

Trinta anos de séries de desenhos animados francesas feitas com ajuda dos japoneses (1970–1990)

Thirty years of French cartoon series made with the help of the Japanese (1970–1990)

Marcelo Abilio Públio¹ 

RESUMO

A França só conseguiu alavancar suas produções de séries de desenhos animados televisivos entre os anos 1970 e 1990. Diversos foram os fatores envolvidos, entre eles a *expertise* japonesa. Mas essa virada não aconteceu sem interesse político. Este artigo apresenta esse emaranhado de fatores e a importância das parcerias franco-japonesas para alavancar a França como a terceira maior produtora mundial de séries de desenhos animados no mundo. Para tanto, é preciso conhecer as primeiras produções de séries de desenhos animados dessa época, como: *Oum le dauphin blanc*, *Era uma vez... O Homem, Era uma vez... O Espaço*, *Ulysse 31*, *Les mystérieuses cités d'Or*. Assim, este estudo tem a intenção de conhecer os bastidores da realização dessas séries pioneiras para investigar como as parcerias franco-japonesas ajudaram no desenvolvimento da animação francesa.

Palavras-chave: séries de desenhos animados; políticas francesas; CNC, *animes*.

ABSTRACT

France was only able to leverage its productions of television cartoon series between the 1970s and 90s. Several factors were involved, including Japanese expertise, though this turn was not without political interest. This article presents this tangle of factors and the importance of the partnership between the French and Japanese directors to leverage France as the third animator series producer of the world. Then, it is important to analyze, even superficially, some animations productions made in that period, such as: *Oum le dauphin blanc*, *Once upon a time... the Man*, *Once upon a time... the Espace*, *Ulysses 31*, *Les mystérieuses cités d'Or*. Thus, this study intended to analyze the backstage of these productions to recognize how the French-Japanese partnerships helped in the development of French animation.

Keywords: animation TV cartoons; French politics; CNC; anime.

¹Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Curitiba (PR), Brasil. E-mail: mpublio@utfpr.edu.br
Recebido em: 17/06/2021 – Aceito em: 14/10/2021

Esta pesquisa iniciou-se com o intuito de compreender como a França conseguiu alcançar um nível satisfatório de produção de séries de desenhos animados para poder concorrer com grandes potências nesse setor, como os Estados Unidos e o Japão. Esse nível satisfatório de produção permitiu que essa nação fosse considerada no início do século XXI a terceira maior produtora mundial de desenhos animados (GÉNIN, 2003, p. 27). A reviravolta francesa começou praticamente nos anos 1970, mas levou quase 30 anos para se estabelecer. Ao longo dos anos 1980, apenas alguns estúdios sobreviveram, e somente nos anos 1990 foi que percebemos um avanço mais estável da produção de animações desse país. Por outro lado, apesar da produção crescente nesse domínio ao longo do período estudado, notamos que grande parte do processo de suas animações era realizada nos países asiáticos. Dessa forma, passamos a nos questionar como os produtores e realizadores franceses estabeleceram parcerias com os asiáticos para a realização de suas animações.

Esta pesquisa faz parte de um projeto maior de estudos de doutorado que busca compreender as políticas e estratégias utilizadas pelos principais agentes do desenho animado (realizadores, distribuidores e poderes políticos) durante esses 30 anos que precedem o grande salto da animação francesa no início do século XXI.

Para a realização desta pesquisa, tivemos acesso a diversos documentos oficiais que estão armazenados nos arquivos nacionais de Pierrefitte-sur-Seine¹. Um desses documentos, elaborado pelo sindicato nacional da produção e das indústrias técnicas do filme de animação, propõe uma divisão interessante sobre mercado de filmes de animação. Nós resolvemos seguir essa divisão para melhor nortear nossas pesquisas. Assim, de acordo com esse documento, o mercado de animação é composto de cinco categorias principais: as séries de desenhos animados para a televisão, os filmes de animação de longa-metragem de ficção, os filmes publicitários em desenhos animados, os curta-metragem experimentais² e, finalmente, a indústria técnica do filme de animação (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1986, p. 3). É importante ressaltar que, recentemente, o pesquisador Sébastien Denis propôs de reduzir essas categorias em quatro, inserindo as séries de animação, os filmes de animação publicitários e outros filmes de animação como filmes patrocinados por empresas e governos, clipes de vídeo etc. numa única categoria que ele chamou de filmes de animação comerciais (DENIS, 2011, p. 26). Poderíamos também incluir nessa lista os filmes documentários de animação de longas e curtas metragens que ganharam força a partir do século XXI, mas esse não é o intuito deste trabalho. É também importante ressaltar que o termo filme de animação, no lugar de desenho animado, foi defendido na França por diversos pesquisadores e animadores, entre eles André Martin. Seu intuito era de agregar todas as técnicas de animação, não limitar a ideia de imagem animada apenas ao restrito mundo dos desenhos animados (CLARENS; MARTIN, 2000, p. 161).

1 Para mais detalhes, visite: <https://www.archives-nationales.culture.gouv.fr/>

2 Traduzimos o termo *court-métrage d'art et d'essai* para "curta-metragem experimental", pois não encontramos equivalente em língua portuguesa para o que seria a tradução literal de filmes de arte e de experimentação.

Para este estudo, iremos nos concentrar principalmente nas séries de desenhos animados produzidas para a televisão. Entretanto é importante lembrar que, na falta de produção local, as primeiras séries que aparecem nas telinhas francesas eram provenientes de diversos estúdios norte-americanos, como: UPA, Hanna-Barbera, DePatie-Freleng, Filmation, Disney, MGM, Walter Lantz... Esses estúdios contribuíram para a exportação e reconhecimento das séries de desenhos animados para a televisão no mundo ocidental, criando inclusive o conceito de babá eletrônica e associando desenho animado à produção infantil. Por outro lado, é importante ressaltar que o *broadcasting* televisivo francês possui uma particularidade: desde as suas origens, os canais de televisão na França pertencem ao Estado e a primeira privatização ocorreu apenas em 1986 (cf. JEANNENEY; CHAUVEAU; BACHMANN, 1999). Ainda hoje, uma das maiores redes de televisão (France Télévision) continua estatal. Percebemos, no entanto, uma mudança importante no monopólio televisivo francês em 1975. Nesse ano, a grande estatal rádio-televisiva chamada ORTF foi desmantelada em sete empresas menores de rádio, televisão, produção e pesquisa. No caso da televisão, nasceram três canais independentes que passaram a concorrer entre si: Televisão Francesa 1 (TF1), Antena 2 (A2) e França-Regiões 3 (FR3) (cf. JEANNENEY; CHAUVEAU; BACHMANN, 1999).

