

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

DAVID EHRLICH

**ANÁLISE COMPARATIVA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: ESTUDO DAS  
CARACTERÍSTICAS ESTILÍSTICAS A PARTIR DAS TRANSFORMAÇÕES  
TECNOLÓGICAS DE PRODUÇÃO**

Curitiba -PR

2017

DAVID EHRLICH

**ANÁLISE COMPARATIVA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: ESTUDO DAS  
CARACTERÍSTICAS ESTILÍSTICAS A PARTIR DAS TRANSFORMAÇÕES  
TECNOLÓGICAS DE PRODUÇÃO**

Monografia apresentada como requisito parcial à  
obtenção do título de bacharel em Comunicação  
Social, Setor de Artes, Comunicação e Design, na  
Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Carlos Alberto Martins da Rocha

Curitiba - PR

2017

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço ao meu professor e orientador Carlos Rocha pela orientação, ajuda, apoio e todo o acompanhamento ao longo da realização deste Trabalho de Conclusão de Curso.

## Resumo

Este Trabalho de Conclusão de Curso – TCC faz um panorama histórico da animação brasileira e analisa a produção e o estilo de três animações nacionais recentes – *O Menino e o Mundo*, *Irmão do Jorel* e *Cueio*, destacando características que elas possuem em comum. Optamos como método de investigação ou procedimento a abordagem histórica, por propormos uma análise a partir de três exemplos de animações brasileiras, e apresenta-las em um contexto histórico social, comparando-as e observando suas características essenciais.

**Palavras-chave:** Animação brasileira, análise histórica, características, produção, estilo.

## **Abstract**

This assignment makes a historical overview of the Brazilian animation and analyses the production and style of three recent national animations – *O Menino e o Mundo*, *Irmão do Jorel* and *Cueio*, highlighting characteristics they have in common. We adopted as an investigation or procedure method the historical approach, since we propose an analysis from three examples of Brazilian animations, and present them in a social historical context, comparing them and observing their essential characteristics.

**Key words:** Brazilian animation, historical analysis, characteristics, production, style.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1. ANIMAÇÃO – CONCEITO.....</b>	<b>13</b>
<b>1.2. BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3. ANIMAÇÃO NO BRASIL.....</b>	<b>23</b>
<b>1.4. CENÁRIO ATUAL DA ANIMAÇÃO NO BRASIL.....</b>	<b>34</b>
<b>CAPÍTULO II – ESTUDO DE CASO.....</b>	<b>37</b>
<b>2.1. <i>O MENINO E O MUNDO</i>.....</b>	<b>38</b>
2.1.1. <i>O Menino e o Mundo</i> e as Características da Animação Brasileira.....	43
<b>2.2. <i>IRMÃO DO JOREL</i>.....</b>	<b>46</b>
2.2.1. <i>Irmão do Jorel</i> e as Características da Animação Brasileira.....	50
<b>2.3. <i>CUEIO</i>.....</b>	<b>52</b>
2.3.1. <i>Cueio</i> e as Características da Animação Brasileira.....	56

<b>2.4. TABELA DE ANÁLISE COMPARATIVA DOS TRÊS CASOS.....</b>	<b>58</b>
<b>2.5. ANÁLISE COMPARATIVA.....</b>	<b>60</b>
2.5.1. Autoria.....	60
2.5.2. Ludicidade.....	61
2.5.3. Universalidade.....	61
2.5.4. Apelo Nostálgico.....	62
2.5.5. Surrealismo/Elementos Absurdos.....	63
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>64</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>65</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1: Cabra saltando em tigela, reprodução.....</b>	<b>14</b>
<b>Figura 2: Esqueletos móveis de Huygens, reprodução.....</b>	<b>16</b>
<b>Figura 3: <i>Gertie the Dinosaur</i> (1914).....</b>	<b>18</b>
<b>Figura 4: <i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (1937).....</b>	<b>20</b>
<b>Figura 5: <i>The Goddamn George Liquor Program</i> (1997).....</b>	<b>22</b>
<b>Figura 6: <i>Sinfonia Amazônica</i> (1953).....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 7: <i>Boi Aruá</i> (1984).....</b>	<b>27</b>
<b>Figura 8: <i>Cassiopeia</i> (1996).....</b>	<b>28</b>
<b>Figura 9: <i>Tromba Trem, episódio Selvagem</i> (2014).....</b>	<b>32</b>
<b>Figura 10: <i>Peixonauta</i>.....</b>	<b>34</b>
<b>Figura 11: <i>Uma História de Amor e Fúria</i> (2013).....</b>	<b>35</b>
<b>Figura 12: <i>O Menino e o Mundo</i> (2013).....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 13: <i>O Menino e o Mundo</i> (2013).....</b>	<b>43</b>

<b>Figura 14: <i>Irmão do Jorel</i>, episódio <i>Fluffy, O Golfinho Assassino</i> (2016)...</b>	<b>46</b>
<b>Figura 15: <i>Irmão do Jorel</i>, episódio <i>Perdido no Cinema</i> (2017).....</b>	<b>50</b>
<b>Figura 16: <i>Cueio</i>, episódio <i>Contra-Ataque Canino</i> (2014).....</b>	<b>52</b>
<b>Figura 17: <i>Cueio</i>, episódio <i>A Luz</i> (2015).....</b>	<b>56</b>

## INTRODUÇÃO

O objetivo central na realização deste trabalho é fazer um panorama histórico, para mostrar a relevância da animação nacional. Para verificar a relevância e validade dessa pesquisa e evidenciar a presença de uma estética, far-se-á uma breve análise comparativa de três animações brasileiras produzidas recentemente em três diferentes mídias: *O Menino e o Mundo* (cinema), *Irmão do Jorel* (TV) e *Cueio* (internet). Através da análise dessas três animações será possível identificar o que as diferencia – ou assemelha – entre si.

A animação brasileira, já há algum tempo, começou a ganhar espaço tanto no cenário do audiovisual nacional quanto internacional. Nos últimos anos recebeu seus primeiros prêmios significativos e é progressivamente mais reconhecida e com um espaço maior em meio ao público. Cada vez mais novas animações tem sido produzidas no Brasil em diferentes meios de comunicação e mídias, seja no cinema, na TV ou até de forma independente na internet, em sites de compartilhamento de vídeos como o YouTube. Em cada meio notam-se diferentes características estilísticas, públicos-alvo, níveis de qualidade de produção e narrativa. Em alguns casos concorre diretamente com produções estrangeiras, pelo menos dentro do cenário nacional.

Ainda não existe, porém, em nosso país, o mesmo nível “industrial” de produção de animações como é o caso de outros países – o número de estúdios de animação no Brasil ainda é incerto, varia de 38 (YOON, 2008) a cerca de 100 (MACHADO; MARINHO, 2011), o que ainda é pouco comparado aos 1211 estúdios de animação nos Estados Unidos, 449 na Índia ou 376 no Reino Unido (YOON, 2008), para citar os principais exemplos. Entretanto, ainda assim é possível notar uma grande variedade de estilos de produção e narrativas; não raro é possível notar certos traços artísticos individuais de seus idealizadores, embora hajam também aquelas fortemente marcadas pelas preferências e imposições daqueles que produzem e/ou financiam as animações, ou *managers*. O grande problema encontrado é que, apesar do reconhecimento crescente das animações nacionais em diferentes mídias, ele ainda é muito esparso, além de depender muito de incentivos governamentais para sua produção, apesar de se estender para diferentes mídias e estar recentemente, nos últimos anos, em considerável

crescimento, inclusive chama cada vez mais a atenção de distribuidores estrangeiros. Tal crescimento também é instável, e não se sabe quanto tempo ainda irá durar, por depender muito de uma combinação de diversos fatores muito recentes, como explica Bonet (2014):

O primeiro é o barateamento dos equipamentos necessários para criação de uma animação. Outro motivo são as novas parcerias entre produtoras e distribuidoras, onde as últimas podem financiar parte da produção. Também ajudaram a impulsionar o mercado as leis de incentivo fiscal destinadas à cultura, como a Lei Rouanet. A fiscalização fica por conta da Agência Nacional do Cinema (ANCINE). (BONET, 2014, página única)

Com isso, pela análise desses fatos, observa-se que é necessário elaborar um trabalho que analise a produção e o estilo de algumas animações nacionais recentes, em diferentes mídias, para assim permitir o incentivo de novas produções e possibilitar uma orientação para novos produtores brasileiros de animações. É de interesse geral que a cultura nacional tenha maior reconhecimento. Portanto este estudo fará uma análise histórica da animação brasileira com o intuito de que esta análise venha a contribuir para que aumente as produções de animação brasileiras e que as mesmas sejam nacionalmente e internacionalmente reconhecidas.

Através do estudo de três animações recentes, verificar-se-á que características elas possuem em comum, e aproveitar para abordar a evolução histórica da animação brasileira, baseado na bibliografia atual disponível sobre o tema – que, devido ao tema ter tido um crescimento muito recente em sua importância, sofre de uma significativa escassez:

A história da animação brasileira é um bom exemplo do desconhecimento e descaso com a memória dos pioneiros e das obras basilares da nossa filmografia. O único livro que existe data de 1978, A Experiência Brasileira no Cinema de Animação, de Antônio Moreno. Desde então, pouco se explorou além do que Moreno escreveu e, assim como na historiografia mundial, o foco é excludente, resumindo-se em grande parte ao que foi realizado no eixo Sul/Sudeste, ficando as demais regiões relegadas a breves e incompletos relatos. (BUCCINI, FALCÃO, 2015, p. 1)

A pesquisa realizada será caracterizada, portanto, inicialmente como quantitativa, com uma posterior análise qualitativa, pois trabalhará com descrições, comparações e interpretações dos conteúdos analisados. A metodologia empregada em relação aos métodos de raciocínio ou abordagem será dedutiva. Em relação aos métodos de investigação ou procedimento será utilizada a metodologia de abordagem histórica, por apresentar a animação

brasileira em um contexto histórico social e também o método tipológico, por comparar três modelos de animações brasileiras e observar suas características essenciais, em uma pesquisa que tem o intuito de responder uma série de perguntas: Quais são as principais influências para a animação brasileira? Como ela se modificou ao longo dos anos? Que características comuns definem a animação brasileira?

## **CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO**

Neste capítulo será apresentado o referencial teórico, como também questões relevantes sobre animação brasileira. Discutiremos a origem histórica, momentos de maior ou menor incentivo de acordo com as diferentes políticas governamentais de nossa história recente; assim como casos de grande recepção. Pretendemos igualmente analisar a mudança ocorrida na animação brasileira de acordo com as mudanças relativas ao audiovisual nacional, até a sua situação atual. Nosso referencial teórico será embasado nas análises de Arikawa (2013), Machado (2012), Mendes (2014), Santos (2013), entre outros.

Em seguida o tema será analisado a partir da ótica segmentada, para mostrar os pontos fortes e as barreiras encontradas em cada mídia. Feito isso, o trabalho abordará o estilo da animação brasileira no cinema, na TV e na internet, a produção dela em cada uma dessas mídias e a recepção que ela tem tido, tanto de público quanto de crítica.

### **1.1. ANIMAÇÃO – CONCEITO**

Animação é um estilo audiovisual muito popular hoje em dia, porém poucos realmente sabem defini-la. Para compreendê-la melhor é necessária uma análise histórica desde o surgimento desse processo, que passe por sua evolução até chegar aos dias atuais. Nesta monografia, trabalharemos com a definição mais comum de animação – a de que ela é um processo no qual se cria uma ilusão de movimento e de mudança, como definido por Frank Thomas e Ollie Johnston no livro *The Illusion of Life* (1981). Por essa definição, seria possível traçar a origem da animação na segunda metade do terceiro milênio a.C., no atual Irã, onde já se faziam tigelas com imagens sequenciais pintadas em seu exterior que mostram fases de movimento de um animal, de forma que, ao se girar a tigela, cria-se a ilusão de que o animal pintado salta para frente. (BALL, 2008). Registros semelhantes já foram encontrados também em artefatos datados da Grécia Antiga.



Figura 1: Reprodução de sequência de imagens pintada no exterior de uma tigela encontrada no Irã, datada do terceiro milênio a.C. As imagens mostram diferentes fases do salto de uma cabra, de forma que ao girar-se a tigela tem-se a ilusão de estar vendo uma cabra saltando.

Vale lembrar que, por essa definição, o que separaria a animação da cinematografia *live-action* – já que a última também se baseia em expor à luz, em rápida sequência, diversas imagens fotografadas de forma a passar a sensação de movimento – é que a animação não é a filmagem contínua de um movimento *real*, e sim uma *ilusão* de movimento:

Em um filme *live-action* (ou em fotografia estroboscópica) a câmera captura o que quer que esteja na frente dela a cada 24º avo de segundo, independentemente de se a imagem capturada naquele instante é particularmente interessante ou importante. Apenas um instante é capturado, e o restante do que acontece naquele intervalo de 1/24 segundo é perdido. Na animação, as expectativas são maiores: esperamos que cada frame faça o melhor trabalho possível de *contar a história* do que acontece no intervalo inteiro. (CURTIS, 2008, página única, tradução nossa)

Em outras palavras, o objeto em movimento em uma animação não se moveu por conta própria na vida real, ao contrário do que ocorre na cinematografia *live-action* – que, como o nome diz, é baseada em “*ação viva*”. Na animação, mesmo que o objeto retratado exista fisicamente, ele necessita ser manipulado de forma a *parecer* se mover por conta própria – como é o caso, por exemplo, da técnica de animação *stop-motion*.

Algumas técnicas, porém, desafiam esta definição, como é o caso da captura de movimento, processo em que se registra o movimento de objetos ou pessoas, e então se usa esta informação para animar modelos de personagens digitais em animação computadorizada. A definição de animação dada pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, porém, desde 2010 destaca explicitamente que “captura de movimento por si só não é uma técnica de animação”, pois ela é criada especificamente como uma forma de unir a criação digital e a cinematografia de câmera, enquanto que técnicas mais antigas como a roscopia (em que o animador desenha frame por frame sobre uma filmagem *live-action*) começaram como formas de dar mais realismo à animação (BROOKS, 2016).

## 1.2. BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Ao estudar a evolução histórica da animação percebe-se que sua produção sofreu diversas modificações de acordo com o período e técnicas da época analisada, porém antes mesmo do termo possuir uma definição concreta é possível detectar animações e técnicas que ocorreram no passado.

