cenas de complemento – referenciando as perseguições e conflitos presentes na narrativa *western*. Outras cenas que se alternam durante a sequência contam com a presença das quatro corujas *mariachis*. Essas aves apareciam em momentos importantes da história tocando trompete, violino, gaita, violão e cantando (Figura 24), enquanto narravam (em forma de música ou falando) o destino de Rango. Nas cenas de complemento, as corujas tocam instrumentos diferentes dos que tocavam no longa, como guitarra e bateria, em um deserto com cactos e montanhas (Figura 25), fazendo referência ao *Monument Valley*, nos Estados Unidos, cenário presente no cinema *western*. Outros elementos importantes para a narrativa também são representados nos créditos de outras maneiras como é o caso dos encanamentos e caixas d’água (Figura 26).



**Figura 24:** Corujas *mariachis* no longa-metragem. Fonte: idem.



**Figura 25:** Corujas nos créditos principais. Fonte: idem.



**Figura 26:** Caixas d'água e encanamentos, elementos que remetem a trama. Fonte: idem.

Essa estrutura não cronológica de partes da narrativa principal intercaladas com momentos inéditos faz com que a sequência não se torne previsível e também tenha um aspecto de sonho, já que os acontecimentos são mostrados de maneira fragmentada, retomados após outros serem mostrados. A passagem de tempo não segue uma lógica, indo e voltando, sendo interrompida, repetindo-se.

### 3.4 WALL·E

WALL·E (*Waste Allocation Load Lifter · Earth Class*) é um robô compactador de lixo que foi encarregado pela limpeza da Terra junto com outros robôs semelhantes quando esta ficou inabitável e os humanos tiveram que passar a viver em naves no espaço, as Axiom, aguardando o momento em que poderiam regressar ao planeta. Durante mais de 700 anos WALL·E realizava seu trabalho enquanto coletava objetos que achava interessante e os guardava em sua “casa” (inclusive uma mudinha de árvore), até que EVA – Examinadora de Vegetação Alienígena – chega na Terra. Esse tipo de robô era enviado para procurar vegetação a fim de saber se o planeta já proporcionava condições de vida novamente. WALL·E se apaixona por EVA e a segue quando a nave que a deixou no planeta retorna para levá-la de volta à Axiom. Na nave, os dois robôs conseguem ajudar os humanos a voltarem para a Terra através da planta (a robô havia coletado a planta encontrada por WALL·E).

### 3.4.1 A estética

A estética dos créditos de *WALL·E* segue a influência de diferentes estilos artísticos da história da arte, em ordem cronológica ao seu surgimento, e, assim como na história da humanidade se descobre muito sobre hábitos, crenças e evolução através da leitura das mais variadas formas artísticas de expressão, essa passagem por diversos momentos da história da arte ajuda a contar o desenvolvimento da recolonização da Terra. Além disso, como na nave os humanos viviam sentados em cadeiras, apertando botões, interagindo com outros apenas virtualmente, nada era realizado por eles realmente, fazendo com que perdessem muitos conhecimentos em diversas áreas – como podemos perceber através do comentário feito pelo comandante quando descobre a existência da agricultura e acredita ser possível plantar pizza –, sendo natural que também perdessem os conhecimentos e habilidades relacionados às expressões artísticas, necessitando recomeçar do zero.

Assim, o primeiro estilo nessa evolução são as pinturas rupestres, forma primitiva de expressão, em que apenas um material e uma cor são utilizados, mostrando o pouco conhecimento adquirido até então (Figura 27, item 1). Já no segundo estilo, pintura egípcia, há um número maior de cores, elementos e detalhes, simbolizando um desenvolvimento maior no conhecimento de materiais e nas habilidades artísticas dos humanos (Figura 27, item 2). É como se a arte ajudasse o homem a adquirir conhecimento, ao mesmo tempo em que o conhecimento proporciona evolução na arte e também no registro da evolução.