Outra questão importante para a evolução das séries de desenhos animados televisivos na França foi a chegada dos desenhos animados estrangeiros não norte-americanos, principalmente dos animês japoneses. Entretanto, mesmo que outros desenhos japoneses já tivessem sido difundidos anteriormente na televisão francesa no início dos anos 1970, foi apenas em 1978, com a difusão da série *Ufo Robo Grendizer* (TOMOHARU KATSUMATA, 1975) — chamada na França de *Goldorak* — que a opinião pública percebeu o impacto dessa nova estética nipônica. Essa série provocou uma reação em cadeia que despertou a revolta de diversas entidades: associação de pais, professores, psicólogos, sociólogos, políticos, entre outros, denunciavam a violência das cenas, a qualidade medíocre da animação ou sua influência maléfica sobre as crianças (cf. GRAUBY-VERMEIL, 2018). Foi nessa época que a psicóloga Liliane Lurçat publicou a obra *Crianças com 5 anos abandonadas sozinhas diante de um robô gigante*³ (LURÇAT, 1981). A difusão dessa série causou tanta reação nesse país que ela se tornou a primeira série de desenhos animados a ser tema exclusivo de um colóquio na universidade Paris 3, Sorbonne Nouvelle, em 2016 (PRUVOST-DELASPRE; HATCHUEL, 2016).

Para compreender melhor essas relações com a produção asiática, nossa proposta é voltar no tempo, ao início dos anos 1970, para compreender as primeiras relações e parcerias estabelecidas entre os produtores franceses e japoneses. Essa busca nos leva até um personagem importante da animação francesa, René Borg. Infelizmente ele faleceu em 2014, mas nós tivemos a oportunidade de encontrar algumas entrevistas gravadas nos anos de 2002 e 2003 (ARQUIVOS PESSOAIS

3 Tradução livre do título original: *À cinq ans, seul avec Goldorak. Le jeune enfant et la télévision.*

DE CHRISTOPHE LAMBERT⁴, 2002; 2003). Essas entrevistas nos levaram a cinco séries importantes do início das produções franco-japonesas: *Oum le dauphin blanc* (René Borg e Vladmir Tarta, 1971), *Era uma vez... O Homem (Il était une fois... l'Homme)*, Albert Barillé e René Borg, 1978), *Era uma vez... O Espaço (Il était une fois... l'Espace)*, Albert Barillé, 1981), *Ulysse 31* (Bernard Deyriès e Tadao Nagahama, 1981), *Les mystérieuses cités d'Or* (Bernard Deyriès, Hisayuki Toriumi e Katsuhiko Fujita, 1982). É importante ressaltar que as três primeiras séries citadas anteriormente foram realizadas em regime de subcontratação internacional, enquanto as duas últimas são o resultado de uma coprodução internacional.

É fundamental diferenciar os dois sistemas de produção. No regime de subcontratação internacional, a história, o roteiro, os personagens, os *storyboards* e a música são criados no país de origem, enquanto apenas a animação (ou seja, o *inbetween*, a traçagem e a guachagem)⁵ é feita pelo país contratado. Por outro lado, no regime de coprodução internacional, a criação das histórias e dos personagens são divididas entre os dois países produtores. Este último sistema é um pouco mais complicado para ser colocado em prática, pois se deve levar em consideração alguns problemas de incongruências culturais (cf. ELUASTI, 2019). Dessa forma, reconstruímos neste estudo um traçado histórico dos bastidores dessas primeiras produções francesas de grande escala para compreender como essa nação combateu aquilo que a opinião pública considerava como invasão de produções estrangeiras.

Tradicionalmente, a França é considerada o berço dos filmes de animação. É nesse país que pioneiros como Émile Reynaud e Émile Cohl se consagraram como pais da animação (BENDAZZI, 2015, p. 15, 32). Entretanto, devastado por duas guerras, esse país europeu perdeu terreno rapidamente para as produções da indústria cinematográfica e televisiva norte-americana. Historicamente, a França valoriza suas tradições e suas produções internas. Depois das revoluções de maio de 1968, a francofonia ganhou novamente força nesse país e as produções nacionais passaram a ser revalorizadas. Nesse sentido, é inegável que “o desenho animado constitui uma linguagem internacional que veicula para as crianças do mundo inteiro os valores, as referências e o imaginário do país onde ele foi criado”⁶ (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1986, p. 3).

Percebemos algumas manifestações desse nacionalismo e dessa valorização da cultura francesa em algumas publicações da imprensa dessa época e em alguns documentos oficiais. Por exemplo, numa carta enviada em 1986 pelo sindicato da produção e das indústrias técnicas do filme de animação ao Ministro da Cultura e da Comunicação, eles questiona-se: “Em qual nível deixaremos os espíritos das novas

4 Cristophe Lambert é autor do livro sobre a história do estúdio Procidis. Quando jovem, entrevistou Albert Barillé, René Borg, Bernard Deyriès, Jean Barbaud e outros atores da animação francesa. No início dos anos 1990, ele trabalhou em diversos estúdios de animação, como IDDH e Procidis. Ele gentilmente cedeu suas entrevistas para nossas pesquisas.

5 Tradução livre dos termos originais: *intervallage*, *traçage* e *gouachage*.

6 Tradução livre do texto original: “Le dessin animé constitue un langage international qui véhicule auprès des enfants du monde entier les valeurs, les références et l’imaginaire du pays dont il émane”.

gerações serem invadidos pela visão de mundo norte-americana ou japonesa?”⁷ (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1986, p. 6). Nesse mesmo sentido, o jornalista Jean Rocchi enfatiza no jornal *L’Humanité* de 15 de dezembro 1982:

Não é quase no limite da indecência que a animação de nosso patrimônio literário como “O pequeno príncipe” seja realizada pelos norte-americanos, “Os três mosqueteiros” seja realizada pelos espanhóis e “Sem Família” ou “Arsène Lupin” seja realizada pelos japoneses? Nenhum desenho baseado nas obras de Saint-Exupéry, Alexandre Dumas, Hector Malot ou Maurice Leblanc foi produzido pela França⁸. (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1982b, p. 46).

Esses dois exemplos, entre outros encontrados na imprensa geral e especializada, demonstram a revolta dos jornalistas, produtores e defensores do patrimônio cultural francês contra a invasão de desenhos animados estrangeiros. Entretanto essas produções, principalmente os animês japoneses, caíram no gosto do público-alvo desse tipo de animação na França: os pré-adolescentes de faixa etária aproximadamente entre oito e 14 anos. Esses telespectadores nunca foram valorizados pela programação televisiva e não tinham visto nada parecido até então (cf. ÉPALLE, 2018).

