

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

STEFANY CARDOSO DE ALMEIDA

Patrimônio audiovisual de Animação em instituições de memória

São Paulo

2024

STEFANY CARDOSO DE ALMEIDA

Patrimônio audiovisual de Animação em instituições de memória

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Giovana Deliberali Maimone.

São Paulo
2024

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Almeida, Stefany Cardoso de
Patrimônio audiovisual de Animação em instituições de
memória / Stefany Cardoso de Almeida; orientadora,
Giovana Deliberali Maimone. - São Paulo, 2024.
66 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Informação e Cultura / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Patrimônio Audiovisual. 2. Animação. 3.
Instituição de memória. I. Deliberali Maimone, Giovana.
II. Título.

CDD 21.ed. - 020

Nome: Almeida, Stefany Cardoso de

Título: Patrimônio audiovisual de animação em instituições de memória

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Banca:

Nome: _____

Instituição: _____

Nome: _____

Instituição: _____

Nome: _____

Instituição: _____

AGRADECIMENTOS

Agradeço e dedico este trabalho a mim mesma e às minhas companheiras caninas Esmeralda e Safira.

À Maria Laura, por ser a pessoa mais empática que conheço, por me oferecer apoio, incentivo e acreditar no meu potencial acadêmico e profissional.

À minha família, especialmente meu irmão Welker, por me oferecer todo tipo de apoio nos últimos anos.

Ao amigo e companheiro de podcast André, por todo incentivo e apoio no desenvolvimento desta monografia, e a toda equipe Luxia Cast por me incentivar e fomentar o meu interesse em animação.

À Michelle, Mirna e Gabriel, amigos e companheiros de estágio que me proporcionaram risadas e apoio emocional.

À minha orientadora, Prof^a Giovana Deliberali Maimone, pelo apoio e paciência durante o desenvolvimento desta monografia.

Muito obrigada a todos que tiveram participação durante minha trajetória acadêmica.

*“Cartoon **animation** offers a medium of storytelling and visual entertainment which can **bring pleasure and information** to people of all ages everywhere in the world”.*

Walt Disney

RESUMO

Esta monografia se propõe a analisar o patrimônio audiovisual proveniente do setor de animação encontrado em instituições de memória. O objetivo é analisar o que são as coleções formadas por este patrimônio e qual o papel desempenhado pelas instituições em relação a essas coleções. A metodologia consiste em um estudo de natureza exploratória com levantamento bibliográfico nas bases de dados Portal de Busca Integrada da Universidade de São Paulo e Google Acadêmico, e abrangeu a conceituação, história, técnicas e etapas de produção de documentos de animação. Aborda-se o histórico de coleções em instituições que abrigam o patrimônio audiovisual de animação, exemplos de coleções institucionalizadas e os tratamentos documentais realizados nessas instituições. A partir disso, foi constatada uma lacuna na literatura acadêmica quanto às coleções formadas por esse patrimônio e às práticas de preservação e catalogação que necessitam ser realizadas em tais coleções. Este trabalho conclui que coleções de animação são a coletânea de documentos gerados no processo de animação, assim como itens de não-produção relativos à obra criados durante ou após esse processo, também podendo abarcar documentos relativos à vida de seus produtores. Quanto ao papel das instituições de memória, foi constatado que essas preservam os documentos das coleções e podem ser fontes de novas reflexões sociais, profissionais e acadêmicas.

Palavras-chave: Patrimônio Audiovisual. Animação. Instituição de memória.

ABSTRACT

This monograph analyses the audiovisual heritage of the animation sector found in memory institutions. The aim is to define the collections that include this heritage and the role of memory institutions regarding such collections. As for the methodology, this exploratory bibliographic review searched the databases *Portal de Busca Integrada* of the University of São Paulo and Google Scholar, and covered information on the conceptualization, history, techniques, production stages, and documents of animation. The study also delved into the history of collections in institutions that house the audiovisual heritage of animation, examples of institutionalized collections, as well as the document processing performed in these institutions. The research identified an academic literature gap on collections formed by animation heritage, as well as the conservation and cataloging practices applied to them. Finally, the monograph concluded that animation collections are sets of documents generated during the animation process, as well as non-production materials created along or after such process; they can also include documents regarding their producers' lives. As for the role of memory institutions, this work reported that they preserve the collections' documents, and that they can be a space for social, professional and academic reflections.

Keywords: Audiovisual Heritage. Animation. Memory institution.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Cálice de cerâmica da cidade Shahr-e Sūkhté, 3000 a.C. na Província de Sistão-Baluchistão, sudeste do Irã, Museu Nacional do Irã.....	20
Figura 2 — Reprodução dos desenhos encontrados no cálice de cerâmica da cidade Shahr-e Sūkhté, 3000 a.C. no Irã.....	20
Figura 3 — Os estágios de produção de animação.....	26
Figura 4 — Estudo do formato dos animais, em grafite e marcador, de Craig Kellman, do filme Madagascar (2005).....	28
Figura 5 — Célula de três camadas do episódio “Moaning Lisa” de “Os Simpsons”, episódio de 1990.....	29
Figura 6 — Processo de animação de Klaus (2019), produção da The SPA Studios.....	30
Figura 7 — Fotografia do frame de Branca de Neve e os Sete Anões (1937), feita em célula de nitrato, da Walt Disney Productions, localizada na George Eastman House Moving Image Collection.....	31
Figura 8 — Célula da animação Akira (1988).....	43
Figura 9 — Composição de células de animação de Alice no País das Maravilhas (1951).....	45
Figura 10 — Fotografia utilizada como referência para o filme Anastasia (1997), catalogada sob o título “Anastasia - Pre-Production - Rotoscoping - Dmitri”.....	47
Figura 11 — Zootrópio projetado pelo animador Bruno Cabus e o artista Edilson Oliveira, talhado na madeira com desenho de Lula Gonzaga, em exposição no MUCA.....	48

Figura 12 — Modelo de estudo do personagem “Cri-Kee” de Mulan (1998), obra do escultor Tony Cipriano.....	49
Figura 13 — Amarelecimento de uma folha de animação feita em nitrato de celulose.....	52
Figura 14 — Célula de animação da obra “Gertie the dinosaur” de Winsor McCay.....	55

LISTA DE SIGLAS

AACR	Código de Catalogação Anglo-Americano
ACMI	Australian Centre for the Moving Image
AMIA	Association of Moving Image Archivists
AMPAS	Academy of Motion Picture Arts and Sciences
ANCINE	Agência Nacional do Cinema
ASIFA	Association Internationale du Film d'Animation
BFI	British Film Institute
CDWA	Categories for the Description of Works of Art
CGI	Computer-generated imagery
DFF	Deutsches Filminstitut & Filmmuseum
ARL	Animation Research Library
ECA	Escola de Comunicações e Artes
EUA	Estados Unidos da América
FIAF	International Federation of Film Archives
IASA	International Association of Sound and Audiovisual Archives
IFLA	Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias
ISAD[G]	Norma Geral Internacional de Descrição Arquivística
ISAAR[CPF]	Norma Internacional de Registro de Autoridade Arquivística para Entidades Coletivas, Pessoas e Famílias
ISBD(NBM)	International Standard Bibliographic Description Non-Book Materials
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
LAAC	Loughborough Animation Academy Collection

LC	Library of Congress
MoMA	Museum of Modern Art
MUABH	Museu de Animação de Belo Horizonte
MUCA	Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga
NFAI	National Film Archive of India
NIAf	Netherlands Institute for Animation Film
PI	Propriedade Intelectual
SCAD	Savannah College of Art and Design
UCLA	University of California, Los Angeles
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UPA	United Productions of America
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivos	15
1.1.1 Geral.....	15
1.1.2 Específicos.....	15
1.2 Justificativa	15
1.3 Metodologia	16
2 ANIMAÇÃO	19
2.1 Origens	19
2.2 Técnicas	24
2.3 Etapas de produção	25
2.4 Documentos	27
3 COLEÇÕES DE ANIMAÇÃO EM INSTITUIÇÕES DE MEMÓRIA	34
3.1 Trajetória e institucionalização	35
3.2 Literatura acadêmica	38
3.3 Instituições	43
3.4 Tratamento documental	49
3.4.1 Preservação.....	51
3.4.2 Catalogação.....	53
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	59
APÊNDICE	65

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos dos últimos séculos possibilitaram a criação de novos processos de expressão artístico-cultural, entre estes as produções audiovisuais presentes no cinema, televisão, computadores, smartphones e videogames. A animação é uma forma de produção audiovisual que evoluiu em pouco tempo, assim como outros desses novos processos, levando à criação de novas categorias profissionais, mercadológicas e acadêmicas, trazendo consigo forte impacto socioeconômico.

Como outros setores do audiovisual, a animação possui a necessidade de inclusão de seus documentos em acervos institucionais. Isto é evidenciado quando a entendemos como patrimônio audiovisual, definido por publicações da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), que adota medidas para preservação do patrimônio audiovisual desde a década de 80, como algo que inclui, mas não é limitado a:

[...] sons gravados, produções radiofônicas, cinematográficas, televisivas, videográficas, digitais e outras que contenham imagens em movimento e/ou sons gravados, destinados prioritariamente ou não à veiculação pública objetos, materiais, trabalhos e elementos imateriais relacionados a documentos audiovisuais, considerados do ponto de vista técnico, industrial, cultural, histórico ou qualquer outro. Isso inclui materiais relacionados a filmes, indústrias de radiodifusão e de gravação de sons, como publicações, roteiros, fotografias, cartazes, material de publicidade, manuscritos e artefatos como equipamentos técnicos ou figurinos (Edmondson, 2017, p. 25).

Assim, a animação se encaixa nesse conceito por ser um tipo de produção cinematográfica, televisiva, videográfica ou digital que contém imagens em movimento, mais especificamente, segundo conceito que será abordado no decorrer da monografia, com a ilusão de movimento. Também, chega a ser mencionada diretamente por Wolfgang Klaue em versão mais minuciosa desta última passagem, especificamente quanto aos objetos utilizados em suas produções.

Um outro enunciado para a segunda parte da cláusula (b) foi sugerido por Wolfgang Klaue: deverá incluir materiais resultantes da produção, gravação, transmissão, distribuição, exposição, e transmissão de meios audiovisuais como guiões, manuscritos, pontuações, desenhos, artigos, fotografias, posters, materiais publicitários, comunicados de imprensa, documentos de censura, artefactos como equipamento técnico, palcos, suportes, **objectos de filmes de animação**, efeitos especiais, roupas (Edmondson, 1998, p. 7, grifo nosso).

Há casos que evidenciam a importância da inclusão do patrimônio audiovisual de animação em acervos institucionais, inclusive para tratamento documental voltado à preservação, organização e acesso a obras animadas; materiais relativos às produções, técnicas utilizadas e memória de profissionais e instituições da indústria de animação. Um destes casos é o do curta-metragem animado “O Kaiser”, considerado a primeira animação brasileira, lançado em janeiro de 1917. A obra desenvolvida pelo cartunista Seth, pseudônimo de Álvaro Marins, não foi preservada e o único registro restante é a reprodução de um fotograma do curta, encontrado e disponibilizado na matéria do jornal Cinearte¹. O caso é uma perda para a história do audiovisual brasileiro.

Em contrapartida, existe a Animation Research Library² (ARL) que pertence a Walt Disney Company e visa a conservação do patrimônio audiovisual da empresa. Há um trabalho contínuo para a preservação, organização e difusão dos mais de 60 milhões de itens armazenados, geralmente para atender as demandas dos profissionais da Disney, mas também para empréstimo das peças para exposições (Nogueira, 2015; Schwarz, 2018). No entanto, é necessário ressaltar que a instituição é uma exceção ao tradicional visualizado até os dias atuais. Essa biblioteca só é possível pela maior viabilidade de recursos da Walt Disney Company e, também, pela escolha e preocupação ainda no começo de sua história pela conservação de tais materiais.

Os acervos com patrimônio audiovisual de animação são entendidos como essenciais para a preservação da memória e estudos da área, assim como para o patrimônio artístico e cultural da humanidade. Porém, há escassez de literatura que explicita questões como a tipologia e o tratamento documental necessário a este patrimônio, assim como quais instituições suprem a necessidade deste setor de maneira adequada às particularidades de suas coleções.

Em vista disso, essa monografia se desafia a compreender as coleções dedicadas ao patrimônio audiovisual do setor de animação, a partir de pesquisa bibliográfica e exemplos de instituições que já provêm serviços de tratamento

¹Relatado pela Cinemateca Brasileira na catalogação de “O Kaiser”. Disponível em: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=Ink&exprSearch=ID=001650&format=detailed.pft#>. Acesso em: 29 maio 2024.

²Walt Disney Animation Studios. Animation Research Library. Disponível em: <https://disneyanimation.com/team/arl-ink-paint/>

documental ao patrimônio audiovisual de animação. Este é o caso de bibliotecas, arquivos, museus e centros de documentação, daqui em diante referidos pelo termo instituição de memória, entendido como “social entities that select, document, contextualize, preserve, index and thus canonize elements of humanity's culture, historical narratives, individual and collective memories” (Pessach, 2008, p. 73).

1.1 Objetivos

1.1.1 Geral

Analisar o que são coleções de animação a fim de verificar o papel das instituições de memória em relação a estas coleções.

1.1.1.1 Específicos

Conceitualizar o que é uma coleção de animação e suas características determinantes.

Encontrar exemplos de coleções de animação, compreender as demandas que atendem e o tratamento documental realizado sobre estas nas instituições de memória.

Analisar o relacionamento das instituições de memória e o setor de animação sob a perspectiva das coleções de animação.

1.2 Justificativa

Ao observar o setor de animação, é possível verificar uma lacuna quanto aos estudos da preservação, organização e disseminação dos itens que constituem sua história, junto a baixa documentação dos poucos acervos institucionalizados constituídos por tais itens. Quanto à perda material de artefatos constituintes da história desse setor, o animador e historiador italiano Giannalberto Bendazzi diz:

Fontes sobre animação são escassas. Cópias de filmes, desenhos, fantoches, esboços, livros de contabilidade e cartas são perecíveis. A maioria deles pereceu. Quase sempre, eles foram dissociados ou jogados fora quando uma empresa ou um único cineasta faleceu. Cobertura de mídia e oportunidades de exibição dadas a filmes de animação autorais sempre foram muito escassas. Às vezes, as pessoas que controlam algumas fontes negam acesso a elas por razões que apenas essas pessoas conhecem. E assim por diante. (Bendazzi, 2016, v.1, p. 2, tradução própria).

Declaração que corrobora com o caso do já citado “O Kaiser”, curta-metragem desaparecido, não sendo uma situação isolada na história da animação brasileira ou internacional. Vale ressaltar que tal perda na história do audiovisual nacional de forma alguma passou despercebida pelos profissionais da área. Eduardo Calvet, diretor responsável pelo documentário “Luz, anima, ação!” (2013) que visa recuperar a memória nacional das produções animadas, com a ajuda do trabalho de oito profissionais de animação brasileira, recriou “O Kaiser” a partir de documentos externos ao original que, como já dito, se perdeu.