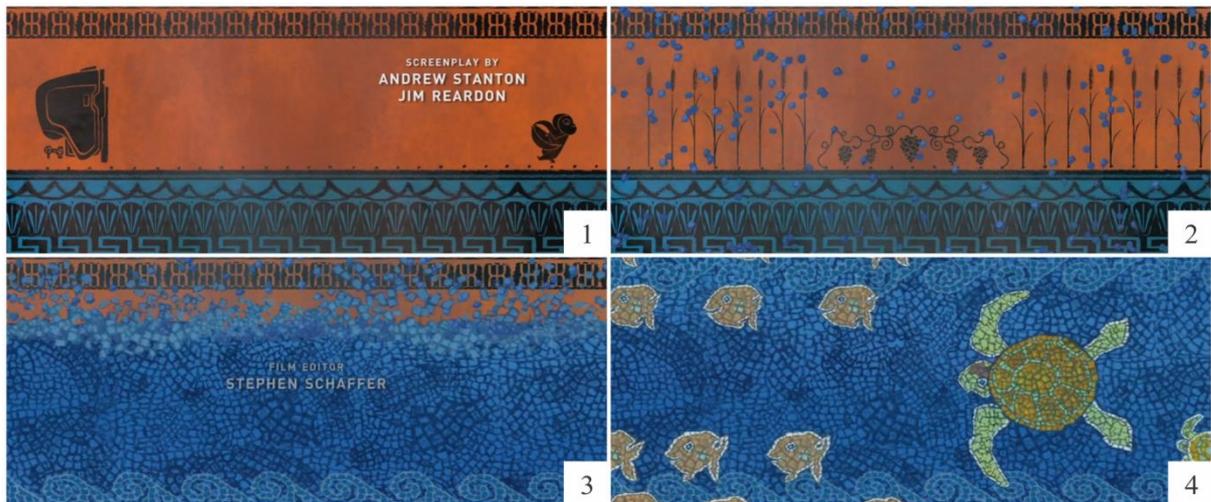


**Figura 27:** Diferenças entre estilos, simbolizando maior conhecimento e evolução. Fonte: *WALL·E* – DVD.

Dessa forma a sequência segue, sempre mostrando, através da estética, um aprendizado no uso de materiais, técnicas e suportes, na composição de elementos e no traço, cabendo ao terceiro estilo representar um progresso no desenvolvimento de elementos gráficos e abstratos através da cerâmica grega (Figura 28, itens 1 e 2).

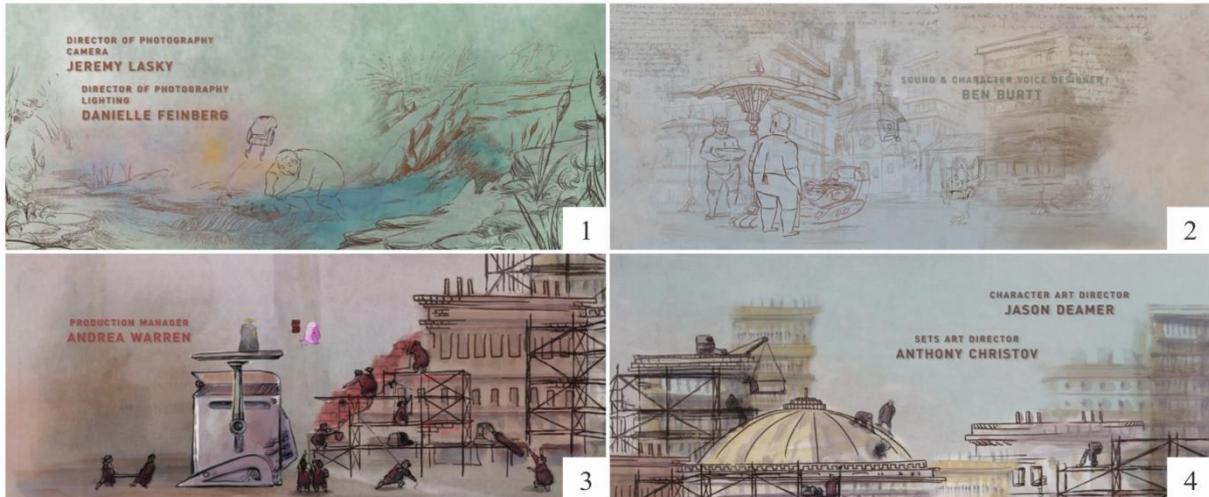
Todos esses estilos ainda envolvem tons predominantemente escuros, o que ressalta que ainda há muitas etapas à frente até que os humanos tenham a experiência de adquirir todo o conhecimento que aqueles que foram para nave já possuíam, mas que, como mencionado,