O desembarque massivo dos animês aconteceu principalmente a partir de 1978, com a difusão da série citada anteriormente: *Goldorak* (Tomoharu Katsumata, 1975). Essa série foi programada como carro-chefe da nova emissão infantojuvenil *Récré A2*, apresentada por Dorothee (cf. PESSIS, 2016). Hoje em dia, os franceses são os maiores consumidores mundiais de mangás e de animês fora do Japão (cf. ÉPALLE, 2018). Mas curiosamente, no início dos anos 1970, eles não conheciam sequer o potencial de produção dos japoneses. Essa história foi contada por René Borg, protagonista da primeira produção franco-japonesa de desenhos animados, durante o Japan Expo 2002. Nós tivemos acesso à gravação em áudio dessa apresentação e transcrevemo-la para melhor compreensão (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002).

De acordo com René Borg, a história dessa primeira produção franco-japonesa começou com uma superstição do produtor e diretor Yves Ciampi. Ciampi já tinha feito algumas produções japonesas em *live action* como *Typhon sur Nagasaki* (Yves Ciampi, 1957), onde ele conheceu sua esposa, a atriz japonesa Keiko Kishi. Em 1963, nasceu sua filha Dauphine. Nesse mesmo ano, Ciampi encontrou o produtor Vladimir Tarta, que tem a ideia de realizar uma série de desenhos animados sobre um golfinho. É importante salientar que golfinho em francês é *dauphin*, ou seja, o termo masculino do nome de sua filha *Dauphine*. Ciampi considera então esse pedido de Tarta como um signo do destino e se lança perdidamente na produção desse desenho animado.

7 Tradução livre de: “à quel degré voulons-nous laisser envahir l’esprit de notre jeune génération par la vision du monde américain ou japonais?”.

8 Tradução livre de: “N’est-il pas à la limite indécent que *Le Petit Prince* soit réalisé par les Américains. *Les Trois Mousquetaires* par les Espagnols, et *Sans Famille* ou *Arsène Lupin* par les Japonais, dans la mesure où pas un seul dessin animé de Saint-Exupéry, d’Alexandre, d’Hector Malo ou de Maurice Leblanc n’ont jamais été produits en France ?”

Nessa época, René Borg estava em Los Angeles trabalhando nos estúdios norte-americanos de desenhos animados. Quando ele retorna à França, descobre que Yves Ciampi quer fazer uma série de desenhos animados para a televisão e que o está procurando desesperadamente. A produtora de discos Barclay é a responsável pela banda sonora do desenho animado, com músicos de renome como Michel Legrand, Vladimir Cosma e Jean Drejac. Eles fizeram as músicas para a abertura da série. René Borg entrou então na produção que já estava programada para ser difundida durante sete meses na ORTF, a televisão francesa da época. Entretanto não existia ainda nenhum roteiro para a série, apenas três sinopses. Segundo René Borg:

Yves Ciampi não conhecia o sistema de produção de um desenho animado onde uma equipe deve fazer centenas de milhares de desenhos à mão, que deve colori-los no verso do papel transparente de celuloide depois de ter recopiado cada desenho com tinta tendo em paralelo toda uma equipe para produzir o cenário [...] e é preciso fazer pelo menos doze vezes cada desenho de cada personagem, se tiver apenas um deles em cena. Quando há três personagens, é preciso pelo menos trinta e seis desenhos para cada segundo de animação⁹. (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002).

Para fazer tudo isso, era preciso ter ao menos 200 pessoas trabalhando no estúdio. Entretanto, em 1969, havia apenas quatro estúdios mais conhecidos de animação na França: Les Gémeaux, Jean Image, Martin-Boucher e Films Albert Champeaux. Esses estúdios empregavam no total 240 pessoas (ou seja, toda indústria do desenho animado francês se resumia nessas 240 pessoas), o que tornava impossível de realizar uma série de desenhos animados para ser difundida durante sete meses na televisão. Além disso, o prazo previsto para a realização dessa série era inferior a um ano: portanto, a série *Oum le dauphin blanc* (René Borg et Vladimir Tarta, 1971) seria uma aventura impossível de ser finalizada no prazo e nos custos previstos.

A esposa de Yves Ciampi (Keiko Kishi) se manifestou durante a discussão dos dois produtores franceses e indicou que seu novo produtor japonês, o Sr. Murata, possuía uma pequena agência publicitária onde existia um departamento exclusivo dedicado ao desenho animado. Segundo ela, esse departamento ocupava cinco andares de um edifício em Tóquio e empregava pelo menos cem pessoas. René Borg, incrédulo, lembrou-se de que os maiores estúdios em que ele havia trabalhado nos Estados Unidos empregavam, na época, o máximo de cem profissionais.

Convencidos por Keiko Kishi, René Borg e Yves Ciampi pegaram o avião para Tóquio. Lá, eles conheceram a agência de publicidade Television Corporation of Japan (TCJ), do Sr. Murata. Eles descobriram espantados que a agência TCJ possuía 400 empregados exclusivos para fazer desenhos animados. Além disso, o Sr. Murata

9 Tradução livre do original: "*Ciampi ne connaissait pas le système de fabrication d'un dessin animé où une équipe doit faire des centaines de milliers de dessins à la main, qui doit les colorier en retournant les « celluloses » après les avoir recopiées à l'encre et les tracer, en parallèle avec toute une équipe responsable pour le décor [...] et il faut faire au moins douze fois le personnage quand il n'y en a qu'un. Quand il y en a trois, il faut faire trente-six dessins, etc.*"

ênfatiçou que eles eram a menor das empresas desse setor somente em Tóquio¹⁰. Depois dessa ilustre descoberta, René Borg acredita que o projeto da série *Oum le dauphin blanc* (René Borg et Vladimir Tarta, 1971) poderia ser realizado nos prazos e custos estabelecidos. De retorno à França, eles divulgaram, em abril de 1969, no mercado internacional de programas de televisão em Cannes (Marché International de Programmes TV) que eles encontraram o El Dourado dos desenhos animados e ele se chamava Japão. O projeto da série foi terminado então no prazo recorde de sete meses (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002).

A TCJ é o setor de publicidade e animação da firma japonesa Yanase, uma empresa de importação e exportação de carros e de televisões fundada em 1944. Essa empresa começou a trabalhar no ramo da publicidade e animação em 1953. Nessa época, a indústria midiática japonesa estava se reorganizando, financiada principalmente pelo capital dos Estados Unidos e cuja ocupação perdurou desde o fim da Segunda Guerra Mundial até 1952. Nesse período emergem também os grandes conglomerados japoneses, chamados *keiretsu*, e os historiadores costumam chamar essa época de milagre econômico do Japão (cf. FLOUZAT, 2004). Os *keiretsu* são os conglomerados de empresas japonesas que substituíram os *zaibatsu*. Esses últimos foram desmantelados durante o período da ocupação dos Estados Unidos, pois possuíam fortes ligações com o militarismo imperial japonês (cf. FLOUZAT, 2004). Além disso, o estúdio TCJ é também responsável pela segunda série de animação difundida na televisão japonesa, *Sennin Buraku* (Shigeharu Kaneko, 1963), precedida somente pelo histórico desenho de Osamu Tezuka, *Tetsuwan Atomu/Astro Boy: Hero of Space* (Osamu Tezuka, 1963-1966). O estúdio TCJ é também o responsável pela primeira série japonesa em cores, *Mirai Kara Kita Shōnen/Super Jetter* (Haruyuki Kawajima, 1965) (cf. PRUVOST-DELASPRE, 2016).