O jornal “O Globo”, em matéria online de 2013, atribui a Calvet a seguinte fala: “Ninguém sabe o que aconteceu com a cópia de ‘O Kaiser’ entre tantos outros trabalhos perdidos, porque a animação brasileira nunca foi estudada a sério [...]”. Reconhece-se o problema do descaso com os materiais das animações e com os seus profissionais no decorrer de sua história. A declaração de Bendazzi converge com a de Calvet e corrobora com a necessidade de um maior cuidado no tratamento documental deste tipo de patrimônio para preservação da memória desse setor.

Ao propor esta pesquisa sobre a presença da animação em instituições de memória, considerando o que se sabe quanto às dificuldades enfrentadas no setor para preservação e para o acesso à própria história, espera-se contribuir com as pesquisas e práticas na área da Animação, Biblioteconomia, Arquivologia e Museologia. E, para isto, definir o que são as coleções de animação e compreender a realidade das coleções já consolidadas é um elemento fundamental.

1.3 Metodologia

O estudo é de natureza exploratória e abordagem qualitativa, contando com levantamento de referências e exemplos para o embasamento teórico e compreensão da realidade das instituições com patrimônio de animação. Como dito por Lösch, Rambo e Ferreira (2023, p. 9) a metodologia exploratória “é um tipo de pesquisa científica que tem como objetivo explorar, identificar e compreender conceitos, fenômenos ou relações que ainda são pouco conhecidos ou investigados” sendo considerada a mais relevante para entendimento da temática, ainda pouco abordada no meio acadêmico.

A princípio, para cumprir os objetivos estabelecidos, foi feito um recorte quanto às instituições de memória. Foi necessário dar enfoque às instituições com coleções caracterizadas pelo patrimônio audiovisual de animação, em contraposição a outras instituições, como as que tratam apenas de documentos audiovisuais e/ou não declaram nenhuma coleção como caracterizada por ser proveniente do setor de animação. Vale ressaltar que o documento audiovisual integra o patrimônio audiovisual, sendo definido como gravações visuais, com ou sem som, e gravações sonoras, independente de suporte e processo de gravação utilizado (Lima, 2016), esse também está presente em coleções de animação.

O levantamento de referências se concentrou em pesquisas nas bases de dados Portal de Busca Integrada da Universidade de São Paulo e Google Acadêmico, utilizando a associação dos termos “Animação”, “Acervo”, “Coleção”, “Arquivo”, “Museu”, “Biblioteca”, “Patrimônio Audiovisual” e “Preservação”, tanto em português quanto seus equivalentes em inglês. No entanto, durante o processo foi constatado não haver um número significativo de literatura científica com enfoque em coleções constituídas pelo patrimônio audiovisual do setor de animação.

Em vista das dificuldades citadas, optou-se pela utilização das poucas referências encontradas e, em adição, o apoio da literatura da Biblioteconomia, Arquivologia, Museologia, Animação e do Audiovisual que citem, mesmo que brevemente, a animação ou itens de sua produção em instituições de memória. Como complemento foram utilizados vídeos, entrevistas e artigos fora do meio acadêmico, quando considerados pertinentes e de fontes confiáveis.

Em relação aos exemplos, foi feito um levantamento quanto às bibliotecas, museus, arquivos e centros de documentação que contivessem itens provenientes do setor de animação e que considerassem ao menos uma coleção como caracterizada por ser deste setor. Dentre estes, foi realizada uma seleção dos mais relevantes para o cumprimento dos objetivos desta monografia, se debruçando sobre seu histórico, itens que constituem a coleção e o perfil da instituição mantenedora.

É necessário ressaltar que este trabalho se desenvolve sob a ótica de estudos publicados na língua inglesa e portuguesa, e consequentemente dos países falantes destes idiomas, com maior influência do primeiro por disponibilidade de

referências acadêmicas. Por fim, com base nas informações levantadas, foi proposto uma conceituação quanto ao que constituem as coleções de animação, as características que as definem e uma reflexão quanto ao estado atual das coleções de animação como temática acadêmica.

2 ANIMAÇÃO

A animação é uma palavra polissêmica utilizada em diferentes contextos para definir ou expressar ideias variadas. Para o audiovisual pode ser entendida como

Processo em que cada fotograma de um filme é produzido individualmente e que, depois, quando as imagens são reproduzidas em sequência, criam a ilusão de movimento contínuo. Segundo a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA), a melhor definição é “a criação de imagens animadas através da utilização de toda a espécie de técnicas, exceto a tomada de vistas diretas” (Carneiro; Silva, 2018, p. 380).

No entanto, como aponta Sundström (2023), é relevante ressaltar que a definição de animação não é unânime entre os pesquisadores da temática, com questões que vão além dos objetivos desta monografia. No entanto, como no vocabulário popular a mesma palavra define tanto o processo de animar quanto a obra audiovisual pronta, é necessário evidenciar essa diferença. Conforme definido no *Art & Architecture Thesaurus* do *Getty Research Institute*, animação é:

processo de fazer com que as imagens paradas pareçam se mover, principalmente pela técnica de fotografar desenhos ou objetos em estágios progressivos de execução de uma ação, para que o movimento seja simulado quando as imagens são projetadas como uma série em rápida sucessão (ANIMATION (PROCESS), 2024, n. p.).

E também:

obras que apresentam a ilusão de movimento e que podem ser criadas por várias técnicas, incluindo desenhos sucessivos, fotografando posições de bonecos ou modelos ou usando computadores. Trabalhos que apresentam a ilusão de movimento e que podem ser criados com uma série de técnicas - incluindo uma sucessão de desenhos, posições fotográficas de marionetes ou modelos - ou com o uso de computadores (ANIMATION (VISUAL WORKS), 2024, n. p.).

Essa distinção se faz necessária para o entendimento da animação como um processo complexo que gera documentos que vão além da obra animada (o produto final), sendo necessários tratamentos documentais específicos para cada tipo de material. Assim, a animação é um processo de múltiplas técnicas constituídas ao longo da história e, por conta disso, é necessário compreender e dar atenção aos detalhes de sua produção antes de relacioná-las às instituições de memória.

2.1 Origens

A origem da palavra “animação” se encontra no verbo em latim “*animare*”, que significa “dar vida a” e passou a descrever imagens em movimento a partir do século XX (Solomon, 1987 apud Barbosa Júnior, 2005, p. 28).

No entanto, é perceptível a tentativa de simular o movimento em momentos anteriores à formação do cinema de animação, pois itens com a representação de movimento foram encontrados em diversos períodos históricos e apontados como tendo similaridades com as animações modernas. Desde tapeçarias medievais europeias, aos *emaki* japoneses, às artes renascentistas e modernistas, e mesmo em períodos anteriores, nas pinturas rupestres e em objetos da antiguidade com ilustrações que remetem à ideia de movimento (Barbosa Junior, 2005; Bendazzi, 2016).

A exemplo, a Figura 1 traz um cálice de 3000 a.C. de 8 cm de diâmetro e 10 cm de altura, com o que aparenta ser uma cabra saltando em direção a uma árvore e comendo suas folhas (Bendazzi, 2016).

Figura 1 — Cálice de cerâmica da cidade Shahr-e Sūkhté, 3000 a.C. na Província de Sistão-Baluchistão, sudeste do Irã, Museu Nacional do Irã.



Fonte: Michał Sałaban/Wikimedia Commons (2010).

É possível ter uma percepção maior do movimento representado no cálice a partir da reconstrução linear dos seus desenhos, como na Figura 2.

Figura 2 — Reprodução dos desenhos encontrados no cálice de cerâmica da cidade Shahr-e Sūkhté, 3000 a.C. no Irã.



Fonte: Michał Sałaban, Wikimedia Commons (2009).

Como aponta Bendazzi (2016), estes itens não têm conexão real com a animação contemporânea, mas são registros da tentativa de recriar movimento através da arte. Como dito, é apenas no século XX que a animação é criada da forma que conhecemos, mas para isto foram séculos de desenvolvimento técnico-científico com invenções que possibilitaram a rápida sucessão de imagens necessárias para a ilusão de movimento requeridas na animação.

A primeira dessas invenções foi a lanterna mágica de Athanasius Kircher, em 1645, um tipo rudimentar de projetor de slides que foi posteriormente aprimorado por Pieter van Musschenbroek, em 1736, utilizando imagens em sequência para criar a ilusão de movimento sendo considerada a primeira animação projetada (Solomon, 1987 apud Barbosa Júnior, 2005). Na concepção artística de animação, foi o pioneiro Étienne-Gaspard Robert que utilizou a lanterna mágica para criação de uma narrativa, com o espetáculo *Fantasmagorie* em 1794. Voltando aos desdobramentos técnicos-científicos, foi no século XIX que pesquisadores conseguiram compreender o fenômeno ótico da persistência da visão, o que levou à invenção de dispositivos como o taumatoscópio, fenaquistoscópio, estroboscópio, zootrópio e o praxinoscópio (Barbosa Junior, 2005).

Em paralelo, Nicéphore Niepce e Louis Daguerre foram responsáveis pela criação da câmera fotográfica, que evoluiu no decorrer do século XIX com contribuições de Étienne-Jules Marey, com o fuzil cronofotográfico; Eadweard Muybridge, criador do zoopraxiscópio e o estudo do movimento por captura de imagens; Hannibal Goodwin, com a película de celuloide flexível; e George Eastman, com as bobinas Kodak. A partir desses avanços, no final do mesmo século, é criado o cinetoscópio de Thomas Edison e William Dickson, que podia ser utilizado por uma única pessoa para exibição das obras filmadas no cinetógrafo, também criação de Edison. No entanto, apenas em 1895, as primeiras projeções para um público pagante foram realizadas por Auguste e Louis Lumière, através do cinematógrafo, um aperfeiçoamento do dispositivo de Edson, que permitia filmar e projetar (Barbosa Junior, 2005).

É através dessas tecnologias que nasce o cinema *live-action* e de animação. No entanto, apesar das invenções possibilitarem isto, é a junção dessas tecnologias com as artes que geram o que hoje compreendemos como cinema de fato. Para

Barbosa Junior (2005), o inventor do praxinoscópio Émile Reynaud estava a frente do cinema neste quesito, com o aperfeiçoamento do seu invento e eventual lançamento do Teatro Óptico, em 1892, em que apresentava os filmes chamados “*pantomimes lumineuses*” com duração de quinze minutos, coloridos, com enredo, trilha sonora sincronizada e personagens com movimentos.

Nesse sentido, o Teatro Óptico de Reynaud estava, artisticamente, bem à frente do cinema. Não tendo as imagens disponíveis com a facilidade proporcionada pelo cinema. Reynaud tinha de criá-las, e esse ato de concepção em si mesmo já implica expressão artística. Podemos até contestar sua qualidade, mas aí já temos o ingrediente básico para a arte: a expressão do indivíduo por meio de recursos plásticos (Barbosa Junior, 2005, p. 40).

A história da animação se entrelaça com a do cinema *live-action* no período denominado *early cinema* no fim do século XIX e início do século XX. Nesta época, foram popularizados efeitos de trucagem, como a parada para substituição, e os *trickfilms* (filmes de efeitos) de Georges Méliès. Essas trucagens podem ser consideradas proto-animações, pois os cineastas utilizavam técnicas posteriormente aplicadas por animadores. Com a diferença de não serem feitas quadro a quadro, como a maioria das técnicas de animação (Wells, 1998 apud Kerber, 2019).

Bendazzi (2016) explica que os filmes *frame a frame*, se utilizando da técnica quadro a quadro para gerar a ilusão de movimento, são considerados os primeiros filmes de animação, primeiramente como exemplos da técnica hoje conhecida por *stop-motion*. Alguns dos cineastas que utilizam essa técnica são Arthur Melbourne-Cooper, criador do curta-metragem *Matches Appeal* (1899) e James Stuart Blackton, mais conhecido por *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). No entanto, para Bendazzi (2016), é Émile Cohl quem cria o que conhecemos por animação e inicia uma nova era com *Fantasmagorie* (1908).

No futuro, as pessoas pediriam por animação; outras pessoas entrariam na recém-nascida profissão de cineasta de animação. Na história, um processo ‘começa’ quando dá origem a um novo estágio produtivo. [...] uma conclusão: O primeiro estágio de uma nova linguagem nasceu. Desde 17 de agosto de 1908, *live action* e animação viveriam vidas paralelas, mas distintas (Bendazzi, 2016, v.1, p. 31, tradução própria).

Justificando isso, Bendazzi (2016) elenca questões para validar seu pensamento. Como o reconhecimento por parte do público da diferença entre os *trickfilms* e a animação, a diferenciação entre as obras atreladas ao mundo real em contraposição ao mundo completamente gráfico de Cohl e a aplicação da técnica

frame a frame. Na tentativa de explicar essa arte, que também se tornou uma indústria, o autor (Bendazzi, 2016) divide a história da animação em seis períodos, aqui utilizados para explicar brevemente a evolução desse setor.

Primeiro Período se refere aos anos anteriores a obra *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl, nessa fase de experimentação, explicada anteriormente, em que as obras possuem características do que hoje chamamos de animação, mas não chegam a se caracterizar como tal. Bendazzi o intitula “*Before Fantasmagorie (0–1908)*” (Antes de *Fantasmagorie*, em tradução própria).

Segundo Período, chamado “*The Silent Pioneers*” (Os Pioneiros Silenciosos, em tradução própria), compreende as datas entre a primeira exibição de *Fantasmagorie* em 1908, e a exibição do curta-metragem *Steamboat Willie*, em 1928, sendo esta obra de Walt Disney a primeira animação sonorizada.

O Terceiro Período, “*The Golden Age*” (A Era de Ouro, em tradução própria), se inicia com a exibição de *Steamboat Willie* (1928) se estendendo até 1951 em um período dominado pelas obras do estúdio Disney. Esse período é caracterizado por uma grande aclamação da crítica e público pelas obras de Walt Disney, com grande influência na técnica e estética das outras animações da época.

Quarto Período, “*The Birth of a Style*” (O Nascimento de um Estilo, em tradução própria), entre 1951 e 1960. O marco do início deste período foi o curta *Gerald McBoing Boing*, lançado em 25 de janeiro de 1951 pela *United Productions of America* (UPA), caracterizado pela técnica *limited animation*, estabelecendo o início da era televisiva e os novos estilos de animação. Seu fim chega com o primeiro festival internacional de animação, o Festival de Cinema de Animação de Annecy, na França, em 1960.

O quinto Período é intitulado “*The Three Markets*” (Os Três Mercados, em tradução própria), sendo caracterizado por uma onda de animações que Bendazzi divide entre obras “funcionais” e “prestigiosas”. Conta com o crescimento da animação voltada às massas, a partir da popularização da televisão e meios de reprodução caseiros, e o surgimento de obras autorais que permitiam maior liberdade criativa aos artistas. Indo dos anos 1960 a 1991, com o fim da Guerra-Fria, este período foi marcado por mudanças em diversos campos do conhecimento,

trazendo o impacto das novas tecnologias nas técnicas de produção do setor de animação.