foi sendo perdido e se tornou desconhecido em consequência do novo estilo de vida. Entretanto, essa sequência de cenas em tons terrosos é quebrada momentaneamente pelos tons predominantes de azul presentes nos ladrilhos que fazem referência aos mosaicos bizantinos (Figura 28, itens 3 e 4), já que contam uma conquista para o desenvolvimento do planeta Terra: o reestabelecimento da vida aquática.



**Figura 28:** Quebra do uso de marrom para simbolizar uma conquista no desenvolvimento do planeta.  
Fonte: idem.

As cenas seguintes possuem traços mais soltos e orgânicos e voltam a utilizar o marrom, só que desta vez nas linhas, deixando cores em tons mais claros e dessaturados para o fundo e para os poucos preenchimentos presentes, o que torna a composição mais leve que nos estilos anteriores, refletindo a fluidez com que os humanos estão seguindo na evolução ao mesmo tempo em que revela que ainda há coisas na obscuridade a serem descobertas (Figura 29, itens 1 e 2). Também há uma mudança estrutural expressiva nas composições, o começo da representação de cenários através do uso da perspectiva, os quais mostram a interação dos humanos com o ambiente à sua volta (Figura 29, itens 1 a 4) e a própria descoberta da noção de perspectiva na representação visual, fazendo referência aos desenhos de estudo de Leonardo da Vinci.



**Figura 29:** Traços soltos e expressivos e começo da utilização da perspectiva nos créditos de *WALL·E*.  
Fonte: idem.

Nos três últimos estilos, o impressionismo de J. M. W. Turner (Figura 30, item 1), o pontilhismo de Georges Seurat (Figura 30, item 2) e o expressionismo de Van Gogh (Figura 30, itens 3 e 4), é possível perceber a textura deixada/simulada pelas pinceladas, o que torna as formas mais orgânicas e expressivas (cf. 1.1.1). Esses três últimos estilos são trabalhados com um número maior de cores, o que ajuda a reforçar o sucesso no reestabelecimento completo dos humanos, da flora e da fauna na Terra (Figura 30, itens 1 a 4).



**Figura 30:** Cores mais vivas são trabalhadas nos três últimos estilos presentes na sequência, reforçando o sucesso da recolonização. Fonte: idem.

Cabe destacar também que a cada novo estilo os personagens são adaptados para se integrarem ao mesmo (somente silhueta, apenas contorno, simplesmente preenchimento, contorno com preenchimento, além de algumas alterações em suas formas) (Figura 31, itens 3 a 6), mas seguem basicamente as mesmas proporções em que se encontram no longa (Figura

31, itens 1 e 2). A partir do estilo renascentista, entretanto, os humanos ganham uma proporção mais adulta, seus braços e suas pernas são mais longos, não são mais tão “gorduchos” da forma como eram (Figura 31, itens 5 e 6), mostrando que eles também voltaram a se desenvolver fisicamente – por passarem suas vidas sentados em cadeiras na nave e pela pouca gravidade presente na mesma, eles haviam sofrido uma perda de estrutura óssea, conforme explicado no longa, e também ficado acima do peso.