Segundo René Borg (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002), os estúdios japoneses especializados na produção de desenhos animados empregavam em 1971 dezenas de milhares de pessoas em jornada completa de trabalho, além de empregar paralelamente outros profissionais em meia jornada. Ele cita como exemplo um dos maiores estúdios de animação japonesa, TOEI Animation, que empregava nessa época uma média de 600 profissionais, além de terceirizar seu trabalho para mais ou menos umas 60 outras empresas do ramo. Tudo isso somente na área de animação em Tóquio em 1971.

Hoje em dia, os estúdios de animação japoneses mais conhecidos na França são lembrados por causa das séries de desenhos animados que eram difundidos na televisão. Por exemplo, TOEI Animation produziu *Goldorak* (Tomoharu Katsumata, 1975) e *Candy* (Tetsuo Imazawa e Hiroshi Shidara, 1976-1978); TMS produziu *Rémi (sans famille)/Rittai Anime Ienaki Ko* (Osamu Dezaki, 1977); TCJ, que virou em 1973 o estúdio Eiken, é responsável pela produção de *Oum le dauphin blanc* (René Borg et Vladimir Tarta, 1971) e da série *Era uma vez... o Espaço (Il était une fois... l'Espace*, Albert Barillé, 1981); o estúdio Tatsunoko animou a série *Era uma vez... O Homem*

10 Segundo René Borg, nessa cidade, em 1969, havia pelo menos 20 mil pessoas que trabalhavam no domínio do desenho animado (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002).

(*Il était une fois... l'Homme*, Albert Barillé e René Borg, 1978) e *A batalha dos planetas/Kagaku Ninjatai Gatchaman* (Hisayuki Toriumi, 1976); o Studio Pierrot, fundado em 1979 pelos antigos membros do estúdio Tatsunoko, é a produtora responsável pela realização de séries como *Les Mystérieuses cités d'or* (Bernard Deyriès, Hisayuki Toriumi, Katsuhiko Fujita, 1982); o estúdio Mushi Productions é lembrado por ter realizado a primeira série de animação japonesa *Astro Boy: Hero of Space/Tetsuwan Atomu* (Osamu Tezuka, 1963–1966) (cf. PRUVOST-DELASPRE, 2016).

É importante lembrar também que, no começo dos anos 1970, o Japão já possuía 12 canais de televisão; entre os quais alguns já transmitiam imagens em cores. Por outro lado, nessa mesma época, a França possuía apenas dois canais de televisão, com somente um deles transmitindo imagens em cores. O terceiro canal francês começou a difundir as suas primeiras imagens a partir de 1972 e todos estes três canais pertenciam ao Estado, que era comandado pelo presidente militar General Charles de Gaulle. (cf. JEANNENEY; CHAUVEAU; BACHMANN, 1999)

Além disso, o mercado de desenhos animados pertence a uma indústria que demanda muita mão de obra especializada, pois a realização de uma série de desenhos animados, na época, implicava na finalização de desenhos reproduzidos milhões de vezes sobre uma folha de celuloide¹¹ possuindo apenas uma pequena modificação entre as imagens para dar a impressão de movimento. Mesmo se o padrão *full animation* (FURNISS, 2019, p. 132-136) difundido principalmente pelas longas-metragens do estúdio norte-americano Walt Disney possui uma média de 24 desenhos por segundo¹², o padrão artístico televisivo norte-americano, japonês e francês normalizou para baixo esse padrão. Dessa forma, uma produção televisiva de desenhos animados possuindo uma média de 12 desenhos por segundo já é considerado um trabalho de alta qualidade em animação¹³. Segundo René Borg:

Uma série de animação de boa qualidade técnica comporta, segundo os padrões europeus, 12 imagens por segundo. Isso implica na produção de uma média de 180 mil desenhos num episódio de 25 minutos. Evidentemente, este número é derivado de um cálculo teórico, pois na prática diversos desenhos (cenários, movimentos repetitivos, aberturas de série, sequências de transformação dos heróis...) são utilizados várias vezes por episódio. De qualquer maneira é preciso desenhar, traçar e pintar em média 120 mil desenhos por episódio. Esta quantidade de desenhos nos permitem imaginar o imenso trabalho manual exigido na realização de uma série de 52 episódios de 26 minutos (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002).

11 Folhas de celuloide eram o suporte analógico final utilizado para fotografar os desenhos antes da utilização de processos digitais (BENDAZZI, 2015, p. 40).

12 É importante salientar que essa média de 24 desenhos por segundo é utilizada apenas para ações contínuas de um personagem animado, sem o uso dos ciclos de movimento que podem ser reutilizados em uma caminhada ou corrida. Exemplo: um personagem dançando em direções e ângulos diferentes pela cena durante um segundo utilizará os 24 desenhos. Mas no caso de ações intermitentes, envolvendo movimentos e pausas do personagem, há economia de desenhos mesmo em longas-metragens para cinema dos estúdios Walt Disney.

13 A frequência padronizada de projeção a 24 fps (quadros/segundo) pode ter a média de 12 desenhos fotografados duas vezes (séries dos Estados Unidos e Europa para TV) ou oito desenhos fotografados três vezes (séries japonesas para TV). Essa estratégia economiza desenhos na frequência de 24 fps.

Os estúdios norte-americanos e japoneses voltados para a televisão especializaram-se na estética chamada *limited Animation*, ou *stylized animation*¹⁴. A pesquisadora Maureen Furniss sugere que o número de exposições de quadros por desenho pode distinguir a *full animation* (uma ou duas exposições para cada desenho) da *limited animation* (três ou mais exposições para cada)¹⁵ (FURNISS, 2009, p. 134). Além disso, na da *limited animation*, apenas algumas partes do corpo do personagem são animadas, ou, como acontece frequentemente no padrão estético japonês, a dinâmica da câmera é planejada cuidadosamente para enaltecer personagens fixos: algumas sequências são completamente estáticas e o movimento só pode ser percebido pela câmera, pela evolução da banda sonora e pela continuidade dos diálogos. Sem contar que esses últimos são geralmente mentais, para evitar a animação dos lábios do personagem. A cinemática no animê é estratégica tanto para dinamizar a ação quanto para economizar o movimento de personagens.