Sexto Período, ou “*Contemporary Times*” (Tempos Contemporâneos, em tradução livre), vai de 1991 a 2015, sendo este último o ano anterior à pesquisa de Bendazzi ser lançada, não caracterizando um fim. É marcado pela globalização e a continuidade da expansão das séries animadas de televisão, com popularização das obras de países orientais, a consolidação das animações digitais e de uma elite de animação autoral.

Como visto, cada um destes períodos é marcado por mudanças e características distintas, muitas vezes acompanhados de novas técnicas, estilos, meios de reprodução, modelos narrativos, entre outras particularidades que se perpetuam através dos documentos que geram. Pensando nisso, as seções seguintes serão destinadas a compreender algumas das técnicas mais utilizadas e o processo produtivo pelo qual a animação é feita.

2.2 Técnicas

A animação nasceu a partir de invenções tecnológicas e evoluiu por conta das possibilidades ocasionadas por essas, levando a criação e perpetuação de novas técnicas que reverberam nos períodos de sua história.

Muitas das alterações que podemos ver ao longo da história da animação são fruto não necessariamente de um desejo de mudança, mas da adaptação ou entusiasmo por uma tecnologia/técnica em particular, com os subsequentes resultados na sua estética ou abordagem da produção (Kunz; Megre, 2017, p. 377).

Algumas dessas tecnologias são apontadas por Kunz e Megre (2017), como o celuloide e a inclusão do som nas obras filmicas; a câmera multiplano, criada em 1933 por Ub Iwerks; e a animação 3D, desenvolvida nos anos 1970 por Ed Catmull e Fred Parke. Os autores citam como algumas das principais técnicas de animação: 2D, 3D, *stop-motion* e as técnicas experimentais, definidas brevemente a seguir.

Nas animações 2D, em duas dimensões, os quadros são desenhados a mão em papel ou digitalmente. Tradicionalmente, os desenhos eram feitos em folha de papel e depois transferidos para uma célula. Com o invento de softwares de edição, os desenhos passaram a ser produzidos total ou parcialmente de maneira digital. Há também a animação 2D vetorial, produzida digitalmente, que consiste em uma

biblioteca com os personagens desenhados com várias posições e reações distintas (Carneiro; Silva, 2018).

Animação 3D, em três dimensões, é feita em computação gráfica (*computer-generated imagery*, o CGI) e usa representações tridimensionais de dados geométricos. Diferente da animação 2D, em que objetos e personagens precisam ser redesenhados, no 3D há a criação de um modelo computadorizado que poderá ser visto e apresentado de diferentes ângulos (Carneiro; Silva, 2018; Rall, 2018).

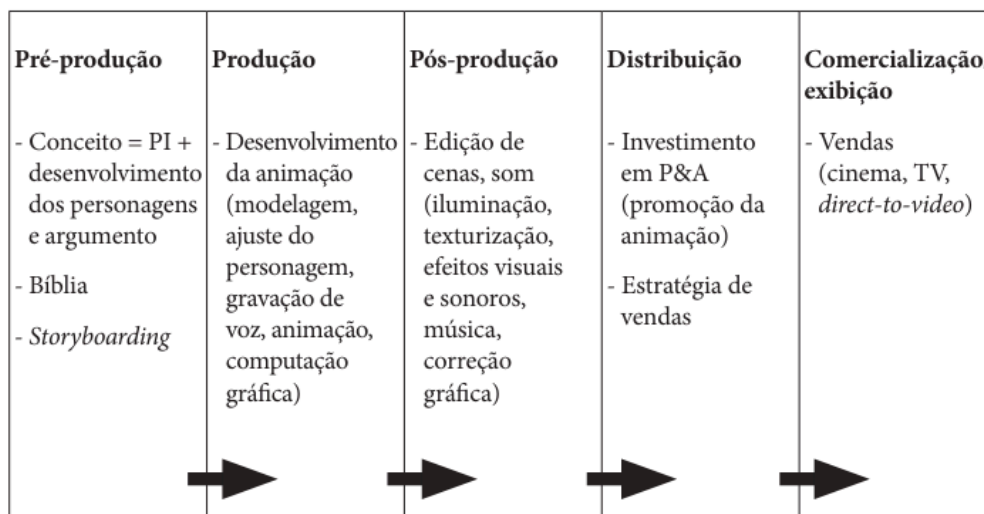
Stop-motion é a técnica que utiliza objetos inanimados, os quais são movimentados e fotografados quadro a quadro para gerar a ilusão de movimento (Carneiro; Silva, 2018). Essa técnica de animação é comumente feita com bonecos, recortes, plasticina ou argila (Kunz; Megre, 2017).

Técnicas experimentais são comumente associadas com obras sem linearidade, nem objetividade e são mais utilizadas em animações independentes ou autorais, genericamente caindo na categoria de *stop-motion*. Há utilização de diversos materiais como areia, pintura sobre vidro e diretamente na película. (Kunz; Megre, 2017; Wells; Moore; 2016).

2.3 Etapas de produção

Em adição aos períodos históricos e as técnicas, a animação também pode ser entendida pelo processo de produção sistematizado que se perpetuou ao longo das décadas. É possível evidenciar isso ao entendermos a seguinte subdivisão do processo de animação: conceituação, pré-produção, produção, pós-produção e distribuição (Winder e Dowlatabadi, 2001 apud Gama, 2014).

Figura 3 — Os estágios de produção de animação



Fonte: Gama (2014) com base em Tschang e Goldstein (2004).

A conceituação que, como vista na Figura 3, pode ser considerada parte da pré-produção, se inicia com a transformação de uma ideia em argumento, com detalhamento do conceito do produto e seus elementos principais, levando à criação de um roteiro, usado para desenvolvimento do plano de produção. Como pontuado por Kunz e Megre (2017), o argumento pode ser original ou adaptado e deve ter em consideração as particularidades da animação como técnica e gênero.

O argumento deverá já conter o máximo de informação descritiva de aspectos visuais a desenvolver, descrições detalhadas dos personagens, e do seu enquadramento na história. [...] é essencial que seja à partida o mais detalhado possível, e deverá também conter pistas suficientes para permitir um bom desenvolvimento das linguagens visuais a usar (Kunz; Megre, 2017, p. 386).

Essa fase de atividade criativa leva ao desenvolvimento da propriedade intelectual (PI), a soma dos direitos imateriais com valor econômico. Assim, a pré-produção é constituída pelo momento de planejamento artístico, definindo o conceito e o estilo das ilustrações, e do planejamento executivo, com questões orçamentárias, de financiamento e cronogramas. Gama (2014) pontua essas questões e explica que esse processo se dá por conta do alto custo das obras de animação, sendo a pré-produção o momento em que é transformado o roteiro inicial em modelos com ilustrações iniciais, sendo realizado e testado quase que um protótipo da animação.

Já a produção é o desenvolvimento das cenas com elementos imagéticos e de áudio que levarão ao produto final. É aqui que a realização da sequência de

quadros que criam a animação, a ilusão de movimento, é realizada (Gama, 2014). Esta fase é tida como complexa e requer profissionais com competências específicas que corroborem com as técnicas definidas para a obra, seja na modelagem de personagens e cenários, na gravação de som, iluminação, renderização ou outras atividades (Gama, 2014; Kunz; Megre, 2017).

A pós-produção é o processo de finalização da animação, com composição dos trabalhos realizados na produção, sonorização, efeitos especiais, inclusão de elementos gráficos, correção e edição de cenas, e o processamento do filme (Gama, 2014; Schirigatti; Avrichir, 2019).

E, por fim, a distribuição conta com os processos necessários para a comercialização da animação, como estratégias de venda, investimento em publicidade, a liberação padrão para cinema, televisão ou *direct-to-video* e licenciamento para venda de materiais relacionados a obra (Gama, 2014; Schirigatti; Avrichir, 2019).

2.4 Documentos

O processo produtivo, as técnicas e períodos históricos geram diferentes tipos de documentos que são parte integrante do patrimônio audiovisual de animação, como apontado por Acland (2016)

Os documentos de animação não são compostos de um único meio de comunicação. Enquanto o filme completo em si é frequentemente enfatizado em discussões sobre documentos de animação, uma grande variedade de formas de documentos são criadas desde a concepção de um filme até a produção, distribuição e além. Documentos textuais, fotografias, imagens gráficas, registros digitais, gravações sonoras e efêmeras, todos servem a funções específicas na produção de animação (Acland, 2016, p. 68, tradução própria).

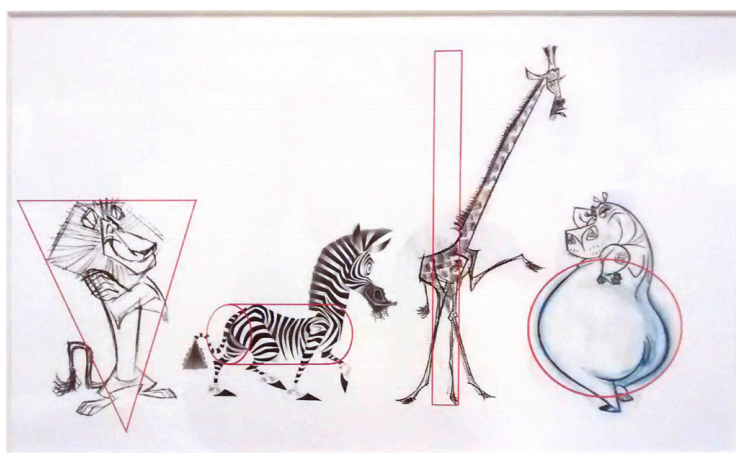
A partir da divisão sistematizada do processo de animação (conceituação, pré-produção, produção, pós-produção e distribuição), abaixo serão abordados alguns dos documentos da animação.

A etapa de conceituação e pré-produção, que como dito anteriormente podem ser compreendidas como uma só e serão tratadas de tal maneira, é formada por planejamento executivo e artístico (Gama, 2014). Esses planejamentos contam com o desenvolvimento de documentos como: *premise*, *plot*, *bible*, *story length chart*, *script*, *model sheet*, *production book*, formado com a junção dos itens anteriores;

storyboard, *animatics*, *first drafts*. E, também, itens mais voltados ao financiamento da animação, como: *log line*, *proposal*, *treatment*, *pitch*, *plot graph*, e *budget* (Musburger, 2018). Isto é reforçado por Kunz e Megre (2017) que citam desenhos de inspiração, desenho de personagens e *concept art*, enquanto Gama (2014) complementa ser nesta etapa feitos os registros de propriedade intelectual.

Por conta disso, na fase de pré-produção são desenvolvidas muitas peças de arte e artefatos, geralmente ainda separados em material gráfico e sonoro, como desenhos no papel, som-guia e diálogos. Uma exceção é o *animatic*, que já possui caráter audiovisual, sendo o teste de tempo e ritmo da animação (Nogueira, 2015). Na figura 4, há exemplo de um documento iconográfico apresentado na exposição “DreamWorks Animation: A Exposição — Uma Jornada do Esboço à Tela”, que divulga parte do patrimônio audiovisual do estúdio DreamWorks a partir da colaboração deste com a ACMI (*Australian Centre for the Moving Image*), tendo percorrido instituições ao redor do mundo como o Museu de Arte de Seul, o Museu de Arte Contemporânea de Monterrey, Centro Cultural Banco do Brasil e outros³.

Figura 4 — Estudo do formato dos animais, em grafite e marcador, de Craig Kellman, do filme Madagascar (2005).



Fonte: Cláudio Soares Designer⁴.

A produção é a etapa de criação dos itens visuais e sonoros necessários à animação. Musburger (2018) elenca como parte dos documentos dessa etapa o script, tido como uma das formas escritas finais da produção; *charts* calculando

³Disponível em: <https://www.acmi.net.au/about/touring-exhibitions/dreamworks-animation-touring/>. Acesso em: 29 maio 2024.

⁴Disponível em: <https://claudiosoaresdesigner.com.br/os-personagens-da-dreamworks/>. Acesso em: 29 maio 2024.

timing; *scheduling*; movimentos e localização dentro dos *frames*; *backgrounds*; *keyframes* e *color assignments*, que possuem instruções para criação da animação. Outros documentos, são os relacionados ao aspecto sonoro, as *soundtracks*, com documentos nomeados: *dope sheet*, *bar chart/sheet*, *dialog test sheet* ou *exposure sheet*, e o *lip sync chart*. Há também o *production schedule* e *folder*, necessário para guarda de notas, documentos e outras informações relativas à animação.

Nesta fase, o filme começa a tomar forma e é quando se diferencia o processo de produção pela técnica de animação escolhida, que gerará diferentes artefatos (Nogueira, 2015). Exemplos de documentos caracterizados pela técnica de animação são: células de animação tradicional, arquivos digitais das animações computadorizadas e bonecos de massinha de animação *stop-motion*. A Figura 5 ilustra o documento iconográfico desta etapa, catalogado na *Billy Ireland Cartoon Library & Museum da Ohio State University*, são 3 células que se complementam formando um quadro da série animada “Os Simpsons” (1989).

Figura 5 - Célula de três camadas do episódio “Moaning Lisa” de “Os Simpsons”, episódio de 1990.



Fonte: Lewis H. and Vera W. Kaminester Collection, The Ohio State University, Billy Ireland Cartoon Library and Museum⁵

Na pós-produção, o material, produzido em película cinematográfica ou digitalmente, passa por edição de imagens e adição de efeitos especiais sendo montado com a pista sonora, ruídos, música e diálogos finais (Nogueira, 2015). As animações digitais necessitam também de *rendering*, processamento dos arquivos virtuais em uma versão final convertível em filme, fita de vídeo ou outra mídia digital

⁵Disponível em: <https://hdl.handle.net/1811/2b94ffd9-fb46-4dba-9887-900b528db542>. Acesso em: 29 maio 2024.

para distribuição. Os documentos da pós-produção contam com as cópias finais sendo a *line test* a primeira versão, podendo ser feitas as últimas mudanças caso necessário, e a *final copy* e/ou *answer copy*, também chamadas *final print* e/ou *answer print*, estando prontas para distribuição (Musburger, 2018).

A Figura 6 traz um exemplo do processo de animação ilustrado pela obra Klaus (2019), na qual é possível observar a passagem de storyboard, para animação 2D inicial, a limpeza dos traços, adição de cores, cenário e efeitos de iluminação. A versão final é representada pelo 6º quadro, produto da pós-produção, com a junção de elementos visuais e sonoros.

Figura 6 - Processo de animação de Klaus (2019), produção da The SPA Studios.



Fonte: Montagem criada pela autora com imagens do Youtube/The SPA Studios⁶.

A distribuição é a etapa onde a publicidade e a venda da animação são prioridades, há documentos jurídicos, como contratos focados em propriedade intelectual e direitos de exibição, e documentos de publicidade, inclusive para

⁶Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dxno1VRuUIM>. Acesso em: 04 julho 2024.

licenciamento de personagens e produção de materiais subsequentes (Gama, 2014). Essa etapa produz outros documentos, como: cartazes, folhetos e trailers de divulgação, assim como rolos de filmes, *VHS*, *DVD*, *Blu-ray* e outros itens de distribuição. A exemplo, a figura 7 apresenta a fotografia de um frame do filme “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937), conservada na *George Eastman House Moving Image Collection*⁷.