Segundo Lu (2014), antes mesmo do ano 1000 d.C. na China havia as chamadas “lâmpadas de cavalos trotando”, “um tipo de lâmpada e lanterna decorativa com objetos ou sombras móveis”. Silhuetas recortadas eram presas dentro da lanterna a uma haste com um cata-vento de papel no topo, que girava devido ao ar quente subindo de uma lâmpada. Algumas versões adicionavam movimento extra com cabeças, pés ou mãos articulados, ativados por um arame de ferro conectado transversalmente.

Há registros de que os chineses já naquela época tinham um grande conhecimento óptico, e possivelmente já utilizavam câmaras escuras e lentes para mostrar imagens em movimento (Needham, 1962). Segundo Rossell (2005), “a ideia de imagens em movimento foi proposta assim que se soube o arranjo óptico de uma lanterna projetora”. No Ocidente, tal proposta foi registrada pela primeira vez no século XVII, quando o cientista holandês Christiaan Huygens descreveu em correspondência o que viria a ser chamado de “lanterna mágica”, um aparato capaz de projetar pinturas emolduradas em lâminas de vidro através de uma lente e de uma fonte de luz, e que nos séculos seguintes viria a ser usado principalmente para propósitos educativos. Em 1659, porém, Huygens fez dez pequenas ilustrações de um esqueleto que movia seu braço direito, removia seu crânio de seus ombros, e jogava um crânio no ar:

À parte da fascinação do próprio Huygens com esqueletos dançantes (...) sua noção da habilidade da lanterna mágica de reproduzir movimento é um reconhecimento de que ele via a lanterna como muito mais que um instrumento que poderia ilustrar vividamente as leis da ótica. Embora nos séculos seguintes a lanterna mágica tivesse sido diligentemente incluída em livros descrevendo ciência experimental, onde ela serviu como um meio de demonstrar como imagens são formadas e aumentadas através do poder refrativo de lentes, Huygens entendia desde o princípio que a lanterna tinha a habilidade paralela de exibir movimento e assim participar no mundo dinâmico que havia sido construído por pintores, arquitetos e músicos

barrocos. (...) O que a lanterna representava a este cientista um tanto austero era um instrumento de reprodução, um instrumento que mostraria coisas ao bel-prazer de seu operador, mas um que tinha a habilidade especial de mostrar imagens pintadas que se moviam. (ROSSEL, 2005, tradução livre)

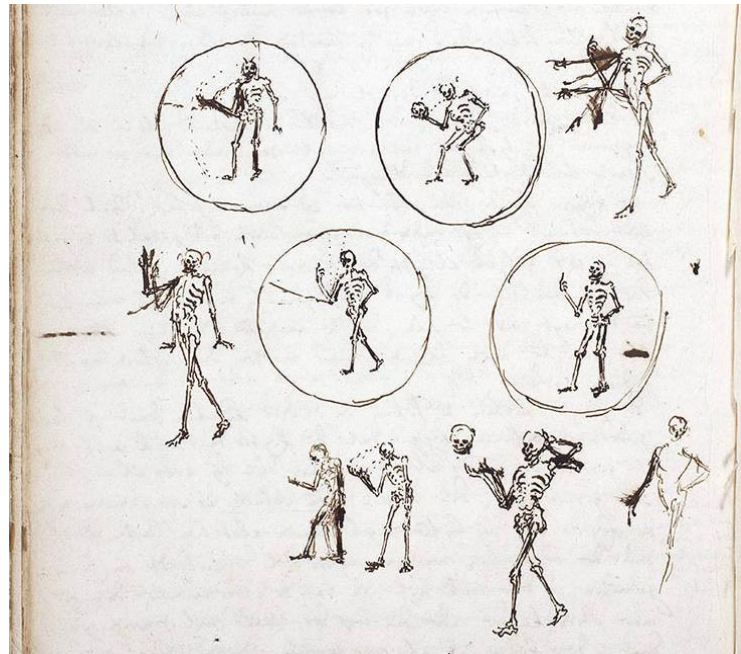


Figura 2: Os esqueletos de Christiaan Huygens (1659). É possível notar nas ilustrações linhas pontilhadas e repetições de partes do corpo, indicando os movimentos que Huygens pretendia que o esqueleto fizesse através da Lanterna Mágica. (Fonte da imagem: Leiden University Library, HUG 10 f076v)

A partir do século XIX foram introduzidos vários aparelhos que apresentavam imagens animadas, como o taumatrópio, o fenacístoscópio, o zootropo – este, aliás, utilizava-se de uma variação da técnica por trás da “lâmpada de cavalos trotando” chinesa (Needham, 1962) – e o zoopraxiscópio – considerado o primeiro projetor de filmes do mundo. Estes, porém, não eram considerados como uma forma de entretenimento em larga escala, por suas imagens só poderem ser vistas por uma ou poucas pessoas de cada vez, além de a natureza dos ditos aparelhos limitar consideravelmente o número de imagens que podiam ser utilizadas. Os discos utilizados no fenacístoscópio e no zoopraxiscópio, por exemplo, continham em geral um pequeno número de entre oito e treze ilustrações, pois números maiores que esses tornavam as ilustrações pequenas demais para serem ilustradas ou exigiam um disco – e, conseqüentemente, um aparelho – grande demais. Em 1877, porém, o professor de ciências francês Charles-Émile Reynaud inventou o praxinoscópio, capaz de projetar em uma tela o movimento de imagens desenhadas em uma fita de gelatina transparente, e com o

qual foi possível, em 1892, a projeção do filme animado *Pauvre Pierrot*, com 500 frames individuais, para um grande público (Herbert, [2007?]).

O praxinoscópio, porém, logo veio a se tornar obsoleto quando se começou a registrar animação em película cinematográfica. Embora tal tecnologia já existisse desde a década de 1880, apenas em 1900 que se registrou o primeiro filme em película a incluir sequências animadas, *The Enchanted Drawing*, de J. Stuart Blackton, que também dirigiu em 1906 o primeiro filme em película inteiramente animado, *Humorous Phases of Funny Faces*. Por esses motivos, ele é considerado como o “pai da animação nos EUA”, embora ele próprio tenha abandonado a animação pouco depois:

O papel de Blackton na história da animação é curioso. Embora ele tenha originado tantas técnicas animadas, e embora seu trabalho tenha sido tão influente, ele veio a desdenhar desenhos e todos os outros efeitos de truque. Ele se negou a escrever uma única palavra sobre sua contribuição ao campo em sua autobiografia não publicada (...). (CRAFTON, 1993, p. 46, tradução livre)

Ambos os filmes, porém, utilizavam-se das técnicas de animação em *stop-motion* e *cutout*, já que consistiam de ilustrações em papel (no caso de *The Enchanted Drawing*) e quadro negro (no caso de *Humorous Phases of Funny Faces*) manipuladas fisicamente e em seguida fotografadas. Apenas em 1908 que se realizou *Fantasmagorie*, de Émile Cohl, o primeiro filme na técnica que viria a ser chamada de “animação tradicional” – ou seja, cada um de seus frames foi desenhado à mão e então fotografado em película. A esta rapidamente se seguiram outras animações neste estilo desenhado, conforme as pessoas começavam a perceber as possibilidades e o potencial de se contar uma história através de imagens móveis – embora, naquela época, ainda mudas (POPPLETON, 2015).

Nos anos seguintes a animação viria a se espalhar pelo globo, e vários países produziram suas primeiras animações. No Japão, uma animação identificada como *Katsudō Shashin* foi descoberta em 2005, com especialistas datando-a entre 1907 e 1911. Na Rússia, Ladislav Starewicz produziu em 1912 a animação *stop-motion Miest Kinomatograficheskovo Operatora*, com bonecos articulados e uma narrativa complexa para os padrões da época. Em 1917 foi produzida a primeira animação na Espanha, *El Toro Fenómeno*, de Fernando Marco (LÓPEZ, 2012). Coincidentemente, 1917 foi também o ano de estreia da animação no Brasil,

com *Kaiser*, de Álvaro Marins (ALMEIDA, 2013). Muitos desses primeiros animadores, aproveitando-se que na animação é possível criar narrativas que não coincidam com a realidade, rechearam suas obras de cenas ilógicas – embora muitas vezes com traços bastante realistas –, transformaram as criaturas mais estranhas em personagens, enfim, utilizaram a animação para expressarem-se de uma forma que pode ser considerada como surrealista.

A maioria destes filmes, porém, foram animados cada um por um único cineasta, que faziam deles visões artísticas únicas. Devido a isso as primeiras animações demoravam bastante tempo para serem produzidas. *Gertie the Dinosaur*, a mais famosa desse período, demorou cerca de um ano para ser realizada, apesar de ter uma duração de apenas cinco minutos:

Mas o mundo florescente do cinema não podia esperar tanto tempo para tão pouco, e assim surgiu o estúdio de animação moderno. A arte da animação não era mais o trabalho de um homem, era um processo racionalizado, de linha de montagem, na melhor tradição de Henry Ford. (CRANDOL, 1999, página única, tradução livre)

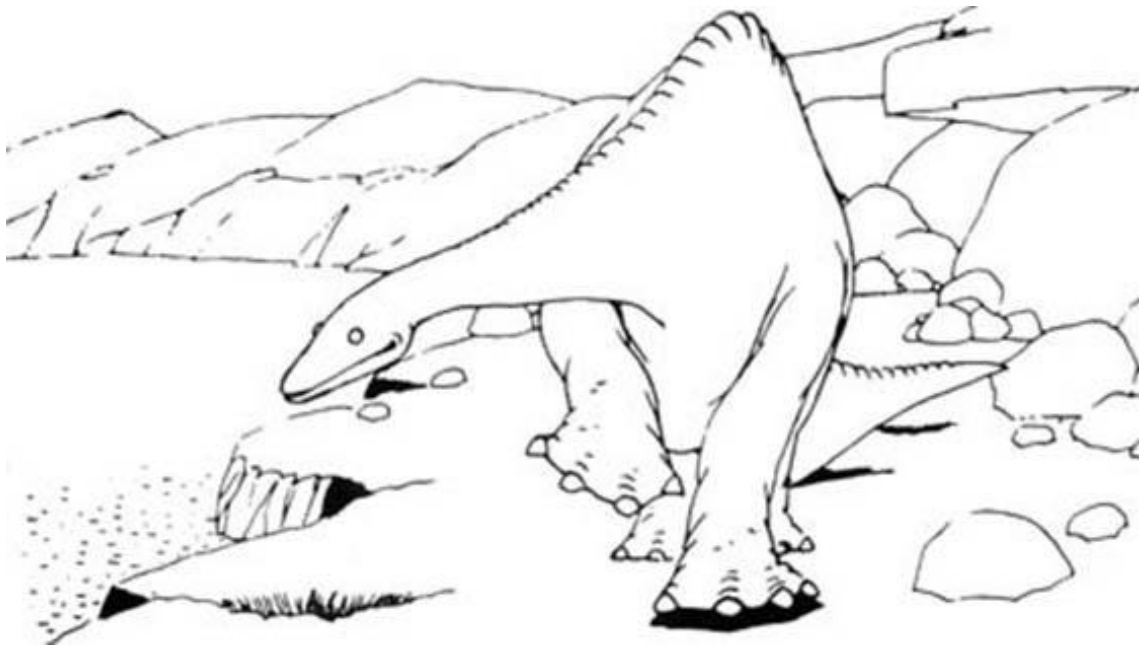


Figura 3: *Gertie the Dinosaur* (1914)

Em outras palavras, as exigências do mercado praticamente extinguiram a animação como um processo lento e artesanal. A animação agora era mais que apenas uma arte: Era uma verdadeira indústria. E, com isso, surge também uma importante questão: Nesse processo

industrial, em que várias pessoas envolvem-se diretamente na criação, quem pode afinal ser considerado o autor da animação? Seria o diretor? O roteirista? O produtor? Ou então, como Mendes (2014) aponta, uma figura mais difícil de definir: O “responsável criativo”?

Vejamos o exemplo de não apenas um dos primeiros estúdios de animação, como também um dos mais influentes, tanto artística quanto comercialmente - inclusive ainda hoje: O Walt Disney Studio. Fundado na Califórnia em 1923 por Walt Disney, o estúdio viria, nos anos seguintes, a contribuir enormemente para a técnica da animação. Em 1928, produziu *Steamboat Willie*, que além de introduzir ao público o personagem Mickey Mouse foi também a primeira animação com som totalmente sincronizado e gravado no filme fotográfico durante a pós-produção (LEE, MADEJ, 2012). *Flowers and Trees*, de 1932, foi a primeira animação lançada comercialmente a ser totalmente colorida através do processo de Tecnicolor em três cores. O Walt Disney Studio também inovou ao criar um “departamento de histórias”, no qual artistas separados dos animadores se focavam apenas no desenvolvimento de histórias e *storyboards* - o primeiro filme no qual isso foi feito foi *Three Little Pigs*, em 1933 (ARIKAWA, 2013). Uma das principais conquistas da Disney nessa época, porém, foi a realização do primeiro longa-metragem produzido em animação tradicional, *Snow White and the Seven Dwarfs*, de 1937, que arrecadou US\$ 8 milhões em seu lançamento inicial, e tornou-se na época o filme sonoro de maior bilheteria até então. Além da bilheteria, porém, o merchandising promovido por Walt Disney em cima de seus personagens contribuiu para que estes não apenas lhe trouxessem sucesso financeiro, mas também se tornassem parte do imaginário popular:

Originar diferentes manifestações de Mickey e seus amigos fora da animação e estabelecer estes com sucesso como parte da paisagem cultural produziu uma base firme para a Grande Narrativa que Walt idealizou nos primeiros meses do sucesso de Mickey em *Steamboat Willie*. Mickey, Minnie, os Três Porquinhos e seus amigos, e então Branca de Neve e seus amigos os Sete Anões aproveitaram uma presença popular e onipresente em vizinhanças pelo país. O nome “Walt Disney” tornou-se sinônimo com estes personagens agradáveis, amigáveis e divertidos, e com as inovações tecnológicas que os levaram a seu público admirador. (LEE, MADEJ, 2012, p. 79, tradução livre).

Pode-se afirmar, portanto, que Walt Disney é definitivamente o autor da maioria das animações que produziu: Foi ele quem assumiu enorme controle durante a criação delas, ele que incentivou e aprovou as inovações tecnológicas que seu estúdio inventava para produzir animações mais avançadas, e, principalmente, é ao seu nome que a maioria das pessoas

associa seus filmes, ignorando muitas vezes o restante das extensas equipes que neles trabalhavam.



Figura 4: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), lançado no Brasil como *Branca de Neve e os Sete Anões*.