Esse tipo de padrão estético japonês, que hoje em dia tornou-se uma das marcas registradas das animações asiáticas, provocou na época a ira de René Borg. Ele considerava que os japoneses eram menos exigentes na produção das animações voltadas para seu público interno, utilizando na média oito desenhos por segundo, ou mesmo, em alguns casos, seis desenhos por segundo. Como esse produtor havia traçado um bom relacionamento com os produtores japoneses, ele foi chamado para realizar uma das séries mais famosas de desenhos animados feitas nessa época: *Ulysse 31* (Bernard Deyriès et Tadao Nagahama, 1981) (ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002). Infelizmente, como René Borg era muito exigente com a qualidade de seu trabalho, ele teve diversos conflitos com o estúdio japonês TMS, responsável pela animação. Esses conflitos acabaram levando ao seu pedido de demissão. Assim, ele se retirou do projeto, mas, em reconhecimento ao trabalho do diretor do estúdio francês DIC, René Borg permaneceu nos bastidores do projeto da série: seu nome aparece nos créditos como conselheiro artístico.

Como René Borg é uma peça-chave nesse período importante para o crescimento do mercado de séries de animação francesas, as entrevistas e reportagens sobre ele nos dão um panorama geral da situação desse mercado na França dessa época. Segundo ele mesmo, em 1977, depois de ter retornado dos Estados Unidos e finalizado a série *Oum le dauphin blanc* (René Borg et Vladimir Tarta, 1971), ele trabalhou numa pequena agência fazendo alguns filmes publicitários ou institucionais para bancos. No mesmo ano, ele recebeu um telefonema de um produtor chamado Jean Chalopin. Esse produtor queria empregá-lo como seu conselheiro artístico num pequeno estúdio na cidade de Tours. Nesse pequeno estúdio trabalhavam cerca de 120 pessoas exclusivamente no domínio do desenho animado.

14 O animador Ward Kimball refutava o termo *limited animation* e preferia utilizar o termo *stylized animation* para conceituar produções mais sintéticas, tanto esteticamente quanto economicamente (CANEMAKER, 2001, p. 83, *apud*. FURNISS, 2009).

15 Tradução do original: “*Animation on ones and twos is consistent with full animation, whereas threes, fours, fives or higher are associated with limited animation style*” (p. 134).

A maioria dos trabalhos de animação desse estúdio era destinada à publicidade. Como Jean Chalopin não conseguia entrar no mercado de séries de desenhos animados para a televisão, ele descobriu que René Borg era o único francês até então a conseguir realizar uma série a baixo custo utilizando mão de obra asiática. Além disso, René Borg já tinha trabalhado com o pioneiro dos desenhos animados na França, Jean Image, e conhecia diversos segredos desse mercado.

Assim, a partir da primavera de 1977, René Borg passou a dar conselhos de animação nos estúdios DIC na cidade de Tours, onde o animador Bernard Deyriès pedia diversos conselhos para coordenar uma equipe de mais ou menos 120 animadores. Em 1978, os estúdios DIC mudaram-se para Paris e as histórias dos dois principais estúdios de animação franceses dessa época cruzaram-se em torno da figura de René Borg. Em determinado fim de tarde, Jean Chalopin chamou René Borg para visitar um outro estúdio de desenhos animados que se encontrava a 350 metros da DIC. Tratava-se dos estúdios Procidis, de Albert Barillé. O motivo dessa visita era a Procidis ter contratado alguns desenhistas da DIC, mas se recusar a pagá-los, pois considerava que o trabalho deles possuía muitos erros. Albert Barillé mostrou alguns *storyboards* para René Borg, o qual reconheceu realmente que eles possuíam erros de enquadramento. Albert Barillé, encantado com a destreza de René Borg, convidou-o imediatamente para fazer parte de sua equipe. Depois de obter o aval de Jean Chalopin, René Borg aceitou o trabalho na Procidis e iniciou uma longa parceria de seis ou sete anos de colaboração (ELUASTI; SOUFFLET; LAMBERT, 2016, p. 43-44).

Assim, René Borg também está por trás de outro projeto de grande envergadura, realizado dessa vez pelo estúdio Procidis. Este já tinha realizado uma série em *stop motion* que fez bastante sucesso na televisão francesa no final dos anos 1960: *O urso Colargol* (Albert Barillé e Tadeuz Wilkosz, 1969) (ELUASTI; SOUFFLET; LAMBERT, 2016, p. 11). Em 1974, esse mesmo realizador decidiu representar toda a história da humanidade em desenhos animados com o ambicioso projeto da série *Era Uma Vez... o Homem* (Albert Barillé e René Borg, 1974) (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1974). Os bastidores da realização dessa saga merecem um capítulo à parte. Entretanto, para este estudo, é importante salientar que René Borg foi convidado, por um lado, para ajudar na fluidez do roteiro e das imagens e, por outro lado, para ajudar nas relações com os animadores japoneses. Como descrito anteriormente, diferentemente da série *Ulysse 31* (Bernard Deyriès et Tadao Nagahama, 1981), as séries de Albert Barillé não foram realizadas em coprodução com os japoneses, mas em sistema de subcontratação internacional. Dessa forma, o estúdio Procidis se considera inteiramente responsável pela série, sendo o estúdio Tatsunoko apenas um parceiro que cuida do movimento por meio das intervalagens. Por outro lado, a animação de personagens não envolve somente esse processo final para a construção do movimento¹⁶, pois somente após os testes de movimento com chaves e rupturas é que são construídas as poses restantes que tornam o movimento mais fluido (*inbetweens* ou entremeios pelas intervalagens). Mesmo estando sob a supervisão de um

16 Pois antes do processo de *intervallage*, deve-se criar as poses principais (*key-frames* ou quadros-chaves) e as primeiras posições intermediárias para que se possa organizar as diretrizes das partes articuladas do personagem (*breakdown* ou poses de ruptura) (cf. WILLIAMS; COTTE, 2011).

diretor francês, é provável que o estúdio Tatsunoko cuidasse de uma grande parte criativa da animação, não somente das intervalagens.

Entretanto, apesar dos esforços de realizadores como Albert Barillé, Jean Chalopin e René Borg, o mercado francês de séries de desenhos animados para a televisão não representava quase nada em termos de financiamento ou de garantia de trabalho. Esse setor era considerado por muitos especialistas um setor desconhecido tanto pelas autoridades de tutela do cinema e da televisão quanto pelos próprios animadores que se dedicavam para sua sobrevivência a animações para a publicidade (ou, quando possuíam tempo, realizavam curtas-metragens artísticos para concorrer em festivais). Uma reportagem publicada em 1981 demonstra as dificuldades dos animadores dessa época:

Quanto representa hoje em dia o mercado de animação em termos de pessoas empregadas, filmes realizados, investimentos e receitas? Não existe nenhuma estatística sobre este mercado. Isto porque, para as autoridades de tutela, para o CNC (Centro nacional de cinematografia), para as diversas entidades de financiamento de produção audiovisual, existem apenas os filmes *live action* de longa-metragem e de curta-metragem e ponto, isso é tudo! As especificidades do filme de animação não são reconhecidas por essas entidades¹⁷ (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1981).