**Figura 31:** Na primeira coluna, versão de WALL·E, de EVA e dos humanos no filme. Na segunda coluna, os robôs e os humanos mantêm as proporções que apresentam no filme, adaptados a cada técnica nos créditos. Na terceira coluna, frames dos créditos em que os adultos ganham uma proporção mais alongada. Fonte: idem.

Conforme descrito, diferentes técnicas e materiais são utilizados/simulados, de acordo com o que era usado em cada época (pastel, tinta a óleo e aquarela, por exemplo), o que possibilita à sequência variadas formas de expressividade, surpreendendo o espectador a cada novo período apresentado (cf. 1.1.1).

Também de acordo com o período, o movimento dos personagens segue um tipo diferente de animação (limitada, *full animation*), devido à complexidade da técnica artística. Para os nomes e funções é utilizado sempre o mesmo efeito: *fade in* e *fade out*. Os textos geralmente surgem em lugares onde há menos informação visual e antes da animação dos outros elementos começarem. De acordo com Jim Capobianco<sup>19</sup>, a intenção deles era contar a história de sobrevivência dos humanos de forma que isso não distraísse a leitura dos nomes. Assim, ao mesmo tempo que as informações técnicas dos créditos são passadas de forma legível, também acontece o contrário, os textos não prejudicam a leitura das imagens, possibilitando que a função expressiva e iconológica das mesmas seja captada.

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/walle/>>. Acesso em: 17 outubro 2013.

### 3.4.2 A narrativa

Além de contar uma parte da evolução dos humanos através da estética, essa passagem pela história da arte permite que uma situação diferente seja narrada em cada período, fazendo com que se suprima um intervalo de tempo considerável entre elas (os acontecimentos mostrados não continuam a ação da cena/estilo anterior). Conforme há evolução na técnica/período artístico utilizado, também há evolução na recolonização da Terra, porém não necessariamente da mesma forma como realmente se deu no passado. Segundo Alexander Woo<sup>20</sup>, um dos responsáveis pela animação dos créditos de *WALL·E*, em entrevista dada ao site *Art of the Title* (tradução nossa),

[...] nem sempre havia uma correlação direta entre um desenvolvimento na civilização e uma forma distinta de expressão artística. [...] a invenção da irrigação ocorreu por volta do sexto milênio a.C., mas nós utilizamos cerâmica grega do século V a.C. para representá-la. A forma como nós contornamos isso foi assumir que a evolução da expressão artística na Terra 2.0 seguiria apenas muito vagamente o caminho que tomou na Terra 1.0.<sup>21</sup>

O fato das cenas serem representadas como obras de arte, que são peças únicas, faz com que essa recolonização também se torne singular em seu desenvolvimento, já que em alguns momentos se distancia da evolução anterior e, além disso, também conta com a mediação dos robôs. Sobretudo, cabe destacar que a intenção dos créditos era mostrar que a recolonização da Terra não seguiu "o mesmo caminho destrutivo que forçou os humanos a deixarem o planeta"<sup>22</sup> (tradução nossa), de acordo com Alexander Woo<sup>23</sup>, ao *Art of the Title*. Isso mostra como a estética 2D, neste caso, contribui para a narrativa e como ambas são um complemento à trama do filme. Porém, antes dos novos acontecimentos são reapresentados alguns dos últimos momentos exibidos no longa – aterrisagem da nave na Terra e plantio da muda – de uma maneira mais simplificada e inédita ao espectador (estilo pintura rupestre como descrito na seção sobre a estética), como uma forma de introdução aos próximos acontecimentos.

Assim, ainda na expressão artística mais primitiva, a narrativa de complemento começa com as primeiras interações reais entre humanos – representadas pela mulher segurando o bebê e pelo comandante interagindo com as crianças, ações cotidianas, mas que

<sup>20</sup> Idem ao 19.

<sup>21</sup> “[...] there wasn’t always a direct correlation between a development in civilization and a distinct form of artistic expression. [...] the invention of irrigation occurred around the 6th millennium BC, but we used Greek Pottery from 5th Century BC to depict it. The way we got around this was to assume that the developments in artistic expression in Earth 2.0 would only very loosely follow the path that it took in Earth 1.0.”