Foi com o Walt Disney Studio que começou a chamada “Era de Ouro da Animação” (BOHL, 1997), em que diversos estúdios de animação seguiram seus passos e estabeleceram-se na Califórnia, e estúdios já bem-estabelecidos fundaram suas próprias divisões especializadas em animação – como a Warner Bros., que por anos foi a maior concorrente da Disney na produção de animações. Nomes como não apenas Walt Disney, mas também Max Fleischer, Tex Avery, Walter Lantz, Harman e Ising, e William Hanna e Joseph Barbera, tornaram-se conhecidos por produzir curtas e longas-metragens para cinema e introduzir no mundo da animação personagens icônicos como Betty Boop, Popeye, Pernalonga e Patolino, Tom e Jerry, entre outros.

A partir dos anos 1940, porém, a animação para cinema entrou em um processo de crise, especialmente após em 1941 os animadores de estúdios como os de Walt Disney e Max Fleischer reivindicarem salários maiores – nos estúdios de Hollywood, os trabalhadores dos setores de animação recebiam salários menores que os dos setores *live-action* – e entrarem em greve. Não bastasse isso, toda a indústria do cinema passaria nos anos seguintes por uma

depressão com o surgimento de uma nova grande mídia: a televisão, com seu entretenimento barato e disponível dentro de casa. Uma crise não apenas na animação, mas em toda a indústria cinematográfica se instalou: de 1949 para 1950, a audiência nos cinemas nos EUA caiu de 90 milhões de espectadores semanais para 60 milhões (HAMONIC, 2011). Devido a essa crise de audiência, junto com a crise trabalhista dentro dos setores de animação, muitos estúdios tiveram que demitir em massa seus animadores, ou inclusive fechar seus setores de animação por completo, o que diminuiu a produção de animações para cinema, especialmente curtas-metragens. Desempregados, muitos animadores passaram então a fazer animação para TV, alguns inclusive de forma independente – como foi o caso de William Hanna e Joseph Barbera, que em 1957 fundaram seu próprio estúdio Hanna-Barbera. Com essa migração de animadores para a TV, muitos estúdios de animação, para manterem suas atividades, passaram a terceirizar sua produção e produzir animações em conjunto com estúdios estrangeiros mais baratos, o que resultou em um *boom* da animação em certas regiões, como o Japão e o Leste Europeu:

Após a II Guerra Mundial, então, a tendência na indústria cinematográfica era que o número de desenhos que eram exibidos em cinemas decaía. Porém, a emergência da TV apresentou uma nova oportunidade para a indústria de animação. O desenvolvimento da indústria televisiva foi ajudado pelo suprimento de animadores demitidos de Hollywood (Barrier 1999). Após a II Guerra Mundial, aparelhos de TV difundiram-se pelos EUA (Mullen 2003). Neste contexto, desenhos infantis tornaram-se populares inicialmente nos programas de sábado de manhã, substituindo em grande parte a escassez de animação nos cinemas. O cronograma regular dos desenhos na televisão criou demanda contínua para animações que, junto com os problemas trabalhistas nos EUA, reforçaram a produção global de animação. (YOON, 2008, p. 28, tradução livre)

Por muitas décadas, porém, a animação para televisão, especialmente no Ocidente, era vista menos como uma arte que merecia ter uma qualidade estética e mais como uma forma de conquistar audiência e tempo de transmissão e, no processo, ainda fazer marketing e vender produtos, especialmente brinquedos, com pouco cuidado dado à criatividade da escrita ou à vivacidade da animação. Na época em que surgiram os primeiros canais televisivos especializados em programas infantis, como o Nickelodeon, o Cartoon Network e o Disney Channel, porém, isso começou a mudar:

A situação melhorou na segunda metade dos anos 80 quando os dois grandes estúdios de antigamente, Disney e Warner Bros., entraram no mercado [de animação televisiva]. Programas como “DuckTales” (1986) da Disney e “Tiny Toon Adventures” (1989) da Warner eram consideravelmente melhores que qualquer

coisa que seus competidores estavam produzindo. (...) Finalmente nos anos 1990 os artistas na indústria de desenhos televisivos começaram a entender como trabalhar eficazmente com as limitações do campo. 1992 viu a estreia de “Batman: The Animated Series” da Warner Bros. (...) Os criadores do programa Bruce Timm, Paul Dini, Eric Radomski, e outros conseguiram infundir a série com um estilo visual distinto. Combinado com as caracterizações profundas e estórias fortes, “Batman” era um desenho de primeira classe. (CRANDOL, 1999, página única, tradução livre)

Em anos mais recentes, o desenvolvimento e barateamento das tecnologias de *softwares*, em especial o Flash, permitiram que, graças ao tamanho leve dos arquivos gerados, uma terceira mídia surgisse, além do Cinema e da TV, na qual animações têm sido produzidas: A internet, exibida principalmente em sites de compartilhamento de vídeos, como o YouTube, além de plataformas de exibição de conteúdo *on demand*, como a Netflix. Com a velocidade de conexão dos computadores cada vez mais rápida, o que permite a publicação de arquivos maiores, emissoras de TV, inclusive, voltaram-se à internet para oferecer conteúdos originais, por verem-na como uma forma interessante e lucrativa de contribuir para o marketing de suas próprias marcas. Inclusive a primeira série de animação realizada para internet, *The Goddamn George Liquor Program*, de 1997, foi um *spin-off* da série televisiva *The Ren & Stimpy Show*, exibida pela Nickelodeon (MENDES, 2014). Através da internet, muitas emissoras criaram suas próprias páginas em sites de compartilhamento de vídeos, e algumas até suas próprias plataformas digitais.



Figura 5: *The Goddamn George Liquor Program* (1997)

Mais importante que isso, porém, a simplicidade em publicar conteúdos de vídeo na internet possibilitou o ressurgimento de um tipo de animação que estava quase desaparecida desde a criação dos primeiros grandes estúdios: A animação produzida inteiramente por uma única pessoa, com total controle artístico sobre sua obra:

A internet é um novo suporte para a criatividade: Acessível, livre, e inovadora. Alguns autores e pequenos produtores independentes voltaram-se à internet como um mostruário de seus produtos (webséries, jogos). E a Web é mais que uma forma de distribuir programas, conforme distribuidoras, emissoras e plataformas vão à internet para encontrar esses novos talentos, as potenciais novas marcas. (PUMARES et. al, 2015, p. 101, tradução livre)

### 1.3. ANIMAÇÃO NO BRASIL

Como já foi dito anteriormente, considera-se como marco inicial da animação o lançamento do curta-metragem *Kaiser*, em 22 de janeiro de 1917. Produzido durante a I Guerra Mundial, a animação era uma sátira ao imperador Guilherme II da Alemanha; infelizmente, porém, todos os fotogramas do filme se perderam com o tempo, e tudo que é conhecido dele atualmente é uma ilustração impressa em um jornal da época (ALMEIDA, 2013).

Segundo Arikawa (2013), nas décadas seguintes muitos nomes ganharam destaque na animação brasileira, um deles o do cearense Luiz Sá, responsável pela realização dos curtas-metragens *Virgulino Apanha* (1938) e *As Aventuras de Virgulino* (1939) – que Sá tentou exibir para Walt Disney quando este visitou o Brasil em 1941, porém foi impedido por parte do DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda), sob alegação de seu trabalho ser “primitivo”.

O principal animador brasileiro deste período, porém, viria a ser Anélio Latini Filho, que em 1953, após cinco anos de produção, lançou *Sinfonia Amazônica*, o primeiro longa-metragem animado brasileiro. Assim como a maioria das primeiras animações nacionais, o filme foi feito sem incentivo governamental ou empresarial, e sua produção foi feita em meio a dificuldades financeiras e precariedade de material; como mão-de-obra, Latini recrutou membros da própria família como assistentes; além disso, o filme teve que ser produzido em

preto-e-branco já que na época ainda não havia no Brasil laboratórios especializados em revelar filmes coloridos. *Sinfonia Amazônica*, ainda por cima, nem sequer teve um sucesso financeiro devido à sua estrutura de distribuição deficiente.



Figura 6: *Sinfonia Amazônica* (1953).

O longa-metragem animado em cores no Brasil seria inaugurado apenas em 1972, com *Piconzé*, de Ypê Nakashima (GONÇALVES FILHO, 2009). Imigrante japonês, Nakashima já era cartunista quando se mudou para o Brasil em 1956, aos 30 anos de idade. Logo começou a trabalhar na televisão, e foi da primeira geração de animadores no Brasil a trabalhar com comerciais de televisão, uma vez que naquela época, devido aos custos das filmagens em película, a animação foi apontada como uma alternativa mais viável, pois economizava o tempo e custos de possíveis refilmagens (MENDES, 2014). Inicia-se assim a primeira experiência brasileira com o processo “industrial” de animação; o conceito de animação como uma arte autoral, porém, já estava bem enraizado.

Com isso, as décadas seguintes de 1960 e 1970 viram um *boom* de animações publicitárias na TV brasileira, do qual surgiram personagens icônicos como o boneco de gelo da Frigideire, a barata do inseticida Rodox, a gotinha da Esso e o homem azul dos cotonetes Johnson (ALMEIDA, 2013). Inclusive personagens já conhecidos pelo público por meio de outras mídias ganharam nova popularidade através dessas animações, como foi o caso de

Jotalhão, personagem criado por Maurício de Sousa que na época era um mero coadjuvante das tiras de *Raposão*, e que passou a estrelar comerciais animados para a marca de extrato de tomate Elefante, comercializada pela Cica, e da qual continua sendo a mascote oficial ainda atualmente. A peça animada, produzida pela agência publicitária Proeme, era baseada em uma tira de Maurício de Sousa publicada em 1968. A essa, várias outras peças publicitárias estrelaram os personagens de Maurício de Sousa, em especial Mônica, até então uma personagem coadjuvante das tiras de *Cebolinha*, mas cuja popularidade crescia rapidamente. A maioria dessas peças, porém, eram feitas sem que Maurício tivesse qualquer controle criativo sobre elas, o que por vezes resultava em modificações na caracterização dos personagens:

Posteriormente, Cica e Proeme bancariam a criação de um estúdio de animação exclusivo para executar o processo de animação de suas peças, a Black & White & Color, além de substituir o elefante nos rótulos das latas do extrato de tomate pelo próprio Jotalhão, estreitando os laços com Maurício de Sousa. Em meio à popularidade crescente de seus personagens, Maurício iniciou um investimento para que uma série de animação tomasse forma. (MENDES, 2014, p. 52-53)

Assim surgiu *O Natal da Turma da Mônica*, em 1976, considerada a primeira animação brasileira feita para TV sem fins publicitários e, portanto, considerado por muitos como o “episódio piloto” das séries animadas da Turma da Mônica que viriam a ser produzidas, e o início das séries animadas no Brasil. Maurício de Sousa, através de sua empresa Maurício de Sousa Produções, viria também a ser um dos nomes mais bem-sucedidos da animação brasileira: Apenas no período entre 1982 e 1990 lançou seis filmes nos cinemas que estrelavam os personagens da Turma da Mônica, além de, através de uma parceira com o grupo humorístico Os Trapalhões, ser responsável pela produção de segmentos animados em dois longas-metragens do grupo. Até o momento em que essa monografia foi

escrita, o nome de Maurício de Sousa esteve envolvido na produção de cinco dos seis filmes nacionais mais vistos que envolvem animação<sup>1</sup>.

A Maurício de Sousa Produções teve êxito ao adotar um modelo de negócio que integrava a produção e distribuição de filmes animados, produção de revistas de história em quadrinhos e licenciamentos de produtos com as personagens, semelhante ao que já faziam os grandes estúdios norte-americanos. (COELHO, 2012, p. 44)

Na década de 1980, porém, a produção em animação brasileira ainda era marcada por uma deficiência na formação de profissionais, além de estar quase inteiramente centrada no eixo Rio–São Paulo – uma das raríssimas exceções foi o filme *Boi Aruá* (1984), produzido e dirigido pelo baiano Chico Liberato. Além disso, apesar da produção prolífica de Maurício de Sousa, outros produtores de animação brasileiros sofriam de escassez de recursos para a produção de longas-metragens – embora a produção de curtas-metragens mantivesse-se ativa, e o curta *Meow* (1981), de Marcos Magalhães, inclusive recebeu o Prêmio Especial do Júri no Festival Internacional de Cannes em 1982 (MACHADO, 2012). Foi nesse momento que o governo brasileiro, através da Embrafilme - Empresa Brasileira de Filmes – assinou um acordo de cooperação técnico-cultural com o governo do Canadá. Tal acordo possibilitaria a três brasileiros realizar estágio na NFB – National Film Board, e que resultaria, em 1985, na construção do CTAv – Centro Técnico Audiovisual -, para formar profissionalmente técnicos audiovisuais – entre eles animadores - e estimular o aprimoramento da produção nacional.

Dessa cooperação inicia a primeira turma do país com foco na capacitação profissional na área da animação, esse curso acontece no CTAv, professores e equipamentos vindos do Canadá possibilitaram o compartilhamento de conhecimento e intercâmbio de informações, o que possibilitou a expansão e o desenvolvimento da animação no Brasil nas décadas posteriores. Os dez estudantes dessa primeira turma representavam diversos estados e tinham a função de regionalizar a animação e qualificar pessoal para o mercado. A disseminação da arte animada pelo país se dá de acordo com a descentralização provocada pela escolha dos alunos que vinham de regiões distintas do país. (SANTOS, 2013, p. 21)

---

<sup>1</sup> Apenas seis filmes nacionais contendo sequências animadas alcançaram um público maior que 500 mil espectadores: *Os Trapalhões no Reino da Fantasia* (1.751.709 espectadores), *Os Trapalhões no Rabo do Cometa* (1.250.00), *Aventuras da Turma da Mônica* (1.172.020), *A Turma da Mônica em A Princesa e o Robô* (616.457), *Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço* (596.218) e *Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo* (531.656). Desses, apenas *Xuxinha e Guto* não teve a animação realizada nos Estúdios Maurício de Sousa. Com dados do Observatório do Cinema e do Audiovisual – OCA. *Filmes Brasileiros com mais de 500.000 espectadores 1970 a 2016*. Ancine, 2016. Disponível em <[https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/cinema/pdf/2105\\_1.pdf](https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/cinema/pdf/2105_1.pdf)>. Acesso em: 09/09/17.



Figura 7: *Boi Aruá* (1984)

Essa origem estrangeira da primeira “escola de animação” brasileira pode ser uma das causas para as animações nacionais subsequentes tornarem-se, em maior ou menor grau, mais universais, em comparação com os primeiros exemplos como *Sinfonia Amazônica*, *Piconzé* e *Boi Aruá*, cujas narrativas remetem estritamente ao imaginário e ao folclore nacional.