Figura 7 - Fotografia do frame de Branca de Neve e os Sete Anões (1937), feita em célula de nitrato, da Walt Disney Productions.



Fonte: Barbara Flueckiger/Timeline of Historical Film Colors⁸.

Em adição, Henderson (2016) inclui itens de não-produção nas coleções de animação por serem de uma parte concomitante ao processo de produção e em determinados casos contextualizarem eventos e as próprias etapas deste processo. Também, é necessário ressaltar que os documentos citados aqui são os que geralmente aparecem no processo de criação da animação, podendo ter outros que não foram nomeados por serem pouco citados na bibliografia da área.

Um último ponto é que os documentos pertinentes à Animação se apresentam mais frequentemente nos formatos: textual, iconográfico, sonoro, audiovisual, digital ou como objeto bidimensional e tridimensional. Assim sendo, o material destes documentos pode variar. Com base no trabalho de Nogueira (2015), a seguir são listados alguns desses materiais:

⁷GEORGE EASTMAN MUSEUM. Disponível em: <https://www.eastman.org/>. Acesso em: 29 maio 2024.

⁸Disponível em <https://filmcolors.org/galleries/snow-white-1937/>. Acesso em 24 de maio de 2024.

- Película cinematográfica: é o que permitiu o aproveitamento do cinema até os dias atuais. É caracterizada por seu formato com perfuração, frame e pista de som, criada em suporte de nitrato de celulose, acetato de celulose ou poliéster, sendo definida como

[...] meio analógico para conceber pictórica e graficamente a imagem, o som e o movimento por meio da impressão/revelação ou pelas interferências de animadores sobre um suporte de polímero que é reanimado na projeção na qual se pode ver a obra fílmica (Nogueira, 2015, p. 137).

- Folha de animação: em polímero ou papel, é usada para diferentes fins no processo de animação. Sua estrutura é descrita como

[...] mais simples que a da película cinematográfica, diferenciando-se apenas o pigmento, que é definido conforme a técnica usada pelo animador. A estrutura dessas folhas basicamente se resume em suporte e pigmento. Em alguns casos, o verniz e as perfurações de registros são dispostos horizontalmente no meio e próximos a uma das bordas da folha (Nogueira, 2015, p. 153).

Quando em suporte de polímero, em nitrato, acetato ou poliéster, é mais comumente chamada de célula de animação e usada para desenho dos frames na animação tradicional. Já as folhas em papel, apesar de também serem utilizadas na animação tradicional, possuem uma gama maior de finalidades durante a pré-produção e produção.

- Bonecos e objetos de cenário: frutos de diferentes etapas de animação, podendo vir da pesquisa quanto ao estilo da obra ou como material utilizado na produção do filme. Thaylor (1996 apud Nogueira, 2015) cita polímeros, como massinha de modelar, madeira, metal, vidro, pano e papel.

As questões conceituais, históricas, técnicas, processuais e documentais da Animação foram abordadas pela necessidade da compreensão da área e do patrimônio audiovisual que ela gera. A Animação é um campo do conhecimento, acadêmico e profissional, com um escopo processual e terminológico próprio e este entendimento é essencial aos profissionais que atuam com coleções de animação.

Esses tópicos são essenciais para oferecer uma fonte de informação inicial sobre o que constitui as coleções de animação. E, para os profissionais que necessitam realizar o tratamento documental do patrimônio audiovisual de animação

de maneira adequada à instituição e aos usuários que atendem, abordar as técnicas, processos e documentos, é necessário para permitir um efetivo tratamento documental, possibilitando uma melhor preservação e representação descritiva e temática com dados que levem a sua efetiva recuperação e disseminação.

3 COLEÇÕES DE ANIMAÇÃO EM INSTITUIÇÕES DE MEMÓRIA

A introdução do patrimônio audiovisual em instituições de memória acompanha a criação das obras audiovisuais. Há relatos deste tipo de documento em bibliotecas, arquivos e museus desde o fim do século XIX. Esta presença se consolidou através do trabalho em instituições de países diversos ao longo do século XX.

Edmondson (2017) aponta isso e diz que, apesar dos esforços de instituições pioneiras, a princípio não havia na sociedade a consciência do valor permanente do patrimônio audiovisual para mais que entretenimento popular. Agravando esta questão, o autor adiciona que tal ignorância é visível mesmo nos relatos sobre as primeiras instituições de memória que passaram a abrigar esses “novos” documentos, em especial as do fim do século XIX e início do XX, onde era presente o dilema sobre o novo suporte não se enquadrar nos pressupostos de seus trabalhos.

Complementando os relatos de desvalorização da salvaguarda do patrimônio audiovisual, Nogueira (2015) enfatiza o descaso por parte dos detentores de direitos da indústria audiovisual e coloca em evidência como um dos fatores das perdas de obras fílmicas ao longo da história.

A falta de conhecimento e/ou preocupação efetiva dos autores e detentores dos direitos dos filmes, preocupados em produzir obras mais “modernas” para suprir a exigência do público de ver sempre algo novo nas telas, levou a ações e a condições de destruição das obras fílmicas e de seus artefatos durante anos. Pelo tratamento relegado como produto comercial passageiro e falta de espaço ou despreocupação com o futuro, muitos filmes foram eliminados de maneira consciente [...] (Nogueira, 2015, p. 35).

Ao encontro desse relato, Enticknap (2005 apud Acland, 2016) especifica que a crença nas primeiras décadas do Cinema era de que os filmes deveriam ter viabilidade comercial por semanas ou, no máximo, meses após sua produção. Esta ideia era reforçada por questões como os gastos financeiros, riscos de incêndios das películas, e o medo da pirataria que a preservação de tais materiais poderia acarretar.

No entanto, como Edmondson (2017) inteira, tal perspectiva quanto ao valor cultural do audiovisual mudou por ação das instituições de memória, cujo trabalho eventualmente se viu justificado por questões econômicas, somada a mudança de

formatos de registros sonoros, a transição dos filmes em película de nitrato para acetato e a popularização do rádio e da televisão. Ações e transformações que levaram a legitimidade do valor da preservação do audiovisual para a visão do público consumidor, produtores e distribuidores da indústria audiovisual.

Assim, a perda do patrimônio audiovisual é um fenômeno recorrente em diversos países ao longo da história, por falta de compreensão quanto ao seu valor e consequente descaso por sua preservação, mas também passa pelo processo de reconhecimento de seu valor. É o histórico marcado por perdas, tanto culturais quanto financeiras, que fomenta a institucionalização do patrimônio audiovisual e o desenvolvimento profissional e acadêmico de práticas, princípios e estudos na temática. A partir disso há formação dos chamados “arquivos audiovisuais”, definido por Edmondson (2017) como:

[...] uma organização ou departamento de uma organização cuja missão, eventualmente estabelecida por lei, consiste em proporcionar o acesso administrado a uma coleção de documentos audiovisuais e ao patrimônio audiovisual mediante atividades de reunião, preservação e promoção
Edmondson (2017, p. 28).

Os arquivos audiovisuais são parte do mundo das instituições de memória, tal como bibliotecas, museus, centros de documentação e arquivos não especializados, que também prezam pela reunião, preservação e promoção do patrimônio que guardam. Diante disso, este capítulo trará a trajetória da animação até as instituições de memória, revisão da literatura acadêmica, apresentação de algumas coleções e do tratamento documental que recebem os acervos com patrimônio da animação.

3.1 Trajetória e institucionalização

A história da Animação, como a do cinema *live-action*, é repleta de perdas do patrimônio audiovisual, sendo afetada pela falta de consciência social de seu valor permanente. Isto foi apontado no início desta monografia pelas falas de Bendazzi (2016) e Calvet (O Globo, 2013), que demonstram por seus trabalhos a tentativa de valorização do meio.

Em relação à desvalorização da Animação, Furniss (2007) relata que, no meio acadêmico, havia a crença de que a animação não é uma forma “real” de arte por sua popularidade, comerciabilidade e associação com públicos juvenis, e isto era usado como justificativa para não ser levada a sério. Segundo a autora, o estudo da

animação ficou subordinado aos cursos de Cinema, introduzidos em programas universitários na década de 1960, onde disciplinas sobre o estudo da produção de animação eram oferecidas.

Ainda assim, o estudo da história, teoria e estética da área eram colocados como “*special course*”, sendo oferecidos ocasionalmente ou apenas não ensinados. Furniss (2007) aponta que essa questão só iria mudar a partir da influência do pós-modernismo nos Estudos de Mídia, que legitimou o estudo de formas de entretenimento populares, junto da mudança de percepção quanto à necessidade de validar áreas marginalizadas

Em complemento, Acland (2016) traz a questão das instituições de memória na temática e diz que as razões para a indiferença da academia com as pesquisas sobre a história da animação são muitas, mas que a dificuldade de acesso e/ou a quase inexistência de acervos de animação foi um dos motivos que paralisou o crescimento de estudos na área, sendo comum em artigos sobre a história da animação o relato de que os documentos e filmes foram perdidos e da utilização de fontes externas aos acervos.

Quanto às perdas de patrimônio audiovisual no setor de Animação, Nogueira (2015) ressaltava como fatores a destruição consciente ou por catástrofes, a má preservação e a deterioração dos filmes e artefatos de animações. A autora cita como exemplos: a já mencionada falta de consciência por parte dos detentores de direitos com a guarda de seu patrimônio; incêndios causados por materiais em nitrato de celulose, que entram em combustão espontânea, e a destruição de tais materiais para retirada de prata, para reciclagem ou por parte de governos que o consideravam uma ameaça à segurança; as destruições decorrentes de guerras ou por atuação de regimes autoritários; e a “síndrome do vinagre”, que decorre da degradação dos materiais de acetato de celulose em ambientes úmidos e em altas temperaturas.

Em específico para a Animação, a perda de materiais em nitrato e acetato engloba não só o filme, mas também as células utilizadas em produções de animação tradicional. As células de animação eram produzidas para durar apenas algumas semanas até os estágios finais das produções, sendo que o alto volume de material e o alto custo das células levou proprietários a venderem, doarem,

leiloarem, recortarem como enfeite ou a reaproveitá-las em novas criações (Nogueira, 2015; Schwarz, 2018).

Quanto às vendas de células de animação, Nogueira (2015) afirma que Walt Disney foi um dos proprietários que vendeu acetatos, instigando colecionadores a comprar esse tipo de material, valorizando artefatos de produção e dando início ao colecionismo de animação

[...] Walt Disney foi um dos que fizeram isso. Ele começou a vender seus acetatos em 1939, dois anos depois do lançamento de Branca de Neve, instigando os colecionadores que começaram a comprar e a focar nesse tipo de material, aumentando as coleções privadas e valorizando esses artefatos de produção. Esse foi, então, o início do colecionismo de animação (Nogueira, 2015, p. 40).

A partir disso há a introdução de artefatos de animação em instituições que viam valor comercial, histórico e artístico no material. Segundo Saracino (2006), o primeiro museu a introduzir células de animação em seu acervo foi o *Metropolitan Museum of Art* em Nova York, em 1939, quando comprou uma célula de Branca de Neve e os Sete Anões (1937). Mikulak (1997) relata a presença do patrimônio audiovisual, incluindo células de animação, no *Museum of Modern Art* (MoMA) desde 1935, quando o museu recebeu doações de Walt Disney.

[...] A doação inicial de Disney ao Museu de Arte Moderna em 1935 forneceu, a pedido de Iris Barry, "material selecionado para mostrar passo-a-passo os vários processos na produção dos desenhos animados do Mickey Mouse e da Silly Symphony". Isso incluía não apenas esboços, desenhos, pinturas e células, mas também sugestões de cenários e exposure sheets (Mikulak, 1997, p. 68, tradução própria).

Mikulak (1997) comenta também a presença de materiais da Walt Disney Company em exposições temporárias de outras instituições, anteriores à doação ao MoMa. A exposição do patrimônio da Disney aconteceu no *Philadelphia Art Alliance*, em 1932, tendo posteriormente ido ao *Milwaukee Art Institute* e o *Toledo Museum of Art*. O autor também cita como tendo exibido artes do estúdio Disney: o *Leicester Galleries of London*, em 1935, e a *New York Public Library*, em 1936.

No caso dos filmes de animação, o documento audiovisual, a inclusão desse material em instituições de memória ocorreu junto aos filmes *live-action*. Exceto pela questão temática, em que filmes de animação são considerados um gênero, não há na literatura encontrada menção a separação de filmes animados dos filmes *live-action* por parte de instituições com acervos audiovisuais amplos, como as

cinematecas ao redor do mundo. Enticknap (2005 apud Acland, 2016) cita que os primeiros acervos nacionais de filmes datam a década de 1930 sendo criados pelo já citado MoMA nos Estados Unidos da América (EUA), o Ministério da Propaganda Nazista na Alemanha e o *British Film Institute* (BFI) na Inglaterra, esses possuíam registros de filmes animados em seus acervos.

Um exemplo da inclusão de filmes animados em acervos audiovisuais amplos e de sua importância na preservação das obras fílmicas é o do primeiro longa-metragem animado da Europa: “*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*” (As Aventuras do Príncipe Achmed, em tradução própria), obra de Lotte Reiniger lançada em 1926. A obra teve tanto o seu filme em negativo quanto seus positivos de Berlim destruídos na Segunda Guerra Mundial. O filme estaria perdido caso não fosse a atuação do BFI, que em 1954 encontrou uma cópia do positivo do filme em seu acervo; no entanto, as cópias de tal positivo não permitiam a reprodução das cores originais. Foi apenas em 1999 que o filme foi restaurado satisfatoriamente por outra instituição, o *Deutsches Filminstitut & Filmmuseum* (DFF), com o auxílio de uma cópia das instruções para o processo de coloração feito no original, escrito em 1926, que fora preservado (Bendazzi, 2016).

Outro caso é o citado por Fisher (1993 apud Nogueira, 2015) que menciona a inclusão de “Branca de Neve e os sete anões” (1937) no National Film Registry pela Library of Congress (LC), o filme foi designado como clássico e foi um dos primeiros 25 filmes a serem preservados pela instituição, atualmente armazenado no *National Audio-Video Collection Center*.

Portanto, patrimônio audiovisual de animação foi inserido em instituições de memória como parte de exposições temporárias ou em meio a coleções mais amplas, por compra ou doação. Assim, associada à mudança ideológica quanto ao estudo e preservação de áreas marginalizadas, desenvolve-se a formação de coleções especializadas em animação, seja por órgãos públicos ou privados.

3.2 Literatura acadêmica

Há um número limitado de referências acadêmicas que se debruçam sobre a presença do patrimônio audiovisual de animação em instituições de memória. Serão mencionadas abaixo as referências encontradas que tratam da temática, abordando

coleções de animação e auxiliando na compreensão do que eles são, assim como demonstrando a relevância das instituições de memória no campo da Animação.