Essa reportagem esclarece a não existência de uma estatística na França, até a metade dos anos 1980, que indicasse o número de pessoas trabalhando nos filmes de animação. Da mesma maneira, não existia nenhuma estatística sobre a quantidade de filmes e séries de animação, nem sobre seus financiamentos, nem sobre suas receitas. Ou seja, até então, na França, os filmes e as séries de animação não existiam. Tudo isso é colocado em evidência quando René Borg confessou desconhecer completamente a existência de um estúdio de animação como o DIC, que, por suas produções e pela quantidade de pessoas empregadas, deveria ser conhecido por todos desse mercado. Isso demonstra também que a falta de conhecimento entre as próprias empresas de um mesmo setor prejudicava o crescimento desse mercado. As reportagens da época, reconhecendo a situação trágica desse mercado, são abundantes e chegam inclusive a fazer piadas do tipo: “Se é verdade que a arte vive na dificuldade e morre na liberdade, então o mercado artístico da animação está bem vivo, pois as dificuldades do parente pobre do cinema batem à sua porta todos os dias”¹⁸. (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1981).

Certamente, os problemas são complexos e diferentes de acordo com os domínios onde a animação é empregada: seja nos longas-metragens, seja nos curtas-metragens, nos filmes patrocinados ou nas séries para a televisão. Dessa forma, podemos afirmar que, durante a década de 1980, a animação francesa era uma atividade

17 Tradução do original : “*L’animation, que représente-t-elle aujourd’hui en hommes, en films, en investissements et en recettes ? Il n’existe aucune statistique à ce sujet. Au regard des autorités de tutelle, du CNC, des diverses aides, il existe, en matière de cinéma, le long-métrage et le court-métrage, un point c’est tout. La spécificité de l’animation n’est pas reconnue.*”

18 Tradução do original: “*S’il est vrai que l’art vit de contrainte et meurt de liberté, alors, le cinéma d’animation français est bien vivant. Car les contraintes, les difficultés, le “parent pauvre” du cinéma les côtoie tous les jours.*”

reclusa em que cada um trabalhava por sua própria conta. O tempo dos estúdios famosos, como Les Gémeaux ou Idéfix, ficou no passado. Nos anos 1980 subsistiam apenas alguns pequenos estúdios que sobreviviam de trabalhos publicitários nos quais a maioria dos animadores trabalhavam isoladamente. Sem contar que uma grande parte das agências publicitárias francesas dessa época mandavam produzir seus desenhos animados em estúdios ingleses e, para piorar a situação dos estúdios locais, os canais de televisão preferiam comprar séries japonesas, que eram mais baratas e agradavam o público adolescente. (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1981).

Apesar de a França ser considerada o berço da animação e possuir talentos mundialmente reconhecidos nas áreas de ilustrações, história em quadrinhos e roteiros de ficção científica, sem a ajuda governamental ela não conseguiria se sustentar no mercado de séries de desenhos animados (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1982a). A ajuda fundamental apareceu então no ano de 1983, com o plano de relançamento da indústria nacional do filme de animação, chamado popularmente de plano imagem, concebido pelo então Ministro da Cultura Jack Lang (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1983). Esse plano propunha critérios precisos para reconhecimento da nacionalidade francesa de uma obra de animação. Além disso, ele determinava uma cláusula especial nas normas de conduta (*cahiers des charges*) dos canais de televisão franceses. Essas cláusulas propunham uma cota mínima de difusão, durante sua programação, de pelo menos 30% de séries de animação consideradas francesas.

Na verdade, uma comissão montada em 1983 a pedido do Ministério da Cultura e liderada pelo especialista em obras audiovisuais Daniel Populus indica que em 1983 foram difundidas 396 horas de desenhos animados na programação dos três canais existentes até então na França. Em 1984, essa comissão percebeu uma pequena diminuição do número de horas de séries de animação difundidas: 342 h. Em 1985, foram difundidas cerca de 400 h de séries de desenhos animados, dos quais cerca de 70% em redifusão (280 horas) e 30% de séries originais (120 horas) (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1985). Entretanto a comissão percebeu que, dessas 400 horas de animação difundidas na televisão, a produção francesa representava menos de 5%. Se, além disso, a difusão de séries de animação no contexto geral de emissões diárias difundidas nos três canais de televisão franceses fosse considerada, a proporção de séries de animação originais nacionais seria de somente 0,8% (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1985).

O relator do grupo organizado pelo ministério da cultura francês, Daniel Populus, propôs então inserir nas normas de conduta dos três canais estatais da época os *cahiers de charges des SNP*, diversos elementos que lhe pareceram imperativos para poder promover a produção de desenhos animados em nível nacional:

Sobre as 400 horas de programação difundidas por ano, nós devemos fixar uma cota mínima de 30% de obras de animação francesa, ou seja, 120 horas devem ser nacionais. Dessas 120 horas de programação, imaginemos que haverá uma correspondência de 84 horas de redifusão e 36 horas de difusão originais. Devemos também obrigar, sobre essas 36 horas originais, que pelo menos 18 horas sejam produzidas pelos canais franceses com pelo menos 25% dos custos de produção. Em contrapartida, o produtor deve se responsabilizar por uma parte dos custos de produção no mí-

nimo de tamanho proporcional ao aporte dado pelos canais de televisão. Outra obrigação sugerida é a realização de pré-compras ou compras de pelo menos 18 horas de programação por ano. Nessa proposta, o que se entende por programas são: séries de televisão, obras cinematográficas de curta e longa metragem, programas pilotos e desenvolvimento de produtos¹⁹. (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1985).