Com a primeira geração de animadores brasileiros profissionais formados, capacitados e aperfeiçoados através do CTAv (BUCCINI, 2017), alguns voltaram seus interesses em um novo desafio que as recentes descobertas tecnológicas haviam apresentado: O uso do computador na produção de animações (ARIKAWA, 2013). Embora sejam bastante conhecidas as primeiras experiências dos grandes estúdios norte-americanos – especialmente a Disney – com animações e efeitos computadorizados, em filmes como, por exemplo, *Tron* (1982), *The Black Cauldron* (1985) e *Tin Toy* (1988), as primeiras experiências brasileiras com as novas tecnologias ocorreram praticamente no mesmo período, o que torna o Brasil um dos países pioneiros no uso de animação computadorizada. Inicialmente, a tecnologia da computação foi utilizada em animações publicitárias e vinhetas. Ainda havia, porém, certa

deficiência de profissionais especializados em computação gráfica no mercado. Como alternativa, alguns estúdios, como o setor de animação da empresa de multimeios da Secretaria de Educação da Prefeitura do Rio de Janeiro, a Multirio, passaram a gradualmente testarem técnicas de finalização através de computador em boa parte de seu material, que embora ainda produzido através de animação tradicional, passava por um tratamento de imagens por meio de *softwares* de computador (MENDES, 2014).

Em 1992, porém, uma pequena equipe de animadores brasileiros, liderada pelo cineasta Clóvis Vieira, iniciou a produção de um projeto pioneiro a nível mundial: O filme *Cassiopeia*, que seria o primeiro longa-metragem animado produzido de forma inteiramente digital (SUPPIA, 2006). A equipe contou com um orçamento equivalente a apenas US\$ 1,2 milhão, e com apenas 17 microcomputadores com unidade de processamento i486DX2 – que possuem uma memória instalada (RAM) de apenas 8-16 MB -, e portanto o processo de produção do filme foi lento: A pré-visualização (*preview*) de uma cena levava até duas horas, e cenas de apenas 15 segundos levavam até 15 dias para serem renderizadas. A produção também contou com alguns contratemplos, como o roubo de oito dos 17 microcomputadores, o que obrigou a equipe a reanimar algumas cenas.

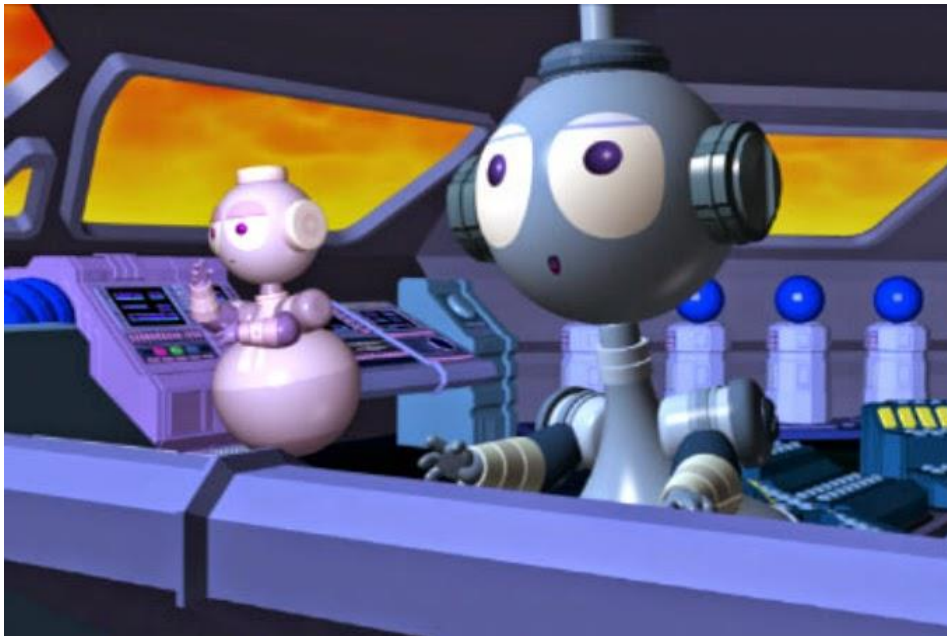


Figura 8: *Cassiopeia* (1996).

Devido a essa produção demorada e problemática, *Cassiopeia* demorou quatro anos para ser terminado, e foi lançado nos cinemas em 1 de abril de 1996. Esse longo período de

produção, porém, foi o suficiente para o estúdio de animação norte-americano Pixar, unido à Disney, iniciar a produção de *Toy Story*, com uma equipe maior, um orçamento maior e computadores mais potentes. Com isso, *Toy Story* foi lançado em 22 de novembro de 1995, cerca de quatro meses antes de *Cassiopeia*, e recebeu assim os créditos de primeiro filme animado em computação gráfica. Uma campanha de marketing de aproximadamente US\$ 50 milhões (cerca de 160% do orçamento estimado de *Toy Story*) contribuiu para que a Disney ofuscasse *Cassiopeia*, que caiu na obscuridade fora do Brasil. Ainda assim, permanece até os dias atuais a polêmica quanto a qual dos dois seria o primeiro longa-metragem completamente gerado por computador. Não apenas por a produção de *Cassiopeia* ter sido iniciada antes – a equipe de animação brasileira já tinha 40 minutos de animação prontos quando *Toy Story* ainda não tinha seu roteiro finalizado –, mas também porque a Pixar, para tornar seus personagens visualmente mais realistas, moldou-os primeiro em argila e então os digitalizou através de um *scanner* tridimensional. Em *Cassiopeia*, por outro lado, a produção foi desde o início 100% feita através de computadores, através de modelos matemáticos, com nenhuma imagem tendo sido construída fora dos computadores. Por este argumento, poder-se-ia dizer então que *Cassiopeia*, apesar de ter sido lançado após *Toy Story*, seria assim o primeiro longa-metragem completamente gerado por computador.

*Cassiopeia*, porém, é ainda assim um exemplo da ludicidade da animação brasileira, de como os animadores nacionais assumiram para si uma grande liberdade criativa, inclusive para experimentar com tecnologias inéditas.

Além de *Cassiopeia*, outras animações brasileiras alcançaram certa notoriedade nos anos 1990, como *Rocky e Hudson* (1994), de Otto Guerra, baseado nos personagens das tiras criadas por Adão Iturrusgarai. Foi também nesta década, em 1993, que se criou o pioneiro festival Anima Mundi, com o objetivo de fortalecer o mercado de animação no Brasil. Apesar disso, porém, a década de 1990 foi marcada por uma notável dificuldade na produção não apenas de animações, mas de filmes em geral no Brasil, devido à extinção da Embrafilme em 1990. O audiovisual brasileiro, porém, viria a ganhar novo fôlego a partir da virada do milênio, com a criação de dois projetos de participação estatal na produção cinematográfica nacional. O primeiro foi a Ancine – Agência Nacional de Cinema – em 2001, responsável por regular, fiscalizar e fomentar a atividade cinematográfica e videofonográfica no Brasil; o

segundo foi o Fundo Setorial do Audiovisual em 2006, que eleva o apoio do Estado no desenvolvimento das cadeias de mercado ligadas à produção audiovisual (COELHO, 2012). Com isso, a animação brasileira passa por um período não apenas de aumento, como também de diversificação de sua produção, com longas-metragens infantis como *O Grilo Feliz* (2001), de Walbercy Ribas; séries infanto-juvenis como a série de curtas-metragens *Juro que Vi* (2003-2009), de Humberto Avelar; animações voltadas para o público adulto, como *Wood & Stock – Sexo, Orégano e Rock’n’Roll* (2006), de Otto Guerra; entre outras. Inclusive a Turma da Mônica de Maurício de Sousa, cujas animações ao longo dos anos 1990 estiveram praticamente restritas a coletâneas de curtas-metragens lançadas direto em vídeo (os chamados *Videogibis*), fez um retorno aos cinemas após 14 anos em *Cine Gibi – O Filme* (2004).

Também em 2006, retomou-se o acordo Brasil-Canadá e, assim como no acordo original de 1985, algumas bolsas foram disponibilizadas pelo governo brasileiro para que animadores brasileiros passassem por um curso de aperfeiçoamento na NFB, e realizassem também no mesmo ano, em contrapartida social, oficinas para outros animadores brasileiros (SANTOS, 2013).

Em 2011, de forma semelhante ao acordo Brasil-Canadá, desenvolveu-se um Projeto de Animação a partir da cooperação entre os governos do Brasil e de Cuba, que abriu 170 vagas para uma linha de cursos, *workshops* e *master class* que assim formaram e qualificaram diversos profissionais. O Projeto de Animação foi fomentado pela SAV – Secretaria do Audiovisual -, por meio do CTA<sub>v</sub>, da Cinemateca Brasileira e da agência para relações internacionais (SANTOS, 2013), e teve como objetivo experimentar, possibilitar e promover uma linha de produção que coadunasse anseios e desejos de uma política pública voltada para a qualificação da animação dos dois países. O projeto resultou também na produção de um curta-metragem animado, *O Caminho das Gaivotas*.

Especificamente no cenário da animação brasileira para televisão, um marco importante foi a realização do primeiro ANIMATV – Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras -, em 2008. O programa foi realizado em conjunto pela SAV, a Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, a TV Brasil,

a TV Cultura e a ABEPEC – Associação Brasileira de Emissoras Públicas Educativas e Culturais -, com o apoio da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação. Teve como objetivos estimular o desenvolvimento da indústria brasileira de animação; a realização de ações regionais de capacitação; a articulação de um circuito nacional de teledifusão de séries de animação brasileiras; a dinamização da produção entre estúdios no território nacional; e a inserção da animação brasileira no mercado. Em sua fase inicial, o programa selecionou dezessete episódios-piloto para séries animadas; destes dezessete, dois foram selecionados na segunda fase para que mais doze episódios fossem produzidos (SANTOS, 2013). Esses dois projetos selecionados para apoio pelo ANIMATV viriam a ser as séries *Tromba Trem e Carrapatos e Catapultas* – ambos, coincidentemente, recheados de humor *nonsense* e elementos absurdos -, ambas lançadas em 2012 na TV aberta através dos canais TV Brasil e TV Cultura, além de terem também seus direitos de exibição adquiridos pelo canal Cartoon Network (MENDES, 2014). Além dos dois projetos vencedores, outros três episódios-piloto participantes acabaram por originar séries animadas, embora sem investimento por parte do ANIMATV: *Historietas Assombradas Para Crianças Malcriadas*, *Zica e os Camaleões* e *Vivi Viravento*.

A produção brasileira de animações para televisão, estimulada pelo ANIMATV, tem também outras experiências independentes firmadas através de parcerias com canais de televisão por assinatura e produzidas em cooperação com produtoras de outros países, mostrando que a indústria começa a achar formas de caminhar com as próprias pernas. É o caso de *Peixonauta* (...), *Meu Amigãozão* e *Princesas do Mar*; projetos com formato comercial muito parecido com o modelo norte-americano: uma combinação de baixo custo de produção (qualidade técnica minimizada) e eficácia na distribuição (multiplataforma, multimídia). (COELHO, 2012, p. 47).



Figura 9: Episódio *Selvagem* (2014), de *Tromba Trem*

Como Arikawa (2013), porém, lembra, a TV e o cinema não são mais os dois únicos espaços para a animação: Uma nova geração de animadores tem se focado nas possibilidades da animação para internet. No cenário brasileiro, a internet acaba por ser um meio mais acessível e de maior propagação para animações do que as outras duas grandes mídias, o que possibilita uma boa visibilidade, além da realização de animações mais autorais, por as novas tecnologias permitirem a realização de animações com estruturas menores:

Com oitenta e um milhões de usuários de internet em 2011 no Brasil, a disponibilidade de conteúdos nacionais oriundos de produtoras independentes e iniciativa autoral começa a aumentar (...) As novas mídias descentralizaram a produção, que passou a ganhar um novo fôlego, motivado pela internet e pelo barateamento da produção devido ao uso do computador. Vemos isso no próprio Anima Mundi, que acompanhando as variações de formato e mudanças no uso das tecnologias, criou uma categoria em 2009, para animações realizadas para web e celulares, que em 2010 fundiram em apenas uma categoria. (SANTOS, 2013, p. 40)

Ainda há, porém, certos desafios a serem enfrentados no cenário da animação para internet, que apenas começa a ser valorizado e nem sempre oferece uma boa remuneração financeira, além de, apesar de seu crescimento rápido e de suas possibilidades, não ter por si só o alcance necessário para dar sustentabilidade à produção contínua de conteúdo de animação de qualidade, como acontece com a televisão, que ainda tem um maior respaldo de público.

Entre as principais características da animação para internet, pelo menos no Brasil, encontram-se: Episódios com duração reduzida; temporadas curtas; humor; hospedagem em plataformas de vídeo e divulgação por meio de redes sociais (MENDES, 2014).

A animação brasileira para internet também é notável por uma ampla variedade de formas e tecnologias utilizadas para contar histórias, algumas inclusive desafiando as próprias definições de animações devido à sua apropriação de ferramentas digitais. Um exemplo nítido é a série *Girls in the House*, criada em 2014 pelo carioca Raony Phillips, cujos episódios são feitos utilizando o conceito de *machinima*, ou seja, vídeos fictícios criados a partir de jogos digitais (MATTIA, 2016). Todos os episódios são roteirizados por Raony, que então cria os personagens dentro do jogo eletrônico *The Sims 4* e joga com eles de acordo com o roteiro pré-estabelecido. Através de ferramentas do próprio jogo que permitem uma visão cinematográfica do que se acabou de jogar, junto a um processo de dublagem e edição, Raony é capaz de criar novos episódios totalmente sozinho.

Há, porém, controvérsias se o processo de *machinima* seria ou não um tipo de animação:

À primeira vista, um filme de *machinima* parece um filme de animação computadorizada, porém o processo de produção na verdade é mais parecido com um filme *live action* do que animação computadorizada. Na animação computadorizada, programadores têm que criar todo ambiente, textura, personagem e objeto. Eles também têm que criar um modelo físico e ditar o alcance de movimento que objetos e personagens têm. Em *machinima*, os programadores do jogo fizeram tudo isso para você. Objetos, personagens e ambientes são renderizados em tempo real, significando que eles aparecem como objetos sólidos e podem se mover em qualquer forma que os criadores do jogo programaram. (STRICKLAND, [data desconhecida], p.1. Tradução nossa. Grifos nossos.)

Ainda assim, porém, é inegável que *Girls in the House* é um exemplo bem-sucedido de uma série brasileira pensada e criada para a internet, com seus vídeos alcançando cerca de 30 milhões de visualizações – e isso excluindo os diversos outros vídeos não relacionados à série que Raoni produziu também utilizando *machinima* –, e seu criador conseguindo inclusive um contrato para a produção de vídeos da série para o canal televisivo TNT e ainda lançando um livro de ficção focado em uma de suas personagens.