Peters e Bosma (2011) abordam as coleções de animação na Holanda a partir de uma pesquisa realizada pela Netherlands Institute for Animation Film (NIAf), que busca a salvaguarda e acessibilidade da animação holandesa e traz destaque para necessidade de coleções dedicadas a animação. Os autores relatam que o projeto consiste na busca de informações quanto à localização de materiais, filmes, obras de arte e documentos de animação holandesa para duas linhas de trabalho: a criação de um inventário de disponibilidade e estado de preservação do patrimônio audiovisual de animação em arquivos, considerando, em adição ao material físico, as informações disponíveis em bases de dados; e a mediação entre arquivos e cineastas para levar o patrimônio audiovisual desses criadores a instituições onde serão melhor preservados.

Peters e Bosma (2011) comentam sobre três instituições: NIAf, *Netherlands Institute for Sound and Vision* e *EYE Film Institute Netherlands*. A NIAf guarda em seu acervo obras de arte criadas por mais de 50 animadores holandeses, datando de 1940 até a atualidade, sendo especializada em animação. Já a *Netherlands Institute for Sound and Vision* e a *EYE Film Institute Netherlands* possuem acervos que tratam do audiovisual de maneira ampla, tendo neles documentos audiovisuais que buscam preservar, incluindo filmes de animação holandeses.

Artefatos de filmes são ameaçados por uma série de fatores, como danos, deterioração de cópias e armazenamento não profissional ou inadequado. Muitos filmes do período inicial da história do cinema são considerados perdidos. A preservação começa com um bom armazenamento e manuseio cuidadoso dos materiais, e frequentemente envolve conservação e restauração por meio de duplicações analógicas ou digitais. Como não há uma visão geral ou informações detalhadas sobre muitos filmes de animação holandeses, há uma necessidade urgente de investigar o estado real dos materiais conhecidos e a acessibilidade desta parte específica do patrimônio audiovisual dos Países Baixos (Peters; Bosma, 2011, p. 170, tradução própria).

Jones (2011) descreve uma função emergente para os arquivos na produção e estudo de animação, enquanto questiona a harmonia entre preservação e acesso oferecidos por estes arquivos e a possibilidade destes se tornarem um ambiente de comunidade, um local de diálogo entre seus usuários. O autor utiliza o termo “*Archives of Creative Practice*” (Arquivos de Prática Criativa, em tradução própria) para definir instituições onde os artefatos catalogados são deliberadamente

colocados em um contexto de apropriação criativa, citando como exemplos a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) *Hollywood Animation Archive*, nos EUA, que possui um arquivo dedicado a animadores e usa tecnologias digitais para fazer disponível e utilizável o patrimônio que guarda, e o *National Film Archive of India* (NFAI), que possui uma pequena comunidade que visa resgatar a história da animação na Índia para informar práticas futuras.

Concluindo, para abordar comunidades de animação, o arquivo deve ser mais do que um recurso disponível. Isso pode ser alcançado servindo diretamente aos animadores, tornando-se um lugar onde os praticantes podem descobrir métodos, narrativas e tradições compartilhadas. Além disso, enquanto isto significa que o arquivo não pode ser o domínio exclusivo de uma única comunidade "acadêmica", esta é uma oportunidade para arquivistas, acadêmicos e praticantes se envolverem em colaboração interdisciplinar em termos iguais, para negociar produtivamente práticas futuras em comunidades de animação comuns. Somente então os arquivos de animação serão capazes de sobreviver e evoluir, para atender às necessidades de seus constituintes e para serem agentes de mudança e coesão em suas comunidades (Jones, 2011, p. 281, tradução própria).

Henderson (2016) conduz uma investigação quanto à animação televisiva infantil britânica. Para isso, se foca nos materiais de produção de animação, ao desenvolver e aplicar um modelo de arquivamento em uma coleção de animação não catalogada. Também visou explorar as possíveis maneiras de utilização que arquivos de animação têm como fonte primária de pesquisa, juntamente ao desenvolvimento de uma taxonomia para os documentos presentes nesses arquivos.

A coleção central na investigação de Henderson (2016) é o *Loughborough Animation Academy Collection* (LAAC) da *Loughborough University*, na Inglaterra. Esta coleção sofreu uma inundação que ocasionou danos por falta de instalações adequadas e o não seguimento de padrões de salvaguarda estabelecidos para acervos, necessitando de um novo local de guarda. Por conta disso, os responsáveis pela coleção precisaram enfrentar dilemas financeiros, considerando descarte como último recurso, até que eventualmente conseguiram apoio de um membro da Universidade e puderam armazenar a coleção de maneira adequada.

Henderson (2016) conclui que, em um mundo ideal, para o futuro de coleções de animação no Reino Unido, seria necessário a criação de uma filosofia revisada por pares para o arquivamento de animação, com código de ética, compreensão de princípios e valores, estabelecimento de terminologia e conceitos, uma visão de mundo e paradigma, e códigos escritos de filosofia, habilidades, métodos e padrões

das melhores práticas. Entre outros assuntos, também comenta da necessidade de investimento de tempo e dinheiro para que o que foi idealizado se torne realidade.

Usar documentos de produção de animação como material de pesquisa primário demonstra o potencial para a pesquisa ser realizada dessa forma, com evidências empíricas fornecendo dados qualitativos. Prosseguindo com uma filosofia em evolução e revisada por pares juntamente a prática de catalogar, organizar, preservar e gerenciar uma coleção de materiais de produção de animação, novas oportunidades no campo da pesquisa de animação se abrirão (Henderson, 2016, p. 143, tradução própria).

Acland (2016) aborda a presença do patrimônio audiovisual de animação em instituições de memória através do *Richard Condie Fonds* na *University of Manitoba*, com ênfase no papel da arquivística e na experiência canadense com acervos de animação. A autora discorre sobre a história da Animação e de arquivos especializados na área, também abordando a necessidade de preservação e conhecimento quanto aos documentos presentes nesses arquivos. Acland (2016) defende um papel ativo dos arquivistas quanto aos materiais marginalizados, destacando a importância desses profissionais na preservação da história da Animação.

Se os arquivistas abdicarem da responsabilidade de ajudar a elaborar acordos para preservar arquivos de animação com as diversas instituições corporativas e de memória, cineastas e especialistas técnicos envolvidos na criação desses filmes que não puderem ou não quiserem fazer sua parte para adaptar e adquirir documentos antes marginalizados, então essa parte fundamental do conhecimento humano estará em risco (Acland, 2016, p. 99, tradução própria).

Schwarz (2018) traz em sua dissertação a temática da gestão e preservação de células de animação em arquivos, bibliotecas e museus nos EUA, incluindo pesquisas e entrevistas com profissionais das diferentes instituições. A autora conclui que há pouca literatura sobre gestão e preservação de células de animação voltada aos profissionais da informação e memória, não havendo padrões para práticas de preservação e classificação deste material. Ainda assim, Schwarz (2018) destaca a facilidade que essas instituições têm de incorporar células de animação em seus repositórios, visto que já tratam de materiais semelhantes.

Os métodos atuais de armazenamento e preservação de células de animação são de fácil incorporação em coleções de qualquer repositório, já que estes já estariam fazendo isso para outros materiais da coleção. O controle das condições ambientais, armazenamento e manuseio adequados e uma equipe experiente são maneiras fáceis de preservar ainda mais células de animação, à medida que novas pesquisas são conduzidas para compreensão das necessidades destas células. No entanto, um conjunto reconhecido de padrões para profissionais da informação quanto as células

de animação trará melhores resultados de gerenciamento uniforme e práticas futuras de preservação para esta complexa forma de arte americana (Schwarz, 2018, p. 63, tradução própria).

Assim como Schwarz (2018), Saracino (2006) tem por temática a guarda e preservação de células de animação. Com ênfase em museus, sua dissertação apresenta visitas e pesquisas em instituições nos EUA e aborda questões técnicas praticadas nos locais visitados. Algumas das instituições citadas são a *Disney Animation Research Library (ARL)*, *Charles M. Schulz Museum and Research Center*, *Walt Disney Family Foundation*, *Cartoon Art Museum* e o *Strong Museum*. Apesar de Saracino (2006) não tratar especificamente de coleções de animação, sua pesquisa as utiliza como fonte e possibilita a compreensão do trabalho realizado nesses, motivo pelo qual foi citada.

Sundström (2023) aborda as instituições de memória brasileiras com enfoque na Animação. Sua pesquisa discorre quanto à representação temática de documentos audiovisuais em coleções de animação, tendo como objeto o que denomina “instituições de animação”. Em seu trabalho são citados o Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA), o Museu de Animação de Belo Horizonte (MUABH), a Produtora Anaya e a Cinemateca Brasileira. A autora destaca que as três primeiras instituições tratam exclusivamente de animação, enquanto a Cinemateca conta com um acervo diversificado, sendo citado por ser referência no país.

Nogueira (2015) relaciona os processos de animação e o restauro digital, discorrendo sobre filmes e artefatos de animação e suas especificidades na preservação e restauro. A tese é extensa e permite conceber a multiplicidade de documentos gerados pelo processo de animação, a atuação que um restaurador pode exercer sobre esses e a atuação de instituições de guarda. A autora traz uma lista de instituições brasileiras que possuem acervos dedicados ao audiovisual, as dividindo por estado, mas destaca que “dentre todos eles, são mínimos os artefatos preservados de produção de animação, que ainda são mantidos em poucos acervos pessoais de animadores” (Nogueira, 2015, p. 54).

Esta literatura demonstra a presença do patrimônio audiovisual de animação em instituições ao redor do mundo, o impacto que essas podem ocasionar nos estudos e preservação da animação, os tratamentos documentais que ocorrem

sobre os documentos, o papel que profissionais da informação e memória têm neste contexto e a necessidade de desenvolvimento de pesquisas sobre coleções de animação.

3.3 Instituições

Entre as coleções encontradas via buscadores online ou literatura acadêmica, há instituições de animação, cinema, universidades, empresas, museus, bibliotecas e arquivos. Para cumprimento dos objetivos desta monografia foram selecionados exemplos de instituições de memória com coleções dedicadas ao patrimônio audiovisual de Animação⁹.

Entre as instituições selecionadas, a *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (AMPAS) e a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA), da qual uma de suas filiais mencionada na literatura acadêmica, a ASIFA-Hollywood, se destacam como especializadas no audiovisual e na animação.

AMPAS é uma organização estadunidense criada em 1927 que tem entre suas missões preservar a história fílmica e promover programas e iniciativas para o desenvolvimento do Cinema (ABOUT, 2024). É reconhecida mundialmente por seu evento de premiação denominado *Academy Awards*, mais conhecido como Oscar. Entre suas instalações, a AMPAS abriga o *Academy Museum of Motion Pictures* e a *Margaret Herrick Library*, sendo o museu responsável por objetos tridimensionais e a biblioteca pela guarda de materiais bidimensionais, livros, pôsteres, roteiros, fotografias e outros documentos (ACADEMY COLLECTIONS, 2024; THE MARGARET, 2024).

A *Margaret Herrick Library* possui algumas coleções de animação, dentre elas coleções de arte de animação, materiais de produção, animadores e de colecionadores específicos, como Steven Spielberg e Joe Peacock. Essas coleções abrigam materiais do processo de produção, como células de animação, desenhos em papel, *storyboards*, *concept arts*, *production books*, pôsteres, e outros documentos relativos ao setor de Animação. A Figura 8 traz como exemplo uma célula de animação contida na *Margaret Herrick Library*.

⁹ Veja “Apêndice A”, onde estão listadas as instituições com patrimônio audiovisual de animação encontrados durante a realização desta monografia.

Figura 8 — Célula da animação Akira (1988).



Fonte: Joe Peacock collection of AKIRA production material, Margaret Herrick Library, Academy of Motion Picture Arts and Sciences¹⁰.

A ASIFA é uma associação sem fins lucrativos formada por diferentes profissionais da indústria de Animação. Fundada no ano de 1960 em Annecy, França, hoje possui diversas filiais ao redor do mundo (WHO, 2024). A organização visa a promoção da Animação, sendo responsável por diferentes programas e projetos no setor, assim como a proteção dos direitos da arte de animação e de animadores.

As coleções referentes à ASIFA estão relacionadas às suas filiais, aqui será abordada a já mencionada ASIFA-Hollywood que era responsável pelo *Animation Archive*. Este acervo teve de ser doado, pois a ASIFA não conseguia manter em condições necessárias à sua preservação. A instituição que recebeu parte do acervo foi a recém-mencionada AMPAS, que a denominou “*ASIFA-Hollywood Collection*” (ASIFA-HOLLYWOOD, 2024). Sob os cuidados da *Margaret Herrick Library*, a coleção consiste em células de animação, obras de arte, materiais de publicidade, *clippings*, correspondências e periódicos doados entre 1972 e 2013 por pessoas e entidades da indústria da animação. Um exemplo de item na *ASIFA-Hollywood Collection* é a composição ilustrada pela Figura 9.

¹⁰ Disponível em: <https://collections.new.oscars.org/Details/Collection/2753>. Acesso em: 03 ago 2024.

Figura 9 — Composição de células de animação de Alice no País das Maravilhas (1951).



Fonte: ASIFA-Hollywood collection, Margaret Herrick Library, Academy of Motion Picture Arts and Sciences¹¹.

Os outros materiais pertencentes à coleção, relativos à própria organização e as atividades que promove, como sua premiação anual *Annie Awards*, foram retidos pela administração da ASIFA-Hollywood. Para além disto, em 1991 foi criado o *Animation Preservation Project*, realizado pela organização em parceria com a *University of California, Los Angeles* (UCLA), que trabalha pela preservação de filmes animados em nitrato (Crane, 1997; Briner, 2018).

A UCLA possui uma coleção da ASIFA-Hollywood, denominada “*International Animated Film Society of Hollywood collection of animation art and ephemera, circa 1950-circa 1986*” e que é formada por artefatos de animação de diferentes países, estúdios e animadores. Entre os materiais há boletins informativos, panfletos, programações, catálogos, periódicos e fitas de vídeos relativas ao ASIFA-Hollywood e ao *Annie Awards* (INTERNATIONALI, 2024). Portanto, coleções de animação também foram encontradas em instituições de ensino, duas dessas instituições foram selecionadas como exemplos, são elas: a própria UCLA e a Savannah College of Art and Design (SCAD).

A UCLA foi fundada em 1919 nos EUA e oferece cursos de graduação e pós-graduação de campos diversos, como Artes, Medicina, Engenharia, Cinema e outros, contando com dois museus e dez bibliotecas (UCLA, 2024). Entre as bibliotecas, a *UCLA Library Special Collections* guarda oito coleções caracterizadas

¹¹ Disponível em: <https://collections.new.oscars.org/Details/Collection/2372>. Acesso em: 03 ago 2024.