<sup>22</sup> “the same destructive path that forced the humans to leave the planet”.

<sup>23</sup> Idem ao 19.

foram um grande avanço para os membros da Axiom, já que a tecnologia os separava fisicamente – e com a descoberta do fogo (Figura 32, item 1); pintura egípcia para a irrigação (Figura 32, item 2), cerâmica grega para a agricultura (Figura 32, item 3), mosaico bizantino para o reestabelecimento da vida aquática (Figura 32, item 4), pintura renascentista para a pesca, para o comércio e para o desenvolvimento da arquitetura (Figura 32, itens 5 e 6), impressionismo para a descoberta da eletricidade e para os meios de transporte (Figura 32, item 7), pontilhismo para a volta de grande parte da vegetação (Figura 32, item 8), expressionismo para o reestabelecimento completo da flora (Figura 32, item 9). Essa estrutura faz menção a uma linha do tempo possibilitando que a mensagem de aprendizado e evolução seja passada.



**Figura 30:** Para cada etapa do desenvolvimento da expressão artística também há evolução na recolonização da Terra. Fonte: idem.

Além de mostrar o progresso da recolonização, os créditos também complementam a história de WALL·E e EVA, que ajudam os humanos nesta evolução e também aparecem no final da sequência de mãos dadas contemplando a árvore que começou tudo (os robôs olham para as folhas da árvore e um movimento de câmera mostra suas raízes saindo da bota).

Através dessas pequenas cenas, a narrativa dos créditos termina a história principal, mostrando que os humanos conseguiram sobreviver e se estabelecer novamente no planeta Terra, descobrindo aos poucos como retomar a civilização com a ajuda dos robôs da Axiom, WALL·E e EVA; a história dos créditos cumpre a função de prolongar a experiência do filme, surpreendendo o espectador com novos fatos relacionados aos personagens, esclarecendo pontos que se inseridos na narrativa principal talvez não tivessem o mesmo impacto e se não mostrados poderiam romper o clima de realização do final ao deixar dúvidas no público

quanto ao destino dos humanos no planeta, que ficaria em aberto. Conforme entrevista concedida ao site *Art of the Title* por Jim Capobianco<sup>24</sup> o objetivo principal dos créditos era terminar a história. Além disso, a continuação do filme nos créditos tende a capturar a atenção do público, fazendo com que este acompanhe a sequência até o final.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos créditos analisados é possível perceber como a mensagem mais ampla do filme é reencontrada na estética e na narrativa desses créditos, fazendo com que estas não sejam um acessório a parte e, sim, tenham um sentido e uma função dentro da sequência e do longa. Os créditos de *Rango* compartilham o conceito *western* do filme tanto em seus elementos plásticos quanto em sua narrativa, já os de *WALL-E* simbolizam o conceito de renascimento e aprendizado, buscado no longa, através da evolução das expressões artísticas potencializando a narrativa, e por fim, os de *Hotel Transilvânia* reforçam a quebra do estereótipo clássico dos monstros através da estética *cartoon*, das ações cômicas dos personagens e da composição. Em todos é possível reencontrar experiências visuais presentes no filme de maneira esteticamente nova, mas ainda assim, relacionadas com o universo conceitual do longa, permitindo novas experiências estéticas ao público e complementando a história.

Dessa forma, estética e narrativa trabalham em conjunto para sintetizar e realçar momentos e características importantes da trama e dos personagens, auxiliando na função técnica dos créditos, já que a animação e a composição podem direcionar o olhar do espectador às informações escritas.

O emprego da estética 2D nos créditos finais (principais) de animações 3D permite que eles sejam mais expressivos (ou expressivos de uma maneira diferenciada do restante do filme). Ao mesmo tempo, a estética 2D cumpre a função de mediação entre a animação 3D e o espectador (quando tratada corretamente, de maneira a incorporar elementos da estética 3D). Além disso, quando os créditos são trabalhados de maneira diferenciada – possuem acontecimentos e não são apenas texto sobre um fundo preto –, surpreendem o público por apresentarem uma narrativa a mais e uma abordagem visual distinta do restante da obra, proporcionando-lhe uma experiência geradora de novas sensações.