Na verdade, como a televisão francesa sempre esteve sob a tutela do governo nacional, pelo menos até 1986 seu caderno de conduta valorizava constantemente a produção audiovisual nacional. Analisando esses cadernos de conduta dos canais de televisão, percebemos cláusulas com recomendações de “reservar pelo menos 60% da programação para produções de origem francesa ou que tenham participação francesa majoritária” (ARQUIVOS PESSOAIS DE HÉLÈNE FATOU²⁰, 1984, p. 24). Nesse mesmo sentido, a partir do plano imagem por imagem de 1983, a produção de desenhos animados também passou a ser valorizada dentro da programação televisiva desse país. Percebemos então, a partir das novas normas de conduta dos canais de televisão no ano de 1984, cláusulas específicas voltadas para a produção e difusão de animação. Assim, o artigo 32 das normas de conduta de 1984 dos canais de televisão franceses determina também um financiamento mínimo para as obras de animação nacionais:

Art. 32 - O canal de televisão deve consentir um esforço significativo a favor da criação original de obras de animação. Dessa forma, a sociedade responsável pela difusão de programas de televisão deve consagrar, a cada ano, para a produção de obras de animação concebidas por autores e realizadores franceses ou para obras originárias dos estados-membros da comunidade Econômica Europeia, um orçamento mínimo fixado pelas disposições anuais dos cadernos de obrigações das sociedades nacionais de difusão de programas de televisão. As receitas extraídas da exploração dos direitos derivados das obras de animação, sejam francesas ou estrangeiras, devem também ser reinvestidas na produção de obras nacionais ou europeias.²¹ (ARQUIVOS PESSOAIS DE HÉLÈNE FATOU, 1984).

Completando essa informação e sabendo que grande parte da animação francesa nessa época era realizada nos países asiáticos, o governo, por meio do Centro Nacional da Cinematografia (CNC), decidiu definir precisamente o que é considerado

19 Traduzido livremente de: *“Sur les 400 heures diffusées par an, fixation d’un quota minimum de 30% d’œuvres d’animation françaises, soit 120 heures correspondant à : 84 heures de rediffusions et 36 heures de diffusions originales. Obligation, sur ces 36 heures originales : de coproduire au moins 18 heures de programmes à hauteur minimum de 25% avec, en contrepartie, une part producteur au plus proportionnelle à leur apport ; d’intervenir, en préachat ou achat de diffusion pour au moins 18 heures de programmes ; par programmes, il faut entendre séries de télévision, œuvres cinématographiques de long et court-métrage, pilotes et développement de produits.”*

20 Hélène Fatou foi a diretora da programação destinada às crianças e aos adolescentes do canal francês FR3 entre 1 de janeiro de 1975 e 21 de outubro de 1985. Ela nos forneceu gentilmente alguns documentos guardados durante sua gestão numa entrevista realizada em Paris em 2 de outubro de 2017.

21 Traduzido livremente de: *“Art. 32 - La société doit consentir un effort significatif en faveur de la création originale d’œuvres d’animation. À cet effet, elle doit consacrer, chaque année, à la production d’œuvres d’animation conçues par des auteurs et réalisateurs français ou originaires des États membres de la Communauté économique européenne un budget minimum fixé par les dispositions annuelles du cahier des charges. Les recettes tirées de l’exploitation des droits dérivés des œuvres d’animation françaises et étrangères doivent être réinvesties dans la production de ces œuvres”.*

uma obra de animação de origem francesa: aquela que poderá beneficiar da difusão dentro das cotas pré-estabelecidas e dos programas de financiamento dos órgãos de fomento do governo francês, se possuir pelo menos 50% de sua concepção e 50% de sua realização feitos em território francês. O documento precisa também o que é considerado concepção e realização. A concepção de uma obra de animação envolve: a elaboração do conceito, a escrita do roteiro, a adaptação dos diálogos, a concepção gráfica dos personagens e dos ambientes, os custos de realização com o diretor, a concepção e a realização das músicas e das trilhas sonoras. Por outro lado, o documento indica também que a realização de uma obra de animação, diferentemente de sua concepção, consiste na elaboração do *storyboard* (roteiro visual), na concepção do *layout* (composição dos planos)²², na realização dos cenários, na realização efetiva da animação com os desenhos intermediários (*intervallage*, ou *inbetweeners*), além do desenho propriamente dito e de sua colorização sobre folhas de celuloide, nas capturas de imagem em *bancs-titres* (mesa de trucagem)²³ e finalmente na pós-produção e na mixagem. (A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE, 1985, p. 6).

É importante ressaltar que esse documento considera apenas uma porcentagem da concepção e da realização de uma obra de animação, não a sua integralidade, pois o estudo realizado anteriormente sobre a produção desse setor percebeu que, para serem competitivos, todos os estúdios de animação franceses que realizavam séries para a televisão nessa época contavam com a ajuda dos estúdios asiáticos, seja na forma de subcontratação, seja na forma de coprodução internacional. Um estúdio que nasceu em 1986, sob a direção de Gilbert Wolmark, chamado France Animation, tentou a façanha em 1984 de criar uma série de animação 100% nacional, *Les Mondes engloutis* (Michel Gauthier, 1985). O trabalho acabou extrapolando os custos iniciais pré-estabelecidos, mas graças ao empenho dos profissionais envolvidos, eles conseguiram finalizar e difundir a série (cf. NOESSER, 2016). Entretanto, com essa experiência quase desastrosa, os franceses perceberam que teriam que esperar mais de uma década para que o computador entrasse definitivamente no processo de criação de um desenho animado. Só assim eles seriam capazes de criar séries inteiramente nacionais a um custo mais competitivo.

Outro aspecto importante a se destacar é que o CNC é órgão francês habilitado a atribuir o selo de nacionalidade de uma obra de animação e, assim, permitir que o projeto seja financiado pelos demais organismos de fomento ou pelas sociedades nacionais de programação. O CNC foi criado pela lei de 25 de outubro de 1946 para interligar os interesses do poder público com os interesses dos profissionais do cinema. Mas foi apenas em 2009 que ele mudou de nomenclatura para poder incorporar também a imagem animada no seu espectro de atuação. Mantendo o acrônimo CNC, a partir de 24 de julho de 2009 ele passou a ser chamado de Centro Nacional da Cinematografia e da Imagem Animada. (CNC, 2019).

22 O *layout* em animação corresponde à composição da cena: escolha do ângulo de visão (posicionamento da câmera), posição dos personagens na cena, cenários, iluminação, posição dos objetos em relação ao ponto de visão do espectador (primeiro plano, segundo plano, fundo), perspectiva etc.

23 *Tabletop*, ou truca de filmagem, onde eram criados os movimentos de câmera quadro a quadro.

Finalmente, apesar do imenso empenho, os estúdios de animação franceses, isolados e sem apoio de uma entidade de classe suficientemente forte ou de um órgão de fomento governamental, tiveram que buscar ajuda nos baixos custos da produção japonesa para poder sobreviver durante esse primeiro período de relance. Esse período acabou englobando desde a primeira parceria franco-japonesa em 1971 até aproximadamente 1986, quando os canais de televisão começaram a investir mais ostensivamente na produção nacional. Assim, o mercado de séries de animação francês só conseguiu se estabilizar com uma grande ajuda e atenção dos poderes políticos da época, os quais perceberam o potencial cultural e econômico da indústria criativa da produção de séries de desenhos animados para poder difundir no mundo os valores culturais franceses.