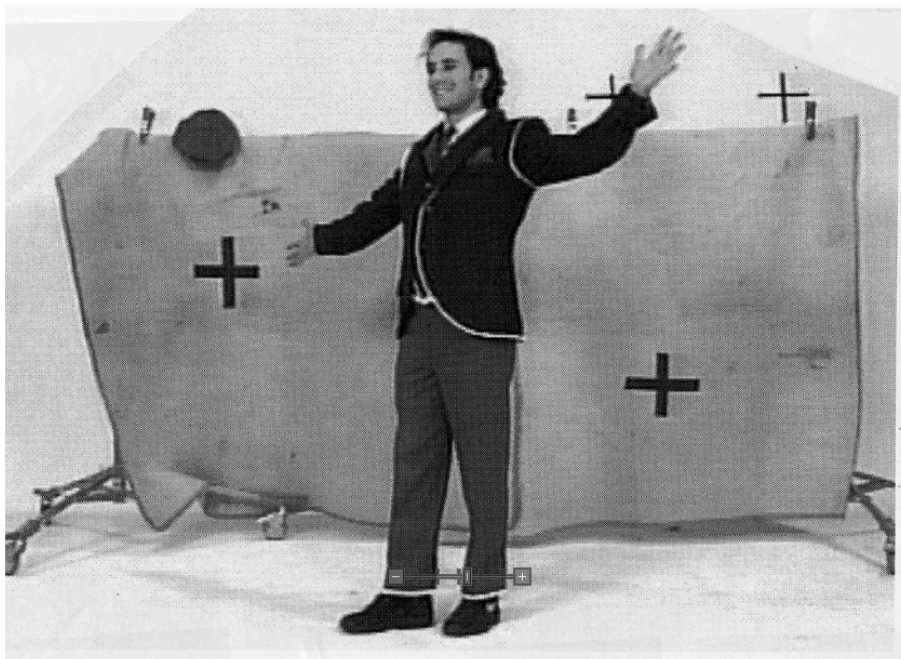
por serem especializadas na área de Animação, incluindo a recém-mencionada coleção da ASIFA-Hollywood, e outras vinte e três que contém materiais de animação, mas não são específicas da área (ANIMATION, 2024).

Entre as coleções especializadas na área de Animação está a *Walter Lantz Animation Archive*, cujos itens são relativos à carreira do cartunista e animador que dá nome a coleção, conhecido por criar *Woody Woodpecker* (Pica-Pau, no Brasil). A coleção data de 1927 a 1972, é armazenada em 800 caixas e dividida em sete séries, sendo que parte dos itens não foram processados. Entre outros materiais, é integrada por: documentos de pré-produção e produção, como células, desenhos, *backgrounds*, *exposure sheets*; revistas em quadrinhos; pôsteres; correspondência; fotografias, e, em maior escala, itens relativos à produção musical, incluindo esboços de músicas e partituras (LANTZ, 2024).

A SCAD é uma instituição de ensino superior fundada em 1978, que oferece formação em Arquitetura, Animação, Design, Fotografia, Moda, entre outros cursos de artes e humanidades, nas unidades de Savannah e Atlanta (Georgia, EUA), Lacoste (Vaucluse, França) e na plataforma digital SCADnow (SCAD HISTORY, 2024). A Universidade possui dois museus, quatro bibliotecas físicas e uma digital, sendo a *Jen Library Archives and Special Collections* responsável pela guarda da *Don Bluth Collection of Animation*, abordada adiante.

Doadada em 2005 por Don Bluth e Gary Goldman, animadores estadunidenses, a *Don Bluth Collection of Animation* é proveniente dos trabalhos realizados na *Don Bluth Productions*, a qual atuou sob diferentes nomes entre as décadas de 1970 e 2000, nos EUA e na Irlanda, com foco na produção de animações e videogames (THE DON BLUTH, 2024). Entre os materiais doados estão células, desenhos, *storyboards*, *color models*, *scripts*, *concepts*, materiais de publicidade, fotografias, slides, além de documentos audiovisuais, sonoros, administrativos, legais e outros. A coleção é organizada em um total de 27 séries relacionadas a uma produção ou tipo de material específico, e pode ter seu registro catalográfico e inventário acessado online na SCAD Libraries (SAVANNAH, 2024). Em adição aos registros, itens da *Don Bluth Collection of Animation* foram digitalizados e podem ser encontrados através da *SCAD Libraries Digital Collections*, como a fotografia de referência mostrada na Figura 10.

Figura 10 — Fotografia utilizada como referência para o filme Anastasia (1997), catalogada sob o título “Anastasia - Pre-Production - Rotoscoping - Dmitri”.



Fonte: The Don Bluth Collection of Animation, Jen Library Archives and Special Collections, Savannah College of Art and Design¹².

Assim como os já mencionados MoMA e o Metropolitan Museum of Art, os museus também são instituições que prezam pelo patrimônio audiovisual de animação. Como exemplo adicional, o MUCA será abordado.

Segundo Sundström (2023), o MUCA é o primeiro museu dedicado exclusivamente à animação na América Latina, foi inaugurado em 2017 e está localizado em Gravatá, Pernambuco. O MUCA é um espaço dedicado à animação pernambucana e abriga mostras permanentes, oficinas, acervos e exposições de filmes, estando ligado à vida de Lula Gonzaga, pioneiro animador pernambucano.

[...] o museu é um espaço para a educação em arte de produção de animação e o espaço reservado para a memória da animação nacional. Além de preservar a história da animação em Pernambuco, o museu também estreita a ligação entre aqueles que queiram produzir animação e não sabem por onde começar, pois proporcionam as ferramentas e conhecimento necessários para tal (Sundström, 2023, p. 50).

O museu possui equipamentos como taumatropo, fenaquistoscópio, zootrópio (Figura 11) e truca de animação (*animation stand*), que utiliza como material

¹²Disponível

em:

https://scad.lunaimaging.com/luna/servlet/detail/SCAD~7~7~283~9125:Anastasia---Pre-Production---Rotosc?sort=title%2Ccreator%2Cdate&qvq=q:production%3D%22Anastasia%2C%201997%22%20AND%20format__medium%3D%22Photographs%22;sort:title%2Ccreator%2Cdate;lc:SCAD~7~7&mi=12&trs=14. Acesso em: 03 ago 2024.

educativo, e preserva curta-metragens como “Vendo/Ouvindo” (1972) (MUCA, 2024). O acervo do MUCA passa por tratamento técnico com apoio da Cinemateca Pernambucana e outros museus da região e está no processo de catalogação e elaboração de inventário para ser inserido no Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) (Sundström, 2023).

Figura 11 — Zootrópio projetado pelo animador Bruno Cabus e o artista Edilson Oliveira, talhado na madeira com desenho de Lula Gonzaga, em exposição no MUCA.

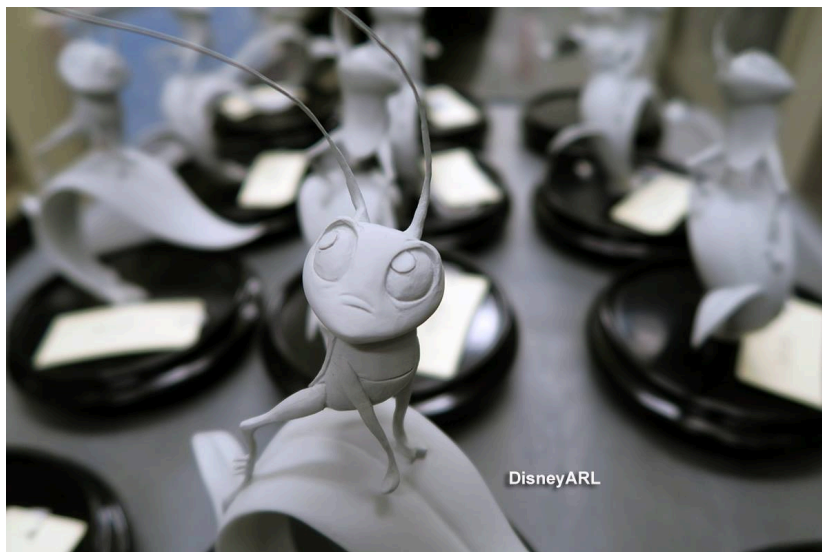


Fonte: Facebook/MUCA¹³.

Como último exemplo, a ARL guarda em seu acervo o patrimônio audiovisual da *Walt Disney Animation Studios*. As origens da ARL remetem ao que Walt Disney chamava de “necrotério”, local no porão de uma casa onde guardava itens do processo de produção das obras de seu estúdio para que artistas utilizassem como referência e fonte de inspiração (Nogueira, 2015; Schwarz, 2018). Na década de 1990, o acervo armazenado no “necrotério” foi transferido para a ARL em Glendale, Califórnia, em um prédio com clima controlado onde as obras passaram a receber tratamentos de organização e armazenamento apropriados. Como mencionado anteriormente, o acervo possui mais de 60 milhões de itens que incluem desenhos, *backgrounds*, células, esboços de histórias, *model sheets*, maquetes, esculturas e outros materiais referentes às obras Disney (Nogueira, 2015; Saracino, 2006; Schwarz, 2018). A Figura 12 traz um exemplo de documento preservado na ARL.

¹³Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/YTgPcCW8zuXdsoDz/>. Acesso em: 03 ago 2024.

Figura 12 — Modelo de estudo do personagem “Cri-Kee” de Mulan (1998), obra do escultor Tony Cipriano.



Fonte: Facebook/ARL: Animation Research Library¹⁴.

Apesar da maioria dos locais mencionados estarem nos EUA por motivos históricos, econômicos, sociais e pela facilidade de se encontrar informações a respeito das coleções, os exemplos citados foram escolhidos para representar a variedade de instituições com coleções dedicadas ao patrimônio audiovisual de animação.

Tanto essa pequena seleção quanto as instituições citadas na literatura acadêmica, que traz uma gama maior de países que lidam com a temática, demonstram iniciativa em museus, bibliotecas e arquivos pertencentes a universidades, empresas, associações profissionais, iniciativas sociais ou governamentais, pela preservação, organização e disseminação de coleções de animação. É possível verificar que as instituições citadas possuem alguma relação com o setor de animação, seja no âmbito educacional e na formação de novos produtores, seja na atuação de empresas, instituições ou animadores que já atuam estabelecidamente na área.

3.4 Tratamento documental

Os documentos em acervos necessitam passar por tratamento documental, termo que equivale a tratamento arquivístico, tratamento da informação e processamento técnico, por sua vez definidos como atividades relacionadas à

¹⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/share/yqLrdLUtEnR9wHxu/>. Acesso em: 03 ago 2024.

aquisição, armazenamento, conservação, reprodução e disseminação da informação (Cunha; Cavalcanti, 2008).

O patrimônio audiovisual de animação também precisa passar por tratamento documental, no entanto, há dificuldades encontradas ao abordar essa questão. Uma dessas foi a multiplicidade de mídias utilizadas na criação de animações, o que pode ser um obstáculo para profissionais responsáveis pela preservação, catalogação e organização desses itens (Acland, 2016). Por isso, há necessidade de retomar a tipologia dos documentos encontrados nas coleções de modo a explicar a multiplicidade relatada. Em conjunto ao documento audiovisual¹⁵, há documentos textuais, fotografias, imagens gráficas, registros digitais, gravações sonoras e documentos efêmeros que servem funções específicas para produção de animação (Acland, 2016).

Aqui serão abordadas questões relativas à preservação e catalogação dos documentos de animação a fim de compreender a atual situação nas instituições de memória que os guardam. A seguinte declaração dá uma noção, de forma generalizada, do estado do tratamento documental do patrimônio audiovisual de animação nas instituições de memória

Enquanto alguns documentos de animação estão sendo preservados e tornados acessíveis, poucos arquivos estão deliberadamente colecionando documentos de animação. A coleção incidental pode levar à marginalização de documentos de animação nos fundos que os adquiriram — descrições fracas e armazenamento impróprio, por exemplo (Acland, 2016, p. 34, tradução própria).

Importante ressaltar que o tratamento documental do patrimônio audiovisual é abordado por instituições como a *International Federation of Film Archives* (FIAF), a *Association of Moving Image Archivists* (AMIA) e a *International Association of Sound and Audiovisual Archives* (IASA), que dão ênfase maior ao documento audiovisual. Inclusive, a FIAF já realizou um encontro para abordar a história e a preservação da animação, no seu congresso anual organizado na China em 2012¹⁶. Entre os temas abordados, foram discutidos o tratamento documental e os

¹⁵Por ser um documento mais pesquisado, com processos de preservação e catalogação mais estabelecidos, em que as práticas servem a acervos audiovisuais não especializados, optou-se por não abordar o documento audiovisual de maneira aprofundada e dar enfoque a outros dos documentos de animação.

¹⁶International Federation of Film Archives (FIAF). Beijing 2012. Disponível em: <https://www.fiafcongress.org/pastcongresses/2012/BeijingFrameset.htm>. Acesso em: 3 ago. 2024.

problemas específicos que coleções de filmes de animação enfrentam (Nogueira, 2015).

3.4.1 Preservação

Partindo da conceituação, preservação é “o agir sob procedimentos que levam ao retardamento ou à prevenção de deterioração ou dos estragos nos documentos” (Cavalcante, 2021, p.62) e tem por processos a documentação, organização, armazenamento, planos de gerenciamento de risco, digitalização, duplicação e conservação de obras originais. Como visto no decorrer desta monografia, a preservação é assunto recorrente quanto aos acervos audiovisuais, sendo necessária para proteção da história, cultura e direitos humanos (Edmondson, 2017).

Quanto à preservação, Campbell (2000) relata que a maioria dos documentos provenientes de animação são arte em folhas e que métodos comuns de tratamento são apropriados e fáceis de determinar, mas que ainda assim alguns materiais são específicos da indústria e requerem conhecimento mais especializado. As folhas de animação utilizadas no desenvolvimento visual são abordadas pelo autor como uma das questões primárias para preservação por haver deterioração causada por luz, manuseio ou mesmo pela qualidade do papel.

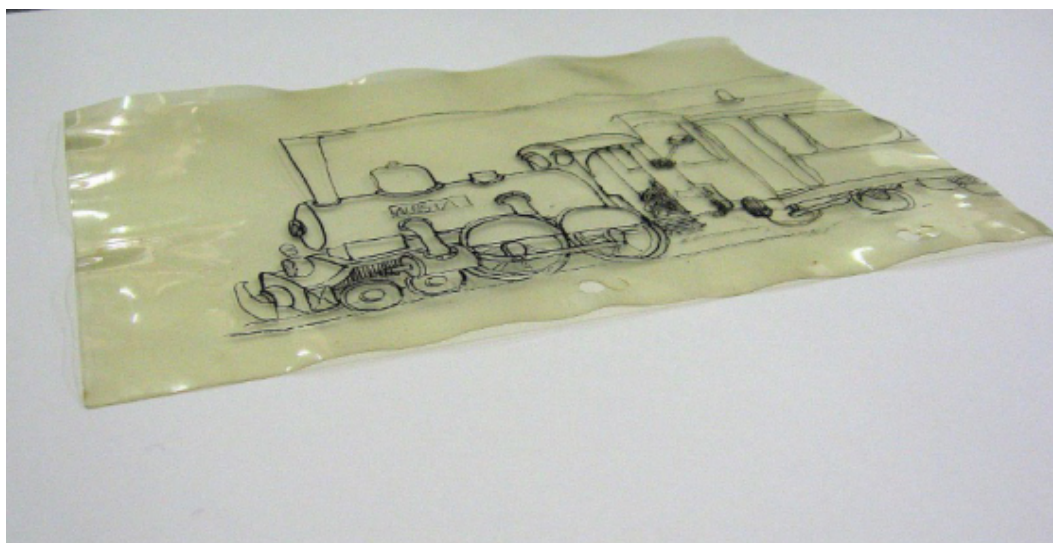
Essa questão também é apresentada quanto aos documentos em outros suportes e estágios do processo de animação, por exemplo, fotografias, scripts, *exposure sheets*, notas de produção e itens publicitários, que junto às artes visuais podem sofrer danos por grampos, cliques, fitas, colas, luz e água (Campbell, 2000).