## 1.4. CENÁRIO ATUAL DA ANIMAÇÃO NO BRASIL

Entre aqueles que estudam a animação brasileira, há um consenso de que atualmente a animação brasileira está perto de uma “era de ouro” (ALMEIDA, 2013), principalmente em termos comerciais, com um alargamento da produção e da internacionalização: Séries de animação brasileiras têm sido recentemente importadas e traduzidas para diversas línguas, um dos exemplos mais bem-sucedidos sendo *Peixonauta*, da produtora TV PinGuim, que atualmente está em sua segunda temporada e já foi vendido para emissoras de TV de 67 países (ALMEIDA, 2013).



Figura 10: *Peixonauta* (2009)

Não é apenas na TV que a animação brasileira tem passado por um *boom* em reconhecimento. No cinema, o Anima Mundi tornou-se atualmente uma verdadeira referência mundial, não apenas exibindo centenas de animações brasileiras e inclusive internacionais todos os anos, como também oferecendo uma plataforma de animação que inclui cursos e oficinas que já foram responsáveis pela iniciação de diversos atuais animadores profissionais. Além disso, recentemente o cinema de animação brasileiro chamou a atenção mundial ao receber por dois anos seguidos o prêmio de Melhor Filme no Festival Internacional de Filmes de Animação de Annecy, considerado um dos prêmios mais importantes da animação mundial: Em 2013 com *Uma História de Amor e Fúria*, de Luiz Bolognesi, e em 2014 com *O*

*Menino e o Mundo*, de Alê Abreu. Feito marcante, ainda mais ao se considerar que até então nenhuma animação brasileira havia sido sequer indicada ao prêmio. Em 2016, *O Menino e o Mundo* também marcou história, mais uma vez, ao ser a primeira animação brasileira indicada ao Oscar de Melhor Animação (MERTEN, 2016).



Figura 11: *Uma História de Amor e Fúria* (2013).

Independente da mídia, é notável que a tendência da produção de animações no Brasil nos últimos anos tem sido de aumento, o que possui uma série de explicações, todas elas, de certa forma, relacionadas entre si:

Esse crescimento deve-se principalmente ao desenvolvimento e acessibilidade de avanços na área da informática. Hoje, equipamentos e software de animação diminuem os custos, o tempo de produção e a quantidade necessária de profissionais. Com isso, facilitam o trabalho dos animadores e o ingresso de novos profissionais na indústria, movendo-a cada vez mais para uma posição de alta relevância econômica. Adicionado a isso, houve um aumento de investimentos públicos na área de animação, consequência de uma maior atuação de órgãos governamentais cientes da expansão do mercado de animação, além de ações legislativas que visam beneficiar a produtores de conteúdo brasileiro através de maior visibilidade em meios tipicamente repletos de material estrangeiro. (ATHAYDE, 2013, p. 35-36)

Junto com o aumento na produção, é possível perceber que as animações no Brasil têm evoluído consideravelmente em anos recentes quanto à qualidade técnica, à criatividade temática, à diversidade estilística, às parcerias internacionais, e à diversificação midiática. Geograficamente, a animação brasileira também tem se espalhado cada vez mais para fora do

eixo Rio-São Paulo, com inclusive casos de sucesso em Curitiba, como por exemplo o estúdio Tecnokena, criador da franquia animada *Brichos*, que inclui dois longas-metragens e uma série de televisão. Houve também um alargamento do público em anos mais recentes, com a animação deixando de ser um produto principalmente infantil e atraindo cada vez mais adultos. Muitas vezes devido a um apelo nostálgico da animação. Fossatti (2009) diz: “Gradualmente, as produções brasileiras vêm se apropriando das novas tecnologias, aprimorando continuamente o grafismo técnico e estético, e expandindo a participação no mercado cinematográfico”. Tais aspectos serão analisados comparativamente no capítulo a seguir em três animações diferentes. É possível de se dizer que temos algo parecido com uma indústria de animação no Brasil? “Talvez seja um bom começo”, diz Coelho (2012).

## CAPÍTULO II – ESTUDO DE CASO

No Capítulo dois é feito o estudo de caso das animações *O Menino e o Mundo*, *Irmão do Jorel* e *Cueio*. Através da análise dessas três animações é feita uma comparação das características presentes em cada uma delas, entre semelhanças e diferenças, divididas em características narrativas, de produção e distribuição, contextualizando cada animação dentro da mídia em que foi apresentada – cinema, TV e internet.

Ao final do capítulo as características analisadas são apresentadas na forma de uma tabela, através da qual é possível observar a relação entre elas com maior facilidade.

Os critérios de seleção das animações analisadas deram-se principalmente com base na recepção crítica e/ou popularidade, que permitiram encontrar, portanto, uma maior bibliografia a respeito delas.

Como exemplo de animação para cinema, *O Menino e o Mundo* mostrou-se a melhor opção, pois, embora tenha tido um público pequeno, foi, como será melhor discutido adiante, a primeira animação brasileira a ser indicada ao Oscar de Melhor Animação e a primeira a receber uma porcentagem de avaliação crítica no site Rotten Tomatoes – e, até o momento em que esta dissertação foi escrita, a única a alcançar estes feitos.

*Irmão do Jorel*, por sua vez, foi em 2014, seu ano de estreia, o programa mais assistido entre crianças de 4 a 11 anos com TV por assinatura. Seu primeiro episódio alcançou índices próximos aos de programas da TV aberta (MUNDO DA ANIMAÇÃO, 2015), e as exibições de seus novos episódios constantemente assumiram picos de liderança de audiência entre todos os canais ao longo de suas duas primeiras temporadas.

A escolha de *Cueio* como representante da animação brasileira para internet, porém, foi mais subjetiva, pois embora tenha alcançado bons índices de visualizações, não chegam perto de grandes sucessos da animação para internet como, por exemplo, o fenômeno *Galinha Pintadinha* – cujos vídeos já somam mais de 6 bilhões de visualizações no YouTube. Optou-se por *Cueio*, porém, não apenas por ainda assim possuir um grande número de visualizações

e de fãs dedicados, mas também por dois motivos principais: O primeiro é porque nesta animação são mais nítidas algumas características exclusivamente – ou, pelo menos, majoritariamente – encontradas em produções para a internet, como a produção individual e a interação direta com o público, como será analisado adiante; ao mesmo tempo, *Cueio* possui também uma abordagem relativamente conservadora quanto ao uso da linguagem de animação, ao contrário da série *Girls in the House* citada no capítulo anterior, que embora tenha também um número maior de visualizações, traz consigo um debate quanto à definição de animação que não cabe nesta dissertação. O segundo motivo é porque devido à pouca bibliografia existente sobre animações brasileiras para internet, *Cueio* mostra-se um caso mais fácil de ser analisado, uma vez que seu próprio criador, como se verá adiante, produziu vídeos explicando como foi o processo de criação da animação, e o porque de algumas de suas escolhas narrativas.

## 2.1. O MENINO E O MUNDO



Figura 12: *O Menino e o Mundo* (2013)

Embora tenha tido um público de apenas 35 mil pessoas quando foi exibido nos cinemas brasileiros em 2014 – em um circuito inicial restrito a apenas 10 salas –, *O Menino e o Mundo* conseguiu tornar-se uma das animações brasileiras de maior reconhecimento

internacional de todos os tempos. Desde sua estreia oficial no Ottawa International Animation Festival, em setembro de 2013, o filme foi exibido em cerca de 150 festivais ao redor do mundo e conquistou mais de 40 prêmios nacionais e internacionais, inclusive sendo indicado ao Oscar de Melhor Animação em 2016; além de ter seus direitos de distribuição vendidos para 80 países, como Canadá, EUA, França, Itália e Japão. (GUIMARÃES, 2015).

Tendo surgido originalmente na mente de seu diretor, Alê Abreu, como um documentário em animação chamado *Canto Latino*, que narraria os últimos cinco séculos da história da América Latina; o filme mudou de rumo quando Abreu criou Caco, o menino que dá nome ao filme. De forma orgânica, sem roteiro pré-definido, o documentário *Canto Latino* deu espaço para a ficção *O Menino e o Mundo*. A temática latina, porém, não foi deixada de lado, uma vez que o filme descreve, do ponto de vista de uma criança, as relações de exploração em um país de terceiro mundo. (CORTÊS, 2016).

Para reproduzir este ponto de vista infantil através da animação, Abreu tentou apropriar-se da liberdade que uma criança tem ao desenhar, jogando todos seus materiais de desenho em uma mesa e misturando-os livremente sem qualquer autocritica tipicamente adulta. Como resultado, surgiram personagens de características físicas desproporcionais, e um mundo habitado por animais e objetos nada realistas, onde as leis naturais e da física possuem pouca importância. Logo nos primeiros minutos do filme, vê-se Caco escalando uma série de nuvens como se fosse uma escada, e brincando nelas como se fossem feitas de algodão. Percebe-se, assim, uma construção de mundo que beira ao surrealismo, onde qualquer coisa é possível desde que possa ser imaginada por uma criança. Esta estética surrealista e, ao mesmo tempo, *naïf* do filme é notada também na variedade de materiais utilizados simultaneamente por Abreu. Lápis de cor, giz de cera, colagem e pintura são capazes de dividir todos um mesmo frame, tornando a produção do filme quase artesanal. (CORTÊS, 2016). E embora para juntar tantos materiais foi necessário utilizar uma mistura de técnicas, e alguns poucos pedaços do filme tenham utilizado modelagem computadorizada, a animação do filme foi feita quase inteiramente de forma tradicional, com cada frame desenhado manualmente, seja fisicamente ou através de *softwares* especializados de computador.

Este tom artesanal de *O Menino e o Mundo* mostrou-se de certa forma necessário, devido ao seu baixo orçamento. Segundo Abreu, o filme teve um orçamento de cerca de R\$ 1,6 milhão, equivalente na época a cerca de US\$ 500 mil (WAGON, 2016), tornando-o o filme de menor orçamento entre os cinco indicados ao Oscar de Melhor Animação em 2016. Para efeito de comparação, o segundo filme de menor orçamento entre os indicados foi *Anomalisa*, que custou cerca de US\$ 8 milhões, ou seja, dezesseis vezes mais que *O Menino e o Mundo*<sup>2</sup>. O baixo orçamento resultou em uma equipe pequena, e em Alê Abreu concentrando durante a produção as funções de diretor, diretor de animação e de cenários; dando voz a um dos personagens; e inclusive realizando a montagem do filme durante a fase de finalização. Ao todo, a produção do filme, feita pela produtora Filmes de Papel, durou três anos e meio, mais seis meses para preparar o lançamento. Além da Filmes de Papel, que realizou a animação, a trilha e o áudio foram feitos pela companhia Ultrassom Music Ideas.

O resultado final é um filme de 80 minutos que narra uma história bastante comum no cinema latino-americano: A busca pelo pai desaparecido. O ponto de partida da jornada de Cuca (dublado por Vinicius Garcia), um menino que vive uma vida simples em uma zona rural, é quando o pai deste (Marco Aurélio Campos) vai para a cidade grande em busca de emprego. Sofrendo com sua falta, Cuca resolve ir atrás de seu pai para trazê-lo de volta para casa. Em sua busca, ele encontra dois outros personagens que o ajudam: O Velho, que Caco conhece em uma plantação de algodão (dublado pelo próprio Alê Abreu); e o Jovem (Felipe Zilse), que trabalha em uma fábrica que transforma o algodão da plantação onde o Velho trabalha em tecido. Através dos dois, Cuca entra em contato com as diferentes formas de exploração do trabalho, além da desigualdade social, repressão política e outros dilemas típicos do terceiro mundo. Ao mesmo tempo, porém, Cuca conhece novas músicas, alegrias e também o espírito revolucionário da arte, representados por um grupo de foliões de rua. O próprio Jovem, como é revelado ao longo do filme, pratica diversas formas de arte, como tocar música e costurar mandalas.

Uma peculiaridade na narrativa do filme é que não apenas ele possui poucos diálogos, como também quando estes aparecem, são em português invertido – ou seja, foram escritos

---

<sup>2</sup> Com informações de Box Office Mojo. *Anomalisa*. Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=anomalisa.htm>>. Acesso em: 09/09/2017.

originalmente em português e então lidos de trás para frente. A ideia com isso é não apenas indicar que o que mais importa em *O Menino e o Mundo* são as ações e não os diálogos, mas também evidenciar a inocência da construção dialética de mundo aos olhos de uma criança (MENDONÇA, 2015). A não necessidade de se compreender os diálogos faz também com que o filme seja capaz de se comunicar em qualquer meio cultural, não importa a língua.

Percebe-se, assim, que o filme pode ser classificado como sendo “para toda a família”, por possuir uma estética bastante infantil, porém ao mesmo tempo elementos mais intelectuais que o tornam interessante para adultos.

Uma vez finalizado, porém, *O Menino e o Mundo* acabou encontrando dificuldades de exibição no Brasil. Devido à sua linguagem bastante específica, foi lançado basicamente no circuito de arte do Circuito Espaço de Cinema, apesar das grandes parcerias de distribuição de Abreu no país (GUIMARÃES, 2015). Ainda assim, o filme foi muito bem recebido pela crítica, ganhando prêmios e menções importantes, o que chamou a atenção de distribuidores internacionais. Quando *O Menino e o Mundo* chegou à França, já foi lançado como o Top 3 da crítica, resultando em uma recepção de mercado ainda melhor que a brasileira. Em comparação com os 35 mil espectadores que o filme teve ao ser lançado no Brasil, na França alcançou um público de 120 mil espectadores. E, em 2014, *O Menino e o Mundo* ganhou o prêmio de Melhor Filme no Festival de Annecy, segunda vitória seguida do Brasil no festival após ganhar o mesmo prêmio em 2013 com *Uma História de Amor e Fúria*.

Com isso, o filme chamou a atenção da GKIDS, uma das maiores distribuidoras norte-americanas de animações independentes e estrangeiras. Segundo Wagon (2016), a Elo Company – distribuidora internacional de *O Menino e o Mundo* e parceira da GKIDS – reduziu inclusive o valor de licença ao assinar contrato de distribuição nos Estados Unidos, com a condição de a distribuidora norte-americana comprometer-se em levar o filme à competição do Oscar. Como, porém, em 2014 a GKIDS já iria competir com dois filmes ao Oscar de Melhor Animação – o irlandês *Song of the Sea* e o japonês *Kaguya-Hime no Monogatari* (RISTOW, 2016) -, definiu-se por esperar um ano para o lançamento de *O Menino e o Mundo* nos EUA, para que este pudesse ter melhores chances na edição seguinte do Oscar. Assim, em dezembro de 2015 – último mês para que o filme pudesse se qualificar à

competição -, *O Menino e o Mundo* foi lançado simultaneamente em Nova Iorque e Los Angeles. Em pouco tempo, chamou a atenção da crítica norte-americana<sup>3</sup>, e no começo de 2016 o filme não apenas venceu o Annie Award – prêmio norte-americano específico para animações – na recém-criada categoria de Melhor Animação Independente, como também conquistou a esperada indicação ao Oscar de Melhor Animação.