---

<sup>24</sup> Idem ao 19.

## ***2D ANIMATION IN THE END TITLES OF 3D ANIMATION MOVIES: AESTHETICS AND NARRATIVE FUNCTION***

### **ABSTRACT**

The present article aims to analyze the relationship of the aesthetics and narrative function of end titles in 2D animation of 3D animation movies with its technical function and with the film itself. For this purpose, how the credits were worked in the credits of the movies *Hotel Transylvania*, *Rango* and *WALL·E* are analyzed, considering the materials used (or simulated), treatment of plastic elements, adaptation of 3D characters for 2D aesthetic, narrative relevance to the main story, examining how these resources provide expressiveness and/or how they are related to the 3D world of the film.

**Key-words:** cinema, end titles, 2D animation, aesthetics, narrative.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BESEN, Ellen. **Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know**. Saline, Michigan: McNaughton & Gunn, 2008.

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Animação Apostila**. 2005. Disponível em: <<https://www.ipbeja.pt/cursos/ese-apm/Documents/apostila.pdf>>. Acesso em: 22 novembro 2013.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003.

JONES, Angie; OLIFF, Jamie. **Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG**. Bostom, MA: Thomson Course Technology PTR, 2007.

MAY, Julia. **The Art Of Film Title Design Throughout Cinema History**. Smashing Magazine, 2010. Disponível em: <<http://www.smashingmagazine.com/2010/10/04/the-art-of-the-film-title-throughout-cinema-history/>>. Acesso em: 26 maio 2013.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de Animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **História de dez anos de produção digital inclui brasileiros**. [Editorial] *Ciência e Cultura*, v.58, n.3, p. 56-57, jul./set., 2006, São Paulo.

TIETZMANN, Roberto. **Interpretação e reinterpretação gráfica e cinematográfica em seqüências de créditos de abertura**. UNIrevista - Vol. 1, nº3, julho 2006. Disponível em: <[http://www.unirevista.unisinos.br/\\_pdf/UNIrev\\_Tietzmann.pdf](http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Tietzmann.pdf)>. Acesso em: 21 maio 2013.

\_\_\_\_\_. **Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos**. Intercom, XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, 2007. Disponível

em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0710-1.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2013.

VALVERDE, Monclar E. G. L. **A dimensão estética da experiência.** Produto parcial da pesquisa “Formatos Estéticos e Padrões de Recepção na Comunicação Contemporânea” (Curso de Comunicação e Cultura Contemporânea) – Universidade Federal da Bahia (UFBA), 20???. Disponível em: <[http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Valverde-Dimensao\\_Estetica.pdf](http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Valverde-Dimensao_Estetica.pdf) >. Acesso em: 05 janeiro 2014.

VIEIRA, Iuli Nascimento. **Créditos cinematográficos: O filme já começou.** Monografia (Curso de Comunicação Social) – Instituto de Arte e Comunicação Social (IACS), Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009. Disponível em: <<http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/view/10/8>>. Acesso em: 18 junho 2013.

WHITE, Tony. **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators.** Burlington, Massachusetts: Focal Press, 2006.

YU, Li. **Typography in film title sequence design.** Graduate Theses and Dissertations, Iowa State University, Ames, Iowa, 2008. Disponível em: <<http://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2416&context=etd> >. Acesso em: 15 julho 2013.

## APÊNDICE A

Tabela 1 – Mapeamento de longas-metragens 3D que possuem animação 2D nos créditos.