Em específico às células de animação, os danos podem ser relacionados a descamação da tinta, aderência da tinta em alguma outra superfície, rasgos no plástico ou deformação devido a mudanças de temperatura e umidade (Campbell, 2000). As células de animação aparecem mais recorrentemente na literatura acadêmica, como visto nos trabalhos de Saracino (2006) e Schwarz (2018) que abordam a presença desses documentos em instituições de memória, incluindo recomendações com enfoque em gerenciamento e preservação.

Henderson (2016) também cita células de animação ao comentar o trabalho de Françoise Lémerige, que trata esse tipo de documento na *Cinémathèque*

Française e apresenta o conceito de que células devem ser tratadas como plásticos, demarcando problemas comuns encontrados nesses documentos (Figura 13). O trabalho de L  merige foi apresentado em 2012 no evento da FIAF na China. N  o foi poss  vel encontrar o artigo online citado por Henderson (2016), no entanto,    poss  vel verificar o trabalho de L  merige na *Cin  math  que Francaise* em artigo publicado na Conservation-restauration des biens culturels (L  merige, 2022).

Figura 13 — Amarelecimento de uma folha de anima  o feita em nitrato de celulose



Fonte: Fran  oise L  merige (2022).

Ao relatar outro trabalho voltado    preserva  o de pl  sticos com foco em c  lulas de anima  o, conduzidas pelo *Getty Conservation Institute* em colabora  o com a Walt Disney ARL, Henderson (2016) diz haver necessidade de pensarmos para al  m das c  lulas de anima  o, pois a anima  o abrange qualquer coisa visual. O autor recomenda, como solu  o paliativa, a consulta de pr  ticas de preserva  o de outras especialidades, por exemplo, consultar um museu de brinquedos no intuito de preservar fantoches de anima  o.

Sobre os documentos de anima  o em institui  es de mem  ria, Henderson (2016) reitera:

Assimilar conselhos e os aplicar   s cole  es de anima  o n  o    uma solu  o definitiva. Informa  es de diferentes experi  ncias precisam de desenvolvimento antes de serem aplicadas na pr  tica arquiv  stica. E, apesar de existirem conceitos gerais como os fundos ou normas de pr  ticas que unifiquem a pr  tica arquiv  stica, h   especificidades nos materiais arquivados que exigem processos distintivos ou mesmo filosofias de arquiv  stica para esse material (Henderson, 2016, p. 39, tradu  o pr  pria).

Peters e Bosma (2011) também comentam quanto à especificidade dos materiais de produção de animação e alertam quanto a urgência e necessidade de preservação desses por parte de trabalho especializado, comparando a arte de animação com pinturas e esculturas.

Especificamente para coleções de animação, e frequentemente um componente esquecido e crucial, são as obras de arte de animação, que serviram para criar o filme [...] Tal como materiais fílmicos, a preservação de obras de arte é igualmente urgente. Obras de arte são frequentemente feitas de materiais que não tem longevidade e por isso estão sujeitos a deterioração e danos. Preservação de obras de arte envolve um bom acondicionamento e conservação. Em contraste com a conservação de filme, a restauração de obras de arte envolve intervenção direta no artefato original. Isso implica um jeito totalmente diferente de pensar. Conservação de obras de arte é um trabalho de especialistas, que é fortemente relacionado à preservação, por exemplo, de pinturas ou esculturas (Peters; Bosma, 2011, p. 174, tradução própria).

Nogueira (2015) aborda a preservação da animação, mas sob um viés da conservação e do restauro digital. A autora traz a necessidade de compreender como são feitas as animações para possibilitar um restauro efetivo, pontuando que a verificação deve ser feita na obra final e nos artefatos utilizados durante a animação.

A preservação do patrimônio audiovisual é um tema amplo, e quando se trata da animação há pormenores específicos aos documentos de produção que precisam ser abordados em sua multiplicidade. Como pontuado por Henderson (2016), há necessidade de desenvolvimento de pesquisas voltadas aos artefatos de produção de animação, que ainda se encontram com um baixo número de literatura acadêmica voltados à sua preservação.

3.4.2 Catalogação

A catalogação é o tratamento definido por Cunha e Cavalcanti (2008, p. 70) como:

Processo técnico para registro e descrição de itens tendo em vista a organização de catálogos [...] Em sentido mais amplo, a catalogação abrange não somente a descrição bibliográfica, mas também a análise temática com seus produtos, entre eles a identificação temática.

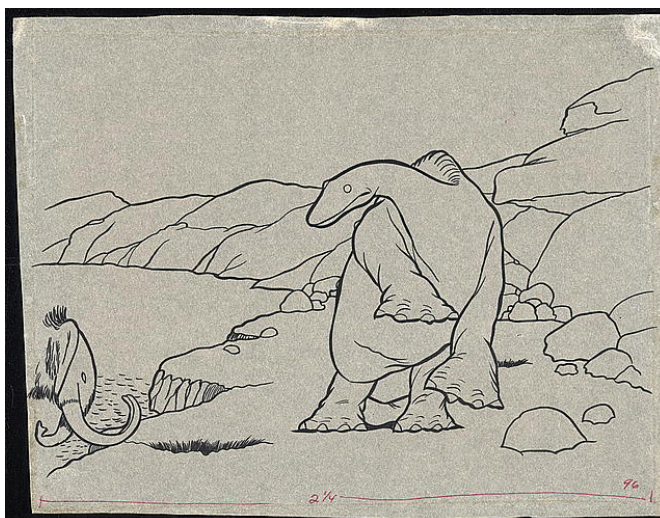
As instituições de memória seguem normas, códigos e manuais de catalogação para o tratamento de suas coleções audiovisuais, alguns destes são o Moving Image Cataloguing Manual da FIAF, o Código de Catalogação Anglo-Americano (AACR), a Norma Geral Internacional de Descrição Arquivística (ISAD [G]) e a Norma Internacional de Registro de Autoridade Arquivística para

Entidades Coletivas, Pessoas e Famílias (ISAAR [CPF]) (Cordeiro; Amâncio, 2005; Henderson; 2016). Além disso, há instituições que desenvolveram seus próprios manuais de catalogação, geralmente baseadas nos modelos de normalização pré-existentes, como a Cinemateca Brasileira com o Manual de Catalogação de Filmes (2002) e a Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) com o Manual de Catalogação de Filmes da Biblioteca da Escola de Comunicação e Artes.

Algumas das normas de catalogação focam em materiais cujos documentos do processo de animação podem se enquadrar, é o caso da *International Standard Bibliographic Description Non-Book Materials* — ISBD(NBM) e publicações subsequentes da Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (IFLA), que tratam de diferentes formas de conteúdo como materiais gráficos, objetos tridimensionais e registros sonoros. Há também o *Categories for the Description of Works of Art* (CDWA) que foca na catalogação e descrição de obras de arte e outros materiais culturais, essas se aplicam a alguns materiais do patrimônio audiovisual de animação.

Schwarz (2018) relata que células de animação são catalogadas pelas instituições que pesquisou como obra de arte ou material próprio, ou seja, como célula de animação. Abaixo está a catalogação da LC, instituição utilizada na pesquisa de Schwarz (2018), que trata células de animação como formato próprio e como desenho (Figura 14 e Quadro 1).

Figura 14 — Célula de animação da obra “Gertie the dinosaur” de Winsor McCay



Fonte LC¹⁷.

Quadro 1 — Catalogação de uma célula de animação da obra Gertie the dinosaur

Title: [Gertie the dinosaur standing on a cliff edge looking at a mastodon]
Creator(s): McCay, Winsor, artist
Date Created/Published: [1914?]
Medium: 1 drawing (animation cel) on rice paper: ink.
Reproduction Number: LC-DIG-ppmsc-02839 (digital file from original) LC-USZC4-9477 (color film copy transparency)
Rights Advisory: No known restrictions on publication.
Call Number: Unprocessed in PR 13 CN 2001:055-4 .152 [P&P]
Repository: Library of Congress Prints and Photographs Division Washington, D.C. 20540 USA
Notes: Copy of cel from "Gertie the dinosaur", one of the earliest animated films, listed on the National Film Registry, Library of Congress. Title devised by Library staff. Caption label from exhibit Cartoon America: Pioneering animator Winsor McCay used this line drawing for the scene in which Gertie encounters a woolly mammoth in the first commercially successful animated film, Gertie the Dinosaur. McCay first presented his animated dinosaur as part of a vaudeville act in which he stood on a stage and introduced Gertie, who then "walked out" on a movie screen. He asked her to perform tricks and she complied. Audiences, unaccustomed to film, often thought Gertie was real.

¹⁷Disponível em: <https://www.loc.gov/pictures/resource/ppmsc.02839/>. Acesso em: 3 ago 2024.

Forms part of: Art Wood Collection of Caricature and Cartoon (Library of Congress). Exhibited: Cartoon America: Highlights from the Art Wood Collection of Cartoon and Caricature, Library of Congress, 2006-2007. Unprocessed in Wood Animation: McCay
Subjects: Dinosaurs--1910-1920.
Format: Animation cels--American--1910-1920. Ink drawings--1910-1920.
Collections: Miscellaneous Items in High Demand
Bookmark This Record: https://www.loc.gov/pictures/item/2002706759/

Fonte: Library of Congress¹⁸.

É importante ressaltar que os códigos, normas e manuais citados diferem a depender do tipo de instituição e os padrões que essas seguem quanto o tratamento documental, seja na área da Arquivologia, Biblioteconomia ou Museologia, como reconhece Smit (1993) que destaca a necessidade de diálogo entre as áreas. Outro ponto é que entre os documentos audiovisuais a animação é tida como um gênero cinematográfico e passa pela mesma catalogação que os filmes *live-action*, como visto em FIAF (1991).

A partir disso, se torna inconclusivo se os documentos de coleções de animação similares a outros recursos presentes em instituições de memória passam pelos mesmos processos de catalogação ou se foram desenvolvidas normas específicas nas instituições que as mantêm. No entanto, a primeira hipótese possui maior possibilidade visto que células de animação são entendidas como obras de arte, passando pelos mesmos processos de catalogação. É necessária uma investigação mais profunda da temática, fato que vai além dos objetivos desta monografia.

Ao abordar as coleções de animação demonstrou-se que o patrimônio desta área foi por muito tempo negligenciado quanto sua presença nas instituições de memória. A própria literatura acadêmica traz a constante queixa de não haver muitos estudos que se debruçam quanto aos documentos de animação e as abordagens corretas para seu tratamento documental. Ainda assim, algumas instituições mantêm coleções e se dedicam a história e futuro da animação.

¹⁸ Disponível em: <https://www.loc.gov/pictures/item/2002706759/>. Acesso 03 ago 2024

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O patrimônio audiovisual de animação é resultado direto de seu processo produtivo realizado em diferentes períodos históricos e por diferentes técnicas. A presença desse patrimônio em instituições de memória não é difícil de ser compreendida ao vermos a animação como forma de arte, registro tecnológico, cultural e histórico da humanidade.

Para os profissionais atuantes no tratamento documental do patrimônio da animação é essencial a compreensão de sua história, técnicas, processos, documentos e terminologia. De tal maneira, é possível ter uma adequada ideia da recuperação e disseminação da informação, preservação e fomento a novos conhecimentos.

As instituições que abrigam coleções de animação são essenciais para futuros estudos em diversas áreas, podendo servir como fonte de novas reflexões sociais, profissionais e acadêmicas para a Animação, a Ciência da Informação e outras áreas relativas à memória. Isto, pois a atuação dessas instituições pode servir para promover discussões quanto ao tratamento documental, ser fonte histórica e auxiliar o estudo de técnicas de produção, assim como dar fruto a novas técnicas e obras. Atualmente essas instituições já servem de apoio ao setor de animação como fonte para animadores, estudantes, entusiastas ou outros profissionais deste setor, também possibilitando a preservação dos documentos já gerados.

A partir das informações apresentadas no decorrer desta monografia é possível entender que coleção de animação é essencialmente a coletânea de documentos gerados no processo de animação, também podendo abarcar materiais de não-produção criados durante ou depois desse processo assim como documentos relativos à vida de seus produtores. Esta compreensão pode e deve ser debatida a partir de novos estudos, em especial aqueles que possam ter como fonte direta documentos sob guarda de instituições de memória ou produtores originais.

Esta definição, assim como o papel das instituições de memória em relação às coleções e a indústria de animação estão entre os objetivos estabelecidos no início desta monografia que foram considerados alcançados. Quanto ao tratamento documental que as instituições com coleções de animação oferecem, houve um

entreve quanto à literatura disponível no assunto que se mostrou insuficiente para a plena compreensão das práticas estabelecidas. Recomenda-se futuras pesquisas sobre o patrimônio audiovisual de animação e a presença dele em instituições de memória, visando o preenchimento da lacuna acadêmica no assunto.

Esta monografia serve como uma base ampla, provendo uma perspectiva histórica, acadêmica e situacional do patrimônio audiovisual de animação em instituições de memória. Isso foi considerado fundamental para futuras pesquisas, para identificação dos documentos e a atuação profissional em coleções de animação.

REFERÊNCIAS¹⁹

ABOUT. In: **OSCARS** [Los Angeles, CA: Academy of Motion Picture Arts and Sciences]. Disponível em: <https://www.oscars.org/about>. Acesso em: 31 jul. 2024.

ACADEMY COLLECTIONS. In: **ACADEMY COLLECTIONS** [Los Angeles, CA: Academy of Motion Picture Arts and Sciences]. Disponível em: <https://collections.new.oscars.org>. Acesso em: 31 jul. 2024.

ACLAND, Erin. **Animation Matters: The Richard Condie fonds and Archiving Animation**. 2016. Dissertação (Master of Arts in Archival Studies). Faculty of Graduate Studies, University of Manitoba, Manitoba, 2016.

ALMEIDA, Carlos Helí de. Anima Mundi: filme relembra história da animação no Brasil. **O Globo**, Rio de Janeiro, 05 de ago. 2013. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/anima-mundi-filme-relembra-historia-da-animacao-no-brasil-9349605>. Acesso em: 29 maio 2024.