REFERÊNCIAS

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Culture; Centre national de la Cinématographie française (CNC); Unifrance-Film (1975–1986), Cota : 19880469/11: Dossiers par producteurs court-métrage, sociétés de production (correspondance, fiches de films...), Brochure de présentation, "Albert Barillé présente... Il était une fois... l'Homme. Brochure de présentation de son projet de série de dessin animé." **Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques N.17133**, 1974.

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Culture; Centre national de la Cinématographie française (CNC); Unifrance-Film (1975–1986), Cota : 19870298/8: Dossiers par producteurs court-métrage, sociétés de production (correspondance, fiches de films...), reportage de presse spécialisée, [auteur non-identifié], "L'animation française a tout pour réussir à condition..." **Le film français : supplément technique, le cinéma d'animation**, n. 1878, p. 11-13, 1981.

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Culture, Cabinet et services rattachés au ministre, conseiller technique (1981–1983). Cota 19870298/8 – Nouvelles images, lettre à Jack Lang, Jean-Pierre Dionnet et Hubert de Maximy, "Réflexion sur le dessin animé en France". **Les Humanoïdes Associés Éditeurs. Métal Hurlant, la Machine à rêver**, 1982a.

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Culture; Cabinet et services rattachés au Ministre; Cabinet; Conseiller technique (1981–1983). Cote: 19870298/8, Jean Rocchi, "Grande misère matérielle et espérance du dessin animé français". **L'Humanité**, 1982b.

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Culture; Cabinet et services rattachés au Ministre;; Conseiller technique (1981–1983), Cote 19870298/8 – Nouvelles images, Daniel Populus, "18 propositions pour le plan image par image". **Ministère de la Culture**, 1983.

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Jérôme Clément – directeur général du CNC de 1984 à 1989. Cote : 20050582/207, Aides sélectives, mesures en faveur des dessins animés, Daniel Populus, **L'effort des sociétés nationales de télévision en faveur du dessin animé**. 1985.

A.N. PIERREFITTE-SUR-SEINE. Fundos: Culture; Cabinet et services rattachés au Ministre ; Cabinet ; Conseiller technique (1981–1983), Cote : 19870298/10 – Cinéma – exportation, document, Jean Image, Per Olaf Csongovali et Stéphane Sansonetti, **Réflexions et propositions du Syndicat National de la Production et des Industries Techniques du film d'animation (SNPA)**. 1986.

ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT. **Conférence de René Borg et Bruno Bianchi lors du Japan Expo 2002 au CNIT à la Défense**. 2002.

ARQUIVOS PESSOAIS DE CHRISTOPHE LAMBERT. Entretien auprès de René Borg. **Réalisé par Christophe Lambert**, 2003.

ARQUIVOS PESSOAIS DE HÉLÈNE FATOU. République Française, Journal Officiel de la République Française, Édition des documents administratifs, cahier des charges de l'Établissement public de diffusion, des sociétés nationales de radiodiffusion sonore et de télévision, de l'Institut national de la communication audiovisuelle et de la société chargée de la commercialisation des œuvres et des documents audiovisuels. **Journal Officiel de la République Française**, Édition des documents administratifs, 1984.

- BENDAZZI, G. **Animation: a world history**. Vol. I. Foundations – The Golden Age. [s.l.] Focal Press, 2015.
- CLARENS, B.; MARTIN, A. **Écrits sur l'animation**. Paris: Dreamland, 2000.
- DENIS, S. **O cinema de animação**. [s.l.] Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- ELUASTI, M. **Ulysse 31: l'histoire et les coulisses d'un dessin animé culte de notre enfance**. Paris: Huginn & Muninn, 2019.
- ELUASTI, M.; SOUFFLET, M.; LAMBERT, C. **Il était une fois... La belle histoire de Procidis**. Paris: Huginn & Muninn, 2016.
- ÉPALLE, C. **La télévision pour enfants avant Goldorak: émissions et programmes à destination des enfants de 1972 à 1978**. Mémoire de Master 2 – Lyon: Université Lumière Lyon 2, 2018.
- FLOUZAT, D. **Japon, éternelle renaissance**. [s.l.] Presses Universitaires de France, 2004.
- FURNISS, M. **Art in motion: animation aesthetics**. New Barnet: John Libbey, 2009.
- GÉNIN, B. **Le Cinéma d'animation**. Paris: Cahiers du Cinéma, 2003.
- GRAUBY-VERMEIL, G. **Il y a 40 ans, Goldorak arrivait en France**. Disponível em: <https://www.franceinter.fr/culture/il-y-a-40-ans-goldorak-arrivait-en-france>. Acesso em: 22 set. 2020.
- JEANNENEY, J. N.; CHAUVEAU, A.; BACHMANN, S. **L'écho du siècle : dictionnaire historique de la radio et de la télévision en France**. Issy-les-Moulineaux: Hachette; Arte, 1999.
- LURÇAT, L. **À cinq ans, seul avec Goldorak: le jeune enfant et la télévision**. Paris: Syros, 1981.
- NOESSER, C. **La résistible ascension du cinéma d'animation: socio-genèse d'un cinéma-bis en France**. Paris: Éditions L'Harmattan, 2016.
- PESSIS, J. **Les années Dorothée**. [s.l.] Éditions Chronique, 2016.
- PRUVOST-DELASPRE, M. **L'animation japonaise en France**. Paris: Éditions L'Harmattan, 2016.
- PRUVOST-DELASPRE, M. **Rêves d'Amérique**. *Reseaux*, v. 188, n. 6, p. 229-253, 2014. <https://doi.org/10.3917/res.188.0229>
- PRUVOST-DELASPRE, M.; HATCHUEL, S. **Goldorak, le colloque 40 ans après**. IRCAV (Université Paris 3 Sorbonne-Nouvelle), 2016. Disponível em: <https://shatchuel.wixsite.com/goldorak-colloque>. Acesso em: 8 abr. 2019.
- WILLIAMS, R.; COTTE, O. **Techniques d'animation: pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu video**. édition revue et augmentée ed. Paris: Eyrolles, 2011.

Sobre o autor

Marcelo Abilio Públio: Professor com dedicação exclusiva da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Coordenador dos núcleos de design de animação e de fotografia nessa universidade. Faz doutorado na Université de Picardie Jules Verne (UPJV/França), onde estuda as políticas francesas para promover séries de desenhos animados que ao mesmo tempo divertem e educam os telespectadores promovendo as ciências. Estuda também os interesses políticos que envolvem a difusão dos desenhos animados na televisão francesa. Possui mestrado em Desenvolvimento Econômico pela Universidade Federal do Paraná (UFPR – 2001) e graduação pela Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo (1997).

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