PIXAR		créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
01.	1995 Toy Story	não	não – início	não (pequenas ilustrações 2D)
02.	1998 Vida de inseto, <i>A bug's life</i>	não	não – final	não
03.	1999 Toy Story 2	não	não – final	não
04.	2001 Monstros S.A., <i>Monsters, Inc.</i>	x	não – final	não
05.	2003 Procurando Nemo, <i>Finding Nemo</i>	não	não – final	não
06.	2004 Os incríveis, <i>The incredibles</i>	não	x – final	x
07.	2006 Carros, <i>Cars</i>	não	não – final	não
08.	2007 Ratatouille	não	x – final	x
09.	2008 Wall·E	não	x – final	x
10.	2009 Up: Altas Aventuras, <i>Up</i>	não	não – final	não (algumas peq. ilust 2D)
11.	2010 Toy Story 3	não	não – final	não
12.	2011 Carros 2, <i>Cars 2</i>	não	x – final	não
13.	2012 Valente, <i>Brave</i>	não	não – final	não
14.	2013 Universidade Monstros, <i>Monsters University</i>	x	não – final	não
WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS		créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
15.	2005 O Galinho Chicken Little, <i>Chicken Little</i>	não	não – final	não
16.	2007 A Família do Futuro, <i>Meet the Robinsons</i>	não	não – final	não
17.	2008 Bolt: Super cão, <i>Bolt</i>	não	x – final	x
18.	2010 Enrolados, <i>Tangled</i>	não	x – final	não (ilust. 2D)
19.	2012 Detona Ralph, <i>Wreck-it Ralph</i>	não	x – final	x
DREAMWORKS		créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
20.	1998 FormiguinhaZ, <i>Antz</i>	não	não – final	não
21.	2001 Shrek	não	não – início	não (pequenas ilustrações 2D)
22.	2004 Shrek 2	não	não (1ª parte 3D, 2ª peq. ilst. 2D) – final	não (pequenas ilustrações 2D)
23.	2004 O espanta tubarões, <i>Shark Tale</i>	não	não – final	não
24.	2005 Madagascar	não	não – início	não
25.	2006 Os sem-floresta, <i>Over the Hedge</i>	não	não – início e final	não
26.	2006 Por água abaixo, <i>Flushed Away</i>	não	não – início (cast) e final	não
27.	2007 Shrek Terceiro, <i>Shrek the third</i>	não	não – final	não (pequenas ilustrações 2D)
28.	2007 Bee Movie: A história de uma abelha, <i>Bee Movie</i>	não	não – início x – final	x
29.	2008 Kung Fu Panda	x	x – final	x
30.	2008 Madagascar 2: A grande escapada na África, <i>Madagascar: Scape 2 Africa</i>	não	não – final (stop motion)	não
31.	2009 Monstros vs. Alienígenas, <i>Monsters vs. Aliens</i>	não	não – início	x
32.	2010 Como treinar o seu dragão, <i>How to train your dragon</i>	não – final	não – final (ilust. 2D)	não (ilust. 2D)