ANIMATION Materials in Library Special Collections. In: **UCLA Library** [University of California, Los Angeles, Estados Unidos]. Disponível em: <https://guides.library.ucla.edu/c.php?g=180537&p=1188688#s-lg-box-27867303>. Acesso em 30 jul. 2024.

ANIMATION (PROCESS). In: **Art and Architecture Thesaurus Online Full Record Display**. Los Angeles: Getty Research Institute, c2004. Disponível em: <https://www.getty.edu/vow/AATFullDisplay?find=&logic=¬e=&page=&subjectid=300053160>. Acesso em: 29 maio 2024.

ANIMATION (VISUAL WORKS). In: **Art and Architecture Thesaurus Online Full Record Display**. Los Angeles: Getty Research Institute, c2004. Disponível em: <https://www.getty.edu/vow/AATFullDisplay?find=&logic=¬e=&page=&subjectid=300411663>. Acesso em: 29 maio 2024.

ASIFA-HOLLYWOOD collection. In: **ACADEMY COLLECTIONS** [Los Angeles, CA: Academy of Motion Picture Arts and Sciences]. Disponível em: <https://collections.new.oscars.org/Details/Collection/2372>. Acesso em: 31 jul. 2024.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação Técnica e Estética através da História**. 2 ed. São Paulo: Editora SENAC SP, 2005

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History**. Boca Raton: CRC Press, 2016. 3 vols.

BRINER, Karen. Restoring Treasures: How ASIFA-Hollywood is saving endangered cartoons before they are lost forever. **Keyframe Magazine**. West Hills, 1 set. 2018. Disponível em: <https://keyframemagazine.org/2018/09/01/restoring-treasures/>. Acesso em 30 jul. 2024.

CAMPBELL, Tim. An Introduction to the Forms and Materials Used in Animation Art. **WAAC Newsletter**, v. 22, n. 3, n.p., 2000. Disponível em:

¹⁹ De acordo com a ABNT NBR 6023 (2018).

<https://cool.culturalheritage.org/waac/wn/wn22/wn22-3/wn22-305.html>. Acesso em: 31 jul. 2024.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (org.). **Animção brasileira**: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: Editora Letramento, 2018.

CAVALCANTE, Annelise Pimentel; CAVALCANTE, Marta Maria Pimentel. **Minidicionário de conservação e preservação de documentos**. Maceió: EDUFAL, 2021. 62 p. *E-book*. Disponível em: https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/8878/1/MINIDICION%C3%81RIO_e-book.pdf. Acesso em: 31 jul. 2024.

CINEMATECA BRASILEIRA. Manual de catalogação de filmes. Coordenação Carlos Roberto de Souza. São Paulo, 2002.

CÓDIGO de Catalogação Anglo-Americano. 2. ed. rev. São Paulo: FEBAB: Imprensa Oficial, 2004.

CONSELHO NACIONAL DE ARQUIVOS (Suécia). **ISAD(G)**: Norma geral internacional de descrição arquivística. 2 ed. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2000.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais; AMÂNCIO, Tunico. Análise e representação de filmes em unidades de informação. **Ciência da Informação**, v. 34, p. 89-94, 2005. jan./abr. DOI: <https://doi.org/10.18225/ci.inf.v34i1.1105>. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1105/1228>. Acesso em: 29 maio 2024.

CRANE, Dave. ASIFA-Hollywood as a Resource. **Animation World Magazine**, v. 2, n. 8, n.p., nov. 2008. Disponível em: https://www.awn.com/mag/issue2.8/2.8pages/2.8crane_asifa.html. Acesso em 30 jul. 2024.

CUNHA, Murilo Bastos da; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos Livros, 2008.

DISNEY, Walt; STAFF OF THE WALT DISNEY ARCHIVES. **The Official Walt Disney Quote Book**. Los Angeles: Disney Editions, 2023.

EDMONDSON, Ray. **Arquivística audiovisual**: filosofia e princípios. 3 ed. Brasília: UNESCO, 2017. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259258>. Acesso em: 29 maio 2024.

EDMONDSON, Ray. **Uma Filosofia de Arquivos Audiovisuais**. Paris: UNESCO, 1998. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/192381/mod_resource/content/3/EDMONSO_NfilosofiadearquivosAudiovisuais.pdf. Acesso em: 29 maio 2024.

ENTICKNAP, Leo Douglas Graham. **Moving Image Technology**: from Zoetrope to Digital. London: Wallflower Press, 2005.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES ARCHIVES DU FILM. The FIAF Cataloguing Rules For Film Archives. München: K.G. Saur, 1991.

FISHER, B. Off to work we go: the digital restoration of snow white. **American Cinematographer**, Los Angeles, v. 74, n. 9, p. 48-54, 1993.

FURNISS, Maureen. **Art in motion: animation aesthetics**. Ed. Revisada. Eastleigh: John Libbey Publishing. 2007. Disponível em:
<https://archive.org/details/artinmotionanima0000furn/page/n5/mode/1up?view=theate>

GAMA, Marina Moreira da. A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação. **Revista do BNDES**, Rio de Janeiro, n.42, p. [93] -144, dez. 2014. Disponível em: <http://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/5249>. Acesso em: 29 maio 2024.

GORMAN, Michael; WINKLER, Paul W. (ed.) **Anglo-American Cataloguing Rules**. 2 ed. revisada. Ottawa: Canadian Library Association, 1998.

INTERNATIONAL Federation of Library Associations and Institutions. **ISBD (NBM)**: International Standard Bibliographic Description for Non-Book Materials. London: IFLA Universal Bibliographic Control and International MARC Programme, 1987.

INTERNATIONAL Animated Film Society of Hollywood collection of animation art and ephemera, circa 1950-circa 1986. In: **UCLA LIBRARY** [University of California, Los Angeles, Estados Unidos]. Disponível em:
https://search.library.ucla.edu/permalink/01UCS_LAL/17p22dp/alma9917206903606533. Acesso em 30 jul. 2024.

INTERNATIONAL COUNCIL ON ARCHIVES. **ISAAR (CPF)**: Norma internacional de registro de autoridade arquivística para entidades coletivas, pessoas e famílias. 2ª ed. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2004. 99 p. (Publicações Técnicas, nº 50). Tradução de Vitor Manoel Marques da Fonseca. Disponível em:
https://www.gov.br/conarq/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/isaar_cpf.pdf. Acesso em: 3 ago. 2024.

INTERNATIONAL COUNCIL ON ARCHIVES. **ISAD(G)**: Norma geral internacional de descrição arquivística. 2. ed. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2000. Disponível em:
https://www.gov.br/conarq/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/isad_g_2001.pdf. Acesso em: 03 ago. 2024

HENDERSON, Steven. **Can we fix it? Archiving and analysing ‘Bob the Builder’**: a resources paradigm and research method. 2016. Tese (PhD in Animation) - School of The Arts, Loughborough University, Loughborough, Reino Unido, 2016. <https://hdl.handle.net/2134/27618>

JONES, Timothy. Animating the archive: A role for creative practice in the animation archive. **Animation Practice, Process & Production**, Bristol, v. 1, n. 2, p. 273 - 283, jun. 2012. DOI: https://doi.org/10.1386/ap3.1.2.273_1. Disponível em:
https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/ap3.1.2.273_1. Acesso em: 04 julho 2024.

KERBER, Marina Teixeira. Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p. 56-70, mai./ago. 2019. DOI: <https://doi.org/10.22398/2525-2828.41156-70>. Disponível em: https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/212/pdf_1. Acesso em: 29 maio 2024.

KUNZ, Sahra; MEGRE, Ricardo. Animação: história e métodos de produção. In: ALVES, Pedro; GARCÍA GARCÍA, Francisco. **Oficios del cine: manual para prácticas cinematográficas**. 1. ed. Madrid: Icono14. 2017. p. 374 - 408.

LANTZ (Walter) animation archive. In: ONLINE ARCHIVE OF CALIFORNIA [University of California Libraries, Los Angeles, Estados Unido]. Disponível em: <https://oac.cdlib.org/findaid/ark:/13030/tf1x0nb0d6/>. Acesso em 30 jul. 2024.

LIMA, Vânia Mara Alves. A documentação audiovisual. In: SILVA, José Fernando Modesto da; PALETTA, Francisco Carlos Paletta (Organizadores). **Tópicos para o ensino de biblioteconomia**: volume I. São Paulo: ECA-USP, p. 86 - 99, 2016. Disponível em <https://repositorio.usp.br/item/002746699>. Acesso em: 04 julho 2024

LÉMERIGE, Françoise. Problématiques de conservation spécifiques des celluloids d'animation conservés au sein de la collection des dessins de la Cinémathèque Française: étude du cas de la couche pégueuse de 32 celluloids des Maîtres du Temps de René Laloux (1982). **Conservation-Restauration des Biens Culturels**, n. 38, 2022. Dossier Art Graphiques, Volume 1. Disponível em: https://araafu.com/wp-content/uploads/2022/03/Livre_CRBC_38.pdf. Acesso em: 03 de ago de 2024.

LÖSCH, Silmara; RAMBO, Carlos Alberto; FERREIRA, Jacques Lima. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **Revista IberoAmericana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, e023141, dez., 2023. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.17958>. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17958/17247>. Acesso em: 29 maio 2024.

MACAMBYRA, Marina. **Manual de catalogação de filmes da biblioteca da ECA. Universidade de São Paulo**. Escola de Comunicações e Artes, 2009. Disponível em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/58. Acesso em 3 agosto. 2024.

MIKULAK, B. Mickey Meets Mondrian: Cartoons Enter the Museum of Modern Art. **Cinema Journal**, Austin, v. 36, n. 3, p. 56, mar - mai. 1997. DOI:10.2307/1225675.

MUCA Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga. In: **MUCA** [MUCA Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga, Gravatá, Brasil]. Disponível em: <https://www.mucalulagonzaga.com.br/>. Acesso em 31 jul. 2024.

MUSBURGER, Robert B. **Animation Production: Documentation and Organization**. Boca Raton: CRC Press, 2017.

NOGUEIRA, Soraia Nunes. **Paralelos, convergências e divergências entre o restauro digital e os processos de animação**. 2015. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

PESSACH, Guy. **[Networked] Memory Institutions: Social Remembering, Privatization and its Discontents**. Nova York: Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Forthcoming, 2008.

PETERS, Mette; BOSMA, Peter. The Dutch Animation Collection: a work in progress. **Animation Practice, Process & Production**, Bristol, v. 1, n. 1, p.169–190, mai.

2011. DOI:10.1386/ap3.1.1.169_1. Disponível em: https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/ap3.1.1.169_1. Acesso em: 04 julho 2024.

RALL, Hannes. **Animation: From concepts and production**. Edição Ilustrada. Boca Raton: CRC Press, 2017.

SARACINO, Karen Hong. **Animation cel storage and preservation: caring for a unique American art form**. 2006. Dissertação (Master of Arts in Museum Studies) - School of Education and Liberal Arts, John F. Kennedy University, Pleasant Hill, 2006.

SAVANNAH College of Art and Design. In: **SCAD LIBRARIES** [Savannah College of Art and Design, Savannah]. Disponível em: <https://library.scad.edu/search?/Xdon+bluth&SORT=DZ/Xdon+bluth&SORT=DZ&extended=1&SUBKEY=don+bluth/1%2C50%2C50%2CE/frameset&FF=Xdon+bluth&SORT=DZ&2%2C2%2C>. Acesso em 30 jul. 2024.

SCAD HISTORY. In: **SCAD** [Savannah College of Art and Design, Savannah]. Disponível em: <https://www.scad.edu/about/scad-glance/history>. Acesso em 30 jul. 2024.

SCHIRIGATTI, Elisangela Lobo; AVRICHIR; Ilan. Processo de produção de uma animação: uma abordagem teórica. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p.32-55, mai./ago. 2019. DOI: <https://doi.org/10.22398/2525-2828.41132-55>. Disponível em: <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/226>. Acesso em: 29 maio 2024.

SCHWARZ, Angela René. **Management and Preservation of Animation Cels in Archives, Libraries, and Museums in the United States**. 2018. Dissertação (Master of Library and Information Science) - University of California, Los Angeles, 2018. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1085267

SMIT, Johanna Wilhelmina. O documento audiovisual ou a proximidade entre as 3 Marias. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 26, n. 1/2, p. 81-85, jan - jun. 1993. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/396/370>. Acesso em: 3 de ago. 2024.

SOLOMON, Charles (Org). **The Art of the animated image: an anthology**. Los Angeles: American Film Institute, 1987.

SUNDSTRÖM, Admeire da Silva Santos. **Tratamento temático de acervos de animação: as abordagens de arquivos, bibliotecas e museus**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica; San José (Costa Rica): Editorial EDICIC, 2023.

THAYLOR, Richard. **The encyclopedia of animation techniques**. Filadélfia: Running Press Philadelphia, 1996.

THE DON BLUTH Collection of Animation: Jen Library Archives and Special Collections. In: **SCAD LIBRARIES** [Savannah College of Art and Design, Savannah].

Disponível em: <https://scad.libguides.com/specialcollections/bluth>. Acesso em 30 jul. 2024.

THE MARGARET Herrick Library. In: **ACADEMY MUSEUM**. [Los Angeles, CA: Academy of Motion Picture Arts and Sciences]. Disponível em: <https://www.academymuseum.org/en/hollywood-past-and-present/margaret-herrick-library>. Acesso em: 31 jul. 2024.

TSCHANG, Ted Feichin; GOLDSTEIN, Andrea. Production and political economy in the animation industry: why insourcing and outsourcing occur. In: **DRUID Summer Conference**, 2004, Dinamarca. **Proceedings** [...] Elsinore: DRUID, 2004. p. 1 - 21.

UCLA timeline. In: **UCLA** [University of California, Los Angeles, Estados Unidos]. Disponível em: <https://alumni.ucla.edu/uclas-story/ucla-history-timeline-2/>. Acesso em 30 jul. 2024.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

WELLS, Paul; Moore, Samantha. **The Fundamentals of Animation**. 2ed. Nova York: Bloomsbury Publishing Plc, 2016.

WHO we are. In: **ASIFA** [Annecy: Association Internationale du Film d'Animation]. Disponível em: <https://asifa.net/who-we-are/>. Acesso em: 30 jul. 2024.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing animation**. 1. ed. Boston: Focal Press, 2001.

APÊNDICE

APÊNDICE A — Lista de instituições com patrimônio audiovisual de animação

Association Internationale du Film d'Animation

Australian Centre for the Moving Image

British Film Institute

Cartoon Art Museum

Cartoon Museum

Charles M. Schulz Museum and Research Center

Cinemateca Brasileira

Cinémathèque Française

Disney Animation Research Library

Eye Filmmuseum

George Eastman Museum

Netherlands Institute for Sound and Vision

Loughborough University

Metropolitan Museum of Art

Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA)

Museu Ghibli

Museum of Modern Art (MoMA)

Netherlands Institute for Animated Films

Savannah College of Art and Design

Strong Museum

The Ohio State University

University for the Creative Arts

University of California, Los Angeles

University of Manitoba

USC School of Cinematic Arts

Walt Disney Family Foundation