Segundo Wagon (2016), tanto a GKIDS quanto a Elo e a Filmes de Papel começaram então a coordenar uma campanha para conseguir os votos dos membros da Academia para levar o prêmio, com foco em atingir e sensibilizar os eleitores. Um trabalho consideravelmente difícil, considerando que os outros concorrentes ao Oscar envolviam nomes bem mais conhecidos, como o cineasta Charlie Kaufman (*Anomalisa*), o estúdio Ghibli (*Omoide no Mani*) e inclusive a franquia *Shaun the Sheep* (*Shaun the Sheep Movie*). O principal concorrente, porém, e considerado o favorito para o prêmio, era a animação da Pixar *Inside Out*, uma super-produção de US\$ 175 milhões que arrecadou mais que o dobro disso em bilheteria apenas nos EUA<sup>4</sup> – uma luta entre Davi e Golias, comparado com *O Menino e o Mundo* (MERTEN, 2016).

Ao final, *O Menino e o Mundo* não ganhou o Oscar, que como esperado foi para *Inside Out*. Ainda assim, o simples fato de o filme ser indicado ao Oscar de Melhor Animação, espaço majoritariamente dominado pelos blockbusters do ramo, que são, na maioria das vezes, os vencedores do prêmio – embora todos os anos a Academia indique também algumas animações com propostas mais artísticas - mostra a personalidade da animação produzida no Brasil (CORTÊS, 2016). Tal indicação foi conquistada apesar de uma campanha de marketing consideravelmente menor que seus concorrentes, e apesar de a animação brasileira estar

---

<sup>3</sup> No momento em que esta dissertação foi escrita, *O Menino e o Mundo* possuía 94% de aprovação crítica no site norte-americano Rotten Tomatoes – um dos principais agregadores de críticas de cinema do mundo -, com uma avaliação média de 7.8/10, baseado em 53 críticas. Isso o torna também a primeira – e até o momento única – animação brasileira a alcançar o número mínimo de críticas (5) para receber uma porcentagem de aprovação no site. Com dados de Rotten Tomatoes. *BOY AND THE WORLD (O MENINO E O MUNDO) (2015)*. Disponível em <[https://www.rottentomatoes.com/m/boy\\_and\\_the\\_world](https://www.rottentomatoes.com/m/boy_and_the_world)>. Acesso em: 17/09/2017.

<sup>4</sup> *Inside Out*, lançado no Brasil como *Divertida Mente*, viria a arrecadar no total cerca de US\$ 860 milhões internacionalmente. Com dados de Box Office Mojo. *Inside Out*. Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=pixar2014.htm>>. Acesso em: 16/09/2017.

apenas começando a construir um histórico de boa recepção no exterior. E isso mostra ao mundo todo o potencial do Brasil para novas frentes de cinema. (IRAHETA, 2016).

### 2.1.1. *O Menino e o Mundo* e as Características da Animação Brasileira



Figura 13: *O Menino e o Mundo* (2013)

Ao analisar o breve resumo sobre *O Menino e o Mundo*, é possível verificar certas características que, como se verá, se repetem nas outras animações brasileiras analisadas. *O Menino e o Mundo* é um caso interessante de ser analisado principalmente pelo seu jeito único, os altos e baixos de sua recepção e a própria forma como ele foi produzido.

Em relação à **autoria**, é visto que Alê Abreu do início ao fim produziu o filme de acordo com sua própria visão, assumindo várias funções dentro de sua pequena equipe. Em *O Menino e o Mundo*, ele criou um mundo próprio, de acordo com seu próprio imaginário e seus próprios ideais. Ele acredita fielmente no poder revolucionário da arte, na “magia” da ingenuidade infantil e na superioridade de uma vida fora dos padrões industriais da sociedade moderna, e insere livremente essas crenças em sua obra.

A **ludicidade** de seu trabalho é inegável. Abreu produziu o filme sem nenhum roteiro definido, e para criar os cenários e personagens deixou sua imaginação fluir da mesma forma

como, supostamente, uma criança faria. Em entrevista (GUIMARÃES, 2015), Alê Abreu admitiu que *O Menino e o Mundo* tem uma linguagem da cultura da animação e precisa ser visto por um público que esta acostumado com ela, e que quem está acostumado só com *blockbuster* tem dificuldade de entrar na fruição do filme. De fato, as imagens do filme – muitas das quais, como já foi dito, o diretor desenhou à mão – são em geral bastante abstratas, utilizando-se bastante de padrões geométricos complexamente ornamentados. Fato que, embora afaste o grande público consumidor de *blockbusters*, mostra uma vontade do diretor em “brincar” com seu próprio filme ao longo da produção.

Quando Alê Abreu primeiro quis produzir um novo filme, sua ideia era que ele fosse uma história animada da América Latina, porém, entre as diversas mudanças que o projeto inicial sofreu, uma delas foi que ele adquiriu uma maior **universalidade**. Embora a estética do filme continue apelando fortemente para o imaginário brasileiro – e, por extensão, latino -, em nenhum momento é tornado explícito que ele se passa em um lugar específico do mundo, e a impressão que se tem é que ele poderia ser ambientado em qualquer país dito de terceiro mundo. Certas escolhas estéticas, como o uso de uma linguagem inventada nos diálogos – português invertido -, aumentam esse fator universalizante filme, que pode assim ser exibido em qualquer país sem a necessidade de adição de legendas ou dublagem.

Alê preencheu também seu filme com certo **apelo nostálgico**, um saudosismo de uma sociedade pré-industrial, em que as relações humanas seriam mais humanizadas. Ele incutiu isso ao longo de toda a narrativa do filme, com o protagonista diversas vezes tendo flashbacks felizes de sua vida no campo com seu pai. A própria estética visual do filme acaba gerando em muitos adultos uma sensação nostálgica, ao lembrá-los de seus próprios desenhos que faziam na infância.

Esse uso do imaginário infantil permitiu que Abreu recheasse *O Menino e o Mundo* de um visual **surrealista**. Veículos em formato de animais, sons que se manifestam visualmente na forma de bolhas e cidades com arquiteturas impossíveis de serem reproduzidas no mundo real são apenas alguns dos elementos absurdos que se vê ao longo do filme. Abreu, porém, foi além e deu à própria narrativa do filme certo tom surrealista, com cenas que ficam abertas à

interpretação do público – especialmente o final, cuja alternância entre *flashbacks* e *flash-forwards* pode ser entendida das mais variadas maneiras dependendo de quem o assiste.

## 2.2. IRMÃO DO JOREL



Figura 14: Episódio *Fluffy*, *O Golfinho Assassino* (2016), de *Irmão do Jorel*

A segunda animação a ser analisada, representando a produção para televisão, é *Irmão do Jorel*, um dos grandes sucessos de público e crítica da animação brasileira atual neste meio. Primeira série animada brasileira – e uma das primeiras latino-americanas<sup>5</sup> - do canal a cabo Cartoon Network, foi lançada em 2014, e embora tenha como público-alvo crianças entre 7 e 11 anos, rapidamente tornou-se um dos programas mais assistidos do canal no Brasil, inclusive entre públicos de outras faixas etárias. O sucesso foi tanto que *Irmão do Jorel* foi renovado para uma segunda temporada, exportado para o restante da América Latina e, em 2017, garantiu ainda a produção de uma terceira temporada, algo raro entre animações brasileiras. Mas o que permitiu que uma série sobre as desventuras de um menino tão impopular que nem sequer tem um nome, ambientada em um cenário semelhante ao Brasil

<sup>5</sup> Embora *Irmão do Jorel* tenha sido de fato a primeira série animada latino-americana do Cartoon Network a ter uma longa duração, vale lembrar que em 2004 o canal já havia produzido a minissérie animada mexicana *Santo Contra Los Clones*, de apenas cinco episódios de dois a três minutos cada, e que foi exibida exclusivamente em território mexicano durante comerciais entre outros programas do canal. A proposta era que a minissérie servisse como piloto para uma série maior, mas esta nunca foi produzida. Com dados de Film Affinity. *El Santo Contra Los Clones (TV Minisseries)*. Disponível em <<https://www.filmaffinity.com/en/film756402.html>>. Acesso em: 29/09/2017.

dos anos 1980/90, tivesse tamanha boa recepção de público? Segundo Pereira ([2016?]), são dois os principais motivos: Identificação e surpresa.

Primeiro, a identificação. Em entrevista ao Estado de São Paulo (DEL RÉ, 2017), o roteirista da animação Daniel Furlan disse que

o mundo é formado por uma maioria de ‘Irmãos do Jorel’ ou pelo menos por pessoas que já se sentiram ‘irmão do Jorel’ em algum ponto (...) Aquele recreio selvagem e intimidador, aquela família maravilhosa e constrangedora. O universo infantil pode ser muito terrível. (DEL RÉ, 2017, página única)

Depois, de acordo com Pereira ([2016?]), vem a surpresa. Embora a série lide com dilemas, dúvidas e situações comuns ao universo infantil, ela é ambientada em um mundo visto de uma perspectiva imaginativa e fantasiosa, por muitas vezes verdadeiramente surrealista: O próprio título se deve ao fato de que o protagonista, um menino de 9 anos, é o irmão mais novo – e impopular – de um garoto popular chamado Jorel, e, devido a isso, todos os seus conhecidos o chamam simplesmente de “Irmão do Jorel” – inclusive sua família jamais o chama pelo seu próprio nome, que se torna assim o grande mistério da série.

O surrealismo, porém, não para aí, com cada episódio protagonizando o Irmão do Jorel em uma situação aparentemente cotidiana que, devido à realidade fantasiosa de seu universo, ganha uma proporção absurda e inesperada. No primeiríssimo episódio da série, o menino quer provar que pode andar numa bicicleta sem rodinhas para participar de uma corrida; a solução encontrada é ele usar rodinhas no capacete. No episódio seguinte, o Irmão do Jorel se recusa a sair da gangorra após o recreio para não rasgar seu shorts novo, que ficou preso nela; isso resulta em os outros alunos da escola iniciarem uma revolução, que ao final é reprimida com balas de mascar. E, constantemente, detalhes “bizarros” como policiais desenhados como palhaços e “árvores de pogobol” (D’ANGELO, 2016) são acrescentados aos cenários.

Junto a este elemento de surrealismo, o universo de *Irmão do Jorel* contém um forte elemento de nostalgia para com o público adulto, com inspirações provindas da própria infância de seu criador, Juliano Enrico. As primeiras histórias protagonizando o personagem surgiram baseadas em fotografias de família e memórias do passado (D’ANGELO, 2016). Devido a isso, o universo da série é fortemente inspirado na cultura dos anos 1980 e início dos anos 1990, em elementos como o figurino, os cenários, e diversas referências e paródias à

cultura pop deste período – embora, vale lembrar, a série não é ambientada em nenhum ano específico, e sim apenas inspirada nessa época; sendo assim, elementos mais contemporâneos como a internet e celulares também aparecem na série, incrementando seu tom surrealista.

Essas primeiras histórias, que misturavam ficção com realidade, Juliano escreveu em 2003, como uma forma de complementar fotos constrangedoras de sua família que ele publicava no extinto site Fotolog (DEL RÉ, 2017). Essas histórias foram mais tarde transformadas em quadrinhos e, quando o Cartoon Network abriu um *pitching* para investir em animações brasileiras em 2009, em projeto de série animada para TV.

Para que a série saísse do papel, Juliano teve que mudar o tom das histórias de *Irmão do Jorel*, que nos quadrinhos possuíam um humor mais adulto, para algo mais agradável ao público infantil, mudando inclusive o traço dos personagens (D'ANGELO, 2016) e algumas de suas caracterizações – a personagem Vó Gigi, por exemplo, teve seu cigarro substituído por um pirulito.

Como é típico em séries de TV, *Irmão do Jorel* é uma série essencialmente episódica, com cada episódio contendo uma trama que começa e termina em si próprio. Este recurso permite que, no geral, os episódios possam ser assistidos em separado ou fora de ordem, o que não apenas facilita a exibição de reprises, que não precisam se ater a uma ordem específica; como também acelera a produção, com diversos roteiristas, entre fixos e colaboradores, podendo trabalhar simultaneamente nos episódios. Na segunda temporada, porém, por as reprises terem tornado o público mais familiarizado com a série e seus personagens, alguns elementos novos surgiram e agregando-se à Grande Narrativa – como o tio do Irmão do Jorel, Valtinho, que surge no episódio *Então é Natal* e reaparece em episódios seguintes -, e inclusive, perto do final da segunda temporada, surge pela primeira vez uma narrativa que se estende para além de um único episódio, quando no episódio *Elefante de Porcelana* a melhor amiga do Irmão do Jorel, Lara, muda-se para o Japão, o que afeta os episódios seguintes. Essas pequenas sutilezas de continuidade, junto com a criatividade na escrita dos próprios episódios, renderam à série este ano o prêmio de melhor roteiro na categoria infanto juvenil no 1º Prêmio ABRA de Roteiro, da Associação Brasileira de Autores Roteiristas (ABRA).

Quanto à animação, realizada pelo Copa Studio, ela é feita utilizando o *software* Toon Boom Harmony, utilizado por diversos estúdios de animação ao redor do mundo, e que, como é o caso de *Irmão do Jorel*, permite usar um híbrido de animação tradicional sem papel – ou seja, cada frame é desenhado no computador através de uma mesa digitalizadora – e animação cut-out digital – que utiliza desenhos vetoriais para criar personagens, objetos e cenários em duas dimensões. Além disso, ocasionalmente há a presença de efeitos computadorizados em 3D e pequenas cenas em stop-motion.