33.	2010	Shrek para sempre, <i>Shrek forever after</i>	não	não – final	não (pequenas ilustrações 2D)
34.	2010	Megamente, <i>Megamind</i>	não	não – final	não
35.	2011	Kung Fu Panda 2	não	x – final	x
36.	2011	Gato de botas, <i>Puss in Boots</i>	não	não – final (peq. ilust. 2D)	não
37.	2012	Madagascar 3: Unidos na Europa, <i>Madagascar 3: Europe's Most Wanted</i>	não	não – final	não
38.	2012	A origem dos guardiões, <i>Rise of the Guardians</i>	não	não – final (peq. ilust. 2D)	não (pequenas ilustrações 2D)
39.	2013	Os Croods, <i>The croods</i>	não	não – final (ilust. 2D)	não (ilust. 2D)
<b>BLUE SKY</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
40.	2002	A Era do gelo, <i>Ice age</i>	não	não – final (ilust. 2D)	não (pequenas ilustrações 2D)
41.	2005	Robôs, <i>Robots</i>	não	x – final	x
42.	2006	A Era do Gelo 2, <i>Ice age: The meltdown</i>	não	não – final (ilust. 2D)	não (pequenas ilustrações 2D)
43.	2008	Horton e o Mundo dos Quem, <i>Dr. Seuss' Horton hears a who</i>	não	não – início e final	não (ilust. 2D)
44.	2009	A Era do Gelo 3, <i>Ice Age: Dawn of the dinosaurs</i>	não	não – final	não (ilust. 2D)
45.	2011	Rio	não	não – início e final	não
46.	2012	A Era do Gelo 4, <i>Ice Age: Continental Drift</i>	não	não – final	não (ilust. 2D)
<b>ILLUMINATION ENTERTAINMENT</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
47.	2010	Meu Malvado Favorito, <i>Despicable me</i>	não	não – início	não
48.	2012	O Lorax: em busca da trífula perdida, <i>The Lorax</i>	não	não – início e final	não (ilust. 2D)
<b>SONY PICTURES ANIMATION</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
49.	2006	O bicho vai pegar, <i>Open season</i>	não	não – início (cast) e final	não (pequenas ilust. 2D)
50.	2007	Tá dando onda, <i>Surf's up</i>	não	não – final (peq. ilust. 2D)	não (pequenas ilustrações 2D)
51.	2009	O bicho vai pegar 2, <i>Open season 2</i>	não	não – final	não
52.	2009	Tá chovendo hambúrguer, <i>Cloudy with a chance of meatballs</i>	não	x – final	x
53.	2010	O bicho vai pegar 3, <i>Open season 3</i>	não	não – final	não
54.	2011	Operação presente, <i>Arthur Christmas</i>	não	não – final	não
55.	2012	Hotel Transilvânia, <i>Hotel Transylvania</i>	não	x – final	não (pintura digital 2D)
<b>VILLAGE ROADSHOW PICTURES / KENNEDY-MILLER PRODUCTIONS / ANIMAL LOGIC FILMS</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
56.	2006	Happy Feet: O Pinguim, <i>Happy Feet</i>	não	não – início (cast) e final	não
<b>VILLAGE ROADSHOW PICTURES</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
57.	2011	Happy Feet 2	não	não – início (cast) e final	não

<b>NICKELODEON MOVIES / O ENTERTAINMENT</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
58.	2006	O segredo dos animais, <i>Barnyard</i>	não	não – final	não
<b>NICKELODEON MOVIES / BLIND WINK / GK FILMS</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
59.	2011	Rango, <i>Rango</i>	não	x – final	não
<b>AMBLIN ENTERTAINMENT / THE KENNEDY/MARSHALL COMPANY / WINGNUT FILMS / NICKELODEON MOVIES</b>			créditos de abertura	créditos principais	créditos de encerramento
60.	2011	As Aventuras de Tintim: o Segredo do Licorne, <i>The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn</i>	x	x – início	não

## APÊNDICE B

Linha do tempo com as principais inovações na história dos créditos. Fontes: Dados da pesquisa; item 1, <[www.youtube.com/watch?v=VwvIJGsXizE](http://www.youtube.com/watch?v=VwvIJGsXizE)>; item 2, <[www.youtube.com/watch?v=BBggbnQF6E4](http://www.youtube.com/watch?v=BBggbnQF6E4)>; item 3, <[www.youtube.com/watch?v=5kPhP3ZNw6Ag](http://www.youtube.com/watch?v=5kPhP3ZNw6Ag)>; item 4, *Os Incríveis* – DVD; item 5, <[www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4](http://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4)>; item 6, <<http://www.mechconcepts.com/opticalprinter.html>>; item 7, <[www.tcm.com/mediaroom/video/263920/Carmen-Jones-Movie-Clip-Saul-Bass-Titles.html](http://www.tcm.com/mediaroom/video/263920/Carmen-Jones-Movie-Clip-Saul-Bass-Titles.html)>; item 8, <[www.youtube.com/watch?v=s1A7bJD3atk](http://www.youtube.com/watch?v=s1A7bJD3atk)>.