Embora a série tenha uma grande equipe em sua produção e um grande orçamento para os padrões brasileiros – a primeira temporada teve um orçamento de R\$ 4,5 milhões, a segunda de R\$ 5,5 e a terceira está estimada para custar R\$ 6,6 milhões<sup>6</sup> (STYCER, 2017) -, Juliano envolve-se em todas as etapas de produção da série – escrevendo, acompanhando as conversas relacionadas com a produção, dirigindo os atores junto com diretora de voz Melissa Garcia, mixando pessoalmente os episódios, e fazendo a edição de *animatic* (DUARTE, 2017). Foi trabalhando em tantas áreas da produção, por exemplo, que ele descobriu o ator de voz do Irmão do Jorel, Andrei Duarte, *concept artist* da série que, durante o processo de criação, fazia vozes engraçadas, que Juliano achou que combinavam com o protagonista. Outros personagens, como o pai do Irmão do Jorel, Sr. Edson, ou a melhor amiga do menino, Lara, também tiveram suas personalidades bastante marcadas pelos improvisos de seus atores de voz, que gravam seus diálogos antes mesmo do processo de animação, que então se adapta às falas que surgem. Inclusive nessa parte da produção Juliano também se envolve – ironicamente dando voz ao Jorel (embora suas falas se resumam a risadas curtas), o irmão do Irmão do Jorel que é perfeito em tudo, inspirado no irmão de Juliano chamado Jor-El (D'ANGELO, 2016).

---

<sup>6</sup> Isso resulta em um orçamento, respectivamente, de cerca de R\$ 15,7 mil, R\$ 19,2 mil e R\$ 23,1 mil por minuto, considerando que cada temporada é formada por 26 episódios de 11 minutos cada. Para efeito de comparação, *O Menino e o Mundo* teve um orçamento de cerca de R\$ 20 mil por minuto. Essa equivalência de custo por minuto entre animações para cinema e televisão é bastante rara, com as últimas geralmente tendo um custo menor. A efeito de comparação, a série animada mais cara da história, *Father of the Pride*, teve um custo variando entre US\$ 90,9 mil e US\$ 113,6 mil por minuto, enquanto que o filme animado mais caro de todos os tempos, *Tangled*, teve um orçamento de cerca de US\$ 2,6 milhões por minuto. Com dados de Box Office Mojo e New York Times. Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=rapunzel.htm>> e <<http://www.nytimes.com/2004/04/12/arts/dreamworks-and-nbc-gamble-on-a-lion-act.html>>. Acesso em: 10/10/2017.

### 2.2.1. *Irmão do Jorel* e as Características da Animação Brasileira



Figura 15: Episódio *Perdido no Cinema* (2017), de *Irmão do Jorel*

A **autoria** de Juliano Enrico é bem clara. Apesar de a série ter uma equipe grande e vários roteiristas que colocam seus próprios toques nos episódios, foi Enrico que criou a série, baseado em suas próprias experiências de vida. Ele cuida também pessoalmente para que ela não difira demais de sua própria visão. Até mesmo quando dá liberdade para os envolvidos na produção improvisarem ao longo do caminho e fazerem o que eles próprios acham melhor, ele sempre dá também a palavra final quanto a o que passa e o que não.

A **ludicidade** da produção, portanto, é algo notável em *Irmão do Jorel*. Se a equipe não tivesse liberdade de se divertir durante o processo, a série seria bem diferente – a começar pelas vozes dos personagens, que não seriam como o público atualmente as conhece. Em entrevista à *Superinteressante* (2016), Enrico afirma que cada ator veio com seus próprios trejeitos e mudou completamente sua ideia original para os personagens.

*Irmão do Jorel* sempre foi uma série que apela principalmente para o imaginário do público brasileiro. Mas isso não a impede de ser também **universal**, mesmo que alguns

episódios deixem explícito que ela é ambientada no Brasil. Um dos aspectos mais universais da série é o familiar, com os personagens representando arquétipos que podem ser encontrados em praticamente toda família, não importa de que país. Durante todo o processo de criação de *Irmão do Jorel*, inclusive em sua fase inicial como histórias em quadrinhos, a identificação por parte do público com os personagens e as histórias sendo contadas foi um dos aspectos mais zelados da série. Enrico e sua equipe sempre souberam contar histórias que, não importa em que língua, fazem quem as assiste lembrar-se de sua própria vida e das pessoas que conhece.

Como Pereira [2016?] destaca, *Irmão do Jorel* é recheado de referências na cultura pop da década de 1980, e em entrevista Juliano Enrico admite que a série tem origem em uma releitura que ele fez do que via à sua volta nessa época. Percebe-se nisso um forte **apelo nostálgico** que, embora não ressoe tanto com o público infantil – que nunca viveu essa época retratada -, acaba tendo impacto no público mais velho, de idade mais próxima da de Enrico, como, por exemplo, os possíveis pais das crianças que assistam a série junto com elas. Esse apelo nostálgico, porém, muitas vezes vem na forma de sátira, destacando principalmente os elementos ridículos da cultura desse período, em um esforço para fazer esse público mais velho lembrar o que a tornava divertida.

Os **elementos absurdos**, talvez sejam por sua vez o que mais atraiam o público infantil, que não sente a nostalgia citada anteriormente. Enrico conseguiu em *Irmão do Jorel* além de criar um universo surrealista, torna-lo apelativo ao público infantil, que embora não reconheça as referências mais adultas da série consegue achar graça de coisas como um capacete com rodinhas ou soldados com cara de palhaço. É principalmente, porém, a capacidade das crianças de se colocar no lugar do protagonista nas situações que ele vive, por mais absurdas que sejam, que torna *Irmão do Jorel* uma grande série.

### 2.3. CUEIO

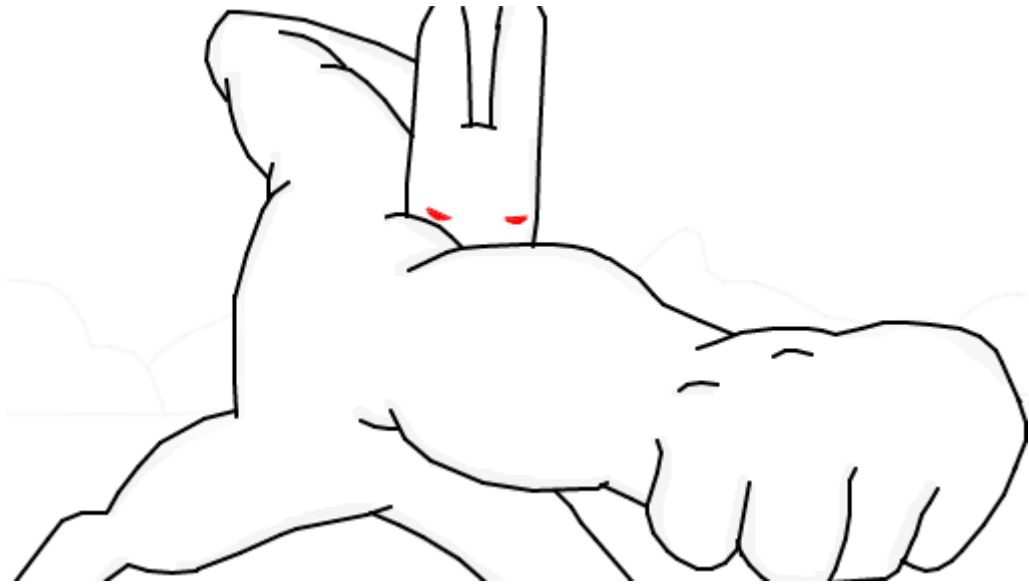


Figura 16: Episódio *Contra-Ataque Canino* (2014), de *Cueio*

Uma das maiores séries animadas de internet do Brasil nasceu “do nada”, no desejo de fazer uma animação rápida e econômica, porém autoral, como seu próprio criador, Ronaldo de Azevedo – mais conhecido pelos usuários do site YouTube como “Gato Galáctico” -, explica (AZEVEDO, 2017). *Cueio*, que começou sendo assistida apenas pelos amigos de Ronaldo, em cerca de dois anos tornou-se uma das séries animadas mais vistas do YouTube brasileiro, seus vídeos somando, no momento em que esta dissertação é escrita, mais de 30 milhões de visualizações, e o canal de Ronaldo no site, *Gato Galáctico*, alcançando mais de 4 milhões de inscritos.

O gaúcho Ronaldo de Azevedo desde cedo tinha vocação para contar histórias, e viu na animação uma mídia mais acessível para conta-las. Assim, começou a trabalhar com animação em 2010, enquanto fazia sua graduação em Jogos Digitais na Universidade de Feevale (CACHONI, 2016).

Em 2013, porém, não aguentando mais trabalhar em estúdio e fazer animações que não fossem suas próprias criações, Ronaldo resolveu investir no YouTube. Sua primeira ideia de série era uma animação chamada *Gato Galáctico* – daí o nome de seu canal -, porém tal

projeto mostrou-se ambicioso e demorado demais, especialmente considerando que Ronaldo teria que realizar todo o processo de produção sozinho. Assim, seu canal acabou estreando com outra série – *Cueio*, sobre um coelho falante chamado Cueio capaz de se transformar em um humanoide (AZEVEDO, 2017), com uma atitude fria em relação aos outros personagens, que ao longo da série é revelado que é resultante de uma misteriosa perda de memória. Animando através do *software* Adobe Flash Player – reprodutor de multimídia que permite a realização de animações tradicionais sem papel – e produzindo vídeos com 1 a 3 minutos – os quais ele escrevia os roteiros, animava, dublava e sonorizava por conta própria -, Ronaldo lançou 14 episódios entre novembro de 2013 e maio de 2014, e embora cada vez mais pessoas assistissem, a série ainda tinha um alcance limitado. Até que, após o 14º episódio, Ronaldo resolveu lançar o vídeo *Pudim Amassado*, um especial da série em que os personagens cantavam uma música cômica.

O vídeo rapidamente tornou-se um viral, e até hoje permanece como o vídeo mais visto do *Gato Galáctico*<sup>7</sup>. Com isso, o canal teve um *boom* de inscrições, e mais e mais pessoas assim descobriram a série *Cueio* e passaram a acompanhá-la (AZEVEDO, 2017). Diversos elementos fizeram com que a série começasse a criar um público bastante fiel. Entre os principais, estão a sua mistura de humor *nonsense* com ação; uma dose de elementos nostálgicos, com os personagens em certos episódios tendo momentos típicos da infância de muitos dos espectadores – que, em sua maioria, são do público infanto-juvenil, mais atraído pela mistura de humor com ação da série -, como jogar futebol e apostar corrida de bicicleta; e a estrutura narrativa da série, que embora inicialmente seja episódica, rapidamente ganha uma continuidade que se estende de um episódio para o outro, criando no público uma expectativa quanto ao que aconteceria no episódio seguinte.

Os episódios seguintes começaram a ter durações cada vez mais longas e uma qualidade de animação cada vez maior. Isso também exigiu um maior tempo de produção: Se os primeiros 14 episódios demoraram apenas seis meses para serem produzidos, Ronaldo

---

<sup>7</sup> No momento em que esta dissertação foi escrita, o vídeo *Pudim Amassado* possuía sozinho cerca de 10 milhões de visualizações. Em comparação, o primeiro episódio de *Cueio, Quero Aipim*, possuía cerca de 7 milhões de visualizações. Com dados de YouTube. *Gato Galactico*. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCbt4SegZBQLexMTMvnrfZtw>>. Acesso em 01/10/2017.

demoraria mais de um ano para produzir os seis episódios seguintes. Essa produção de maior qualidade exigiu também um custo maior: O próprio Ronaldo admite que só pôde arcar com a produção da série graças à sua mãe, com a qual na época ele morava, pois somente com o sistema de monetização de vídeos do YouTube ele não conseguia ter lucros (AZEVEDO, 2017), apesar do estilo de animação de *Cueio* ser a princípio bastante econômico – tendo praticamente nenhuma cor além da dos olhos dos personagens, e cenários que se resumem apenas a traços leves.

A dificuldade em financiar sua série, porém, não foi o único problema pelo qual Ronaldo passou nesta nova fase de *Cueio*. Até agosto de 2014, embora mantivesse seu canal há quase um ano, todos os seus vídeos tinham sido relacionados a *Cueio*. O fato de querer fazer outros projetos e não ter o devido reconhecimento financeiro pela sua série, junto com o trabalho exaustivo que esta lhe exigia, o levaram a um profundo estado de desânimo que, conscientemente ou não, se refletiu no próprio *Cueio* (AZEVEDO, 2017). Se seus primeiros episódios eram alegres e inocentes, a série gradualmente se tornou mais sombria, com o protagonista Cueio tendo que lidar com sua falta de memória e seu crescente desligamento de seus amigos, até atingir um estado depressivo.

Assim, após 20 episódios, Ronaldo resolveu encerrar o que ele chamou de “1ª Temporada” de *Cueio*, em um *cliffhanger* no qual os personagens vão a um torneio de luta. Após isso, ele começou uma nova fase em seu canal e passou a se dedicar a outros tipos de conteúdos, como sua série *Histórias Animadas* (em que ele usa a animação para narrar momentos de sua vida), vídeos em que ele cria histórias em conjunto com os fãs através da rede social Twitter, a série *Coisas com Carinhas* (em que ele anima rostos para objetos cotidianos), e outros tipos de conteúdo (AZEVEDO, 2017). *Cueio*, porém, continuava sendo sua série mais popular, e a escolha por termina-la em um *cliffhanger* fez com que comentários exigindo uma segunda temporada de *Cueio* se tornassem frequentes em todos os seus vídeos.

A insistência e, em muitos casos, a negatividade desses comentários obrigou Ronaldo a, em julho de 2017 – mais de dois anos após o fim da série -, lançar um vídeo explicando o que aconteceu com *Cueio*. No vídeo, além de contar os motivos que o levaram a criar e, depois, terminar com a série, ele explica que nunca de fato a abandonou, e que além de

realizar um concurso para redesenhar os personagens de *Cueio* como crianças, isso o inspirou tanto a ponto de ele escrever uma pequena história em quadrinho em cima dos personagens redesenhados (AZEVEDO, 2017). Para a surpresa do próprio Ronaldo, a repercussão do vídeo entre os fãs foi tão positiva que, logo em seguida, ele publicou outro vídeo no qual ele apresentava a história em quadrinho e, pouco depois, um em que ele narra em mais detalhes como ele criou a série e o que o porque de certas escolhas narrativas dele.

Em *Como Eu Criei o Cueio* (2017), Ronaldo descreve suas principais inspirações para a série, como outras animações de internet de humor *nonsense* e animações japonesas de ação do estilo *shonen* – termo japonês que se refere a histórias voltadas a um público jovem masculino. Explica também que a escolha por ambientar *Cueio* em um universo habitado por animais capazes de se transformarem em humanoides veio de um gosto pessoal seu pela mistura de cenas “fofas” com cenas violentas – uma vez que quase toda vez que os animais, de aparência pequena e fofo, se transformam em humanoides resulta em uma luta ou sequência de ação. Para que, porém as cenas de ação e *nonsense* – como, por exemplo, as transformações que os personagens constantemente fazem de animais para humanoides – pudessem ser melhor animadas sem tornar a produção custosa demais, Ronaldo teve que economizar em diversos pontos nos episódios, não usando dubladores além de eventuais pontas feitas por seus próprios amigos; usando poucos personagens, sem nenhum que não seja essencial à trama do episódio; usando o mínimo possível de cor; e criando cenários simplistas e quase sem detalhes. Portanto, para que a série fosse boa, o foco teria que ser inteiramente nos personagens e na relação deles. Por isso, os personagens principais – que, além do próprio Cueio, incluem um humano sem nome (que é chamado apenas de “Primo”) e um boi com os mesmos poderes de transformação de Cueio, chamado Vaco – possuem personalidades bastante marcadas e contrastantes, cada uma baseada em um lado da personalidade do próprio Ronaldo: Cueio é frio e ranzinza, Primo é feliz e vive “no seu próprio mundo”, e Vaco é emotivo e “manso”. Sendo assim, os episódios iniciais servem para definir os personagens, e ao longo do restante da série, cada episódio coloca um novo obstáculo no caminho deles para que estes resolvam à sua própria maneira.

Até o momento em que esta dissertação foi escrita, Ronaldo de Azevedo não voltou mais a se manifestar publicamente a respeito de *Cueio*. E, embora não tenha dado nenhum

indício de que irá fazer a tão aguardada 2ª temporada ou de que a série sequer volte em breve no formato de animação – inclusive afirmando que no momento o YouTube não possui o campo preparado para um projeto tão ambicioso (AZEVEDO, 2017) -, ao apresentar sua história em quadrinho com os personagens como crianças em *O Recomeço de Cueio* (2017) Ronaldo admitiu que tem a ideia de fazer em um futuro breve um livro encadernado com várias pequenas histórias em quadrinhos de *Cueio*. Enquanto isso, *Cueio* permanece, como Ronaldo brinca, no lugar onde sempre esteve: em uma *playlist* em seu canal, com um total de 36 vídeos – que incluem os 20 episódios originais da série; especiais em que os personagens celebram datas comemorativas como natal e páscoa; os vídeos musicais que, além de *Pudim Amassado*, incluem também a música *Bolachinha Voa-Voa*; e vídeos em que os personagens veem e comentam *fanarts* enviadas por fãs. Quanto ao canal *Gato Galáctico*, este tem se dedicado a uma miscelânea de conteúdos, inclusive vídeos não animados em que Ronaldo explora lugares em Portugal – onde mora desde setembro de 2015 – ou em que ele reage a outros vídeos na internet. E embora seu canal tenha mudado desde o fim de *Cueio*, Ronaldo admite estar feliz com a mudança, e pretende continuar mudando e experimentando novos tipos de conteúdos. Como ele próprio afirma, qualquer artista que coloca seu coração em sua arte também irá acabar pondo seus sentimentos internos nela (AZEVEDO, 2017), e se ele muda, seu canal também mudará.

### 2.3.1. *Cueio* e as Características da Animação Brasileira

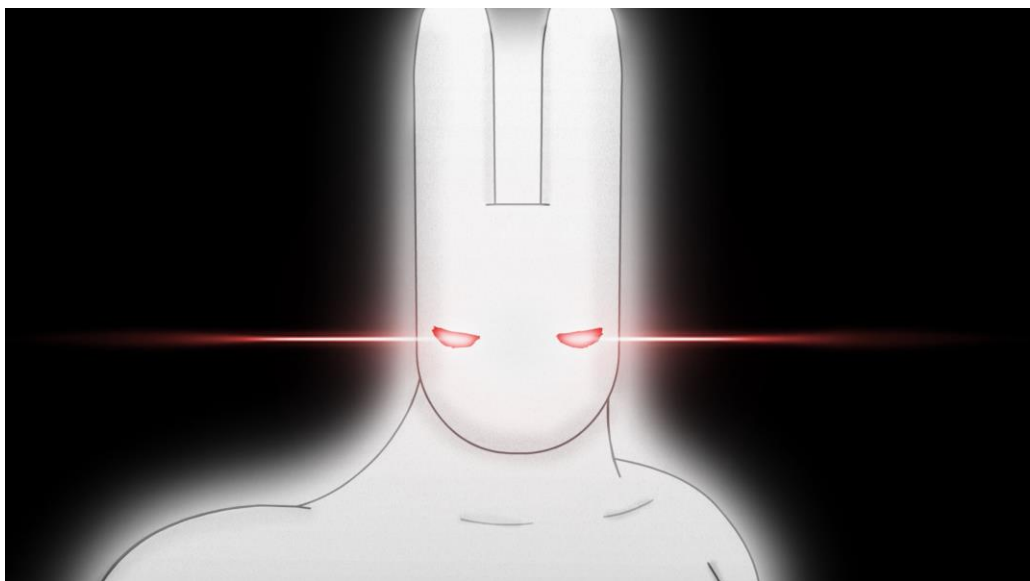


Figura 17: Episódio *A Luz* (2015), de *Cueio*

A análise de *Cueio* se torna essencial para este trabalho, pois além de trazer para o meio da internet as principais características apresentadas nos casos anteriores, estas mesmas estão presentes na série de formas às vezes até extremas, e como se percebe em explicações feitas pelo próprio Ronaldo e Azevedo, foram bastante pensadas durante o processo de criação.

A **autoria** de *Cueio* é a mais evidente das três animações analisadas. Desde a roteirização até a edição, Ronaldo de Azevedo realizou sua obra quase inteiramente sozinho, utilizando-se de seus próprios conhecimentos sobre como fazer uma animação. Além disso, ele criou o universo de *Cueio* e sua história baseado somente em seus gostos pessoais e no que ele achava certo para a série, mudando o rumo e o humor da narrativa de acordo com seu próprio estado emocional durante a produção.

A **ludicidade** com que Ronaldo produziu *Cueio* é indiscutível. Ao produzir a série, ele estava fazendo aquilo que queria, e quanto mais ele se divertia com o que fazia, mais a série se tornava divertida. E mesmo quando ele entrou em um estado melancólico devido ao excesso de trabalho e falta de reconhecimento, *Cueio* se tornou um meio pelo qual pôde expressar sua própria frustração.

Com um universo de ambientação simples e inspirado em estilos de animação de diversas origens – um dos principais sendo os *animes* japoneses -, *Cueio* não se preocupa em representar nenhuma cultura específica, tornando-se assim uma série verdadeiramente **universal**. O foco da narrativa é nos personagens, cujas personalidades e dilemas podem ser compreendidos por um público de praticamente qualquer origem. E embora alguns episódios apresentem brincadeiras e piadas que fazem mais sentido para um público brasileiro, por não serem o foco da série elas são assim apresentadas de uma maneira compreensível para pessoas de outros países.

Ronaldo de Azevedo colocou em *Cueio* um **apelo nostálgico** pessoal, com um “retorno à infância” sendo um elemento importante da narrativa. Os personagens não tem uma idade definida – embora aparentem ter uma idade semelhante à que o próprio Ronaldo tinha

quando produziu a série, ou seja, cerca de vinte ou mais anos -, porém constantemente recriam brincadeiras típicas de criança, como jogar futebol, correr de bicicleta e brincar de “jogo do taco”, também conhecido como “*bets*”. Inclusive o 15º episódio – e um dos de maior visualização<sup>8</sup> -, *A Nossa Infância...*, é um longo e emotivo *flashback* em que o personagem Vaco, a pedido de Cueio, relembra em tom saudosista as férias de verão da infância deles com seus amigos. O próprio estilo de animação semelhante aos *animes* pode ser visto como um retorno do próprio Ronaldo às animações que ele gostava de assistir quando criança.

Ronaldo soube utilizar-se do **surrealismo** em sua série. Ele idealizou um universo com elementos *nonsense* como animais que viram humanoides, sem jamais dar uma explicação de porque isso acontece. A própria estrutura dos episódios iniciais possui um tom *nonsense*, assumindo a forma de pequenos quadros cômicos que pouco parecem se ater a uma narrativa com introdução, desenvolvimento e conclusão. E devido à simplicidade do universo de *Cueio*, suas possibilidades são imensas, e assim é possível que um bovino como Vaco e um humano como o “Primo” sejam parentes sem que isso seja questionável. Isso não quer dizer, porém, que o universo de *Cueio* não tenha regra nenhuma, apenas que ele não tem a obrigação de se ater às regras do mundo real.

## 2.4. TABELA DE ANÁLISE COMPARATIVA DOS TRÊS CASOS

Animação/Características	O Menino e o Mundo	Irmão do Jorel	Cueio
Mídia	Cinema	Televisão	Internet
Narrativa	Linear	Episódica, com indícios de uma narrativa maior	Inicialmente episódica, evoluindo para linear

<sup>8</sup> No momento com cerca de 4,8 milhões de visualizações, *A Nossa Infância...* é o segundo episódio mais visualizado de *Cueio*, após o episódio inicial. Vale lembrar que os vídeos musicais *Pudim Amassado* e *Bolachinha Voa Voa*, embora possuam ambos mais visualizações que *A Nossa Infância...*, não são considerados episódios oficiais. Com dados de YouTube. *Gato Galactico*. Disponível em <<https://www.youtube.com/user/OGatoGalactico/videos?sort=p&flow=grid&view=0>>. Acesso em 12/11/2017.

<b>Público-alvo</b>	Toda a família	Infantil, com eventuais referências mais adultas	Infanto-juvenil
<b>Estilo de animação</b>	Tradicional, com vários materiais	Híbrido de tradicional com cut-out	Tradicional sem papel
<b>Equipe</b>	Pequena. Animação realizada pela Filmes de Papel, com trilha e som pela Ultrassom	Grande. Produção da Cartoon Network, com animação do Copa Studio	Apenas Ronaldo de Azevedo, com eventuais pontas de amigos como vozes de personagens
<b>Duração</b>	80 minutos	Até o momento, 52 episódios de 11 minutos cada	20 episódios de durações variadas, totalizando cerca de 50 minutos
<b>Alcance de público</b>	35 mil espectadores no Brasil em seu circuito original. Pelo menos mais 120 mil na França e em outros mercados	Segundo o Ibope, foi em sua 1ª temporada o programa mais assistido entre crianças de 4 a 11 anos com TV por assinatura no Cartoon Network	Vídeos somam mais de 30 milhões de visualizações no YouTube
<b>Premiações</b>	Mais de 40 prêmios nacionais e internacionais recebidos	Melhor Roteiro Infanto-Juvenil no 1º Prêmio ABRA de Roteiro	Nenhuma até o momento

## 2.5. ANÁLISE COMPARATIVA

Ao analisar as animações brasileiras *O Menino e o Mundo*, *Irmão do Jorel* e *Cueio* nota-se que muitas características são comuns às três animações. Pode-se então inferir que essas seriam algumas das principais características da animação brasileira, que embora não necessariamente formem um perfil desta como um todo, são comuns em animações de grande reconhecimento, seja do público e/ou da crítica. São elas:

- Autoria
- Ludicidade
- Universalidade
- Apelo nostálgico
- Surrealismo/Elementos absurdos

### 2.5.1. Autoria

Característica do audiovisual brasileiro independente, a autoria inicialmente surge da necessidade, devido à falta de recursos de muitas animações brasileiras, que obriga um mesmo animador a assumir diversas funções dentro de sua obra. Mesmo em animações de maior orçamento, porém, como foi o caso de *Irmão do Jorel*, nota-se certo incentivo à autoria. Em entrevista à Superinteressante (2016), Juliano Enrico admitiu que a Cartoon Network pouco interferiu na produção, uma vez que o projeto da série foi adequado aos padrões infantis do canal.

Mendes (2014), ao falar do mercado de animações televisivas brasileiras, destaca o papel do “criador” na animação brasileira, definindo-o como o profissional que detém a maioria das decisões criativas do projeto. Ele, porém, explica que o termo é bastante subjetivo, pois nem sempre o “criador” é a pessoa que desenvolveu a premissa, os roteiros ou a identidade visual da animação. Um profissional, porém, sempre trabalha como um mediador de ideias.

### 2.5.2. Ludicidade

Uma vez que o autor na animação brasileira desfruta muitas vezes de grande liberdade, é comum sua obra assumir um estilo que este ache mais divertido pra si mesmo de trabalhar, e aí entra o conceito de ludicidade. Nas três obras analisadas, os autores, antes mesmo de pensar no que o público gostaria de assistir, pensaram em primeiro lugar no que eles próprios gostariam de fazer, procurando ter certo prazer na produção de seus trabalhos. Vale lembrar que este conceito não necessariamente tem a ver com tornar a animação bem-humorada – como é o caso, por exemplo, das cenas mais dramáticas de *O Menino e o Mundo*, ou dos episódios finais de *Cueio* -, mas sim com, mesmo nos momentos mais sérios, fazer a animação de uma forma “lúdica”, que o autor considere melhor para si.

Vale lembrar neste ponto que a animação é um processo bastante trabalhoso, e que por mais que o cenário esteja aos poucos mudando nos últimos anos, animadores ainda passam por dificuldades durante a produção de seus trabalhos. O animador Cesário Filho, em entrevista ao Guia da Semana (BONET, 2014), destaca estes pontos, cita que “muita gente trabalha com animação por conta da magia que isso traz, afinal a técnica é muita trabalhosa e ao mesmo tempo muito encantadora”. Essa descrição do trabalho em animação como algo exaustivo, porém recompensador por si só – pelo menos, quando se está trabalhando em seu próprio projeto -, é compartilhada por Alê Abreu, Juliano Enrico e Ronaldo de Azevedo em múltiplas entrevistas e vídeos.

### 2.5.3. Universalidade

As três animações citadas, porém, não se resumem apenas a trabalhos introspectivos, os quais apenas o próprio autor – ou pelo menos aqueles vivendo em um mesmo contexto que ele – são capazes de entender. Todas elas são, de certa forma, universais, lidando com dilemas sociais, familiares e/ou psicológicos que inclusive espectadores de fora do Brasil são capazes de entender. Essa identificação é um dos grandes fatores que atraem o público a estas animações.

Coelho (2012) nota que muitas animações brasileiras, buscam uma identidade que mescle uma temática universal com características locais brasileiras. Ele inclusive vê essa característica como alinhando-se aos “sintomas” do novo contexto pós-moderno, no qual a “nação” morre diante da globalização. Ele inclusive cita uma entrevista sua com Humberto Avelar, da série de curtas-metragens *Juro que Vi*, na qual este afirma que “o desenho animado clássico se tornou uma linguagem universal (...), podendo ser adaptado para uma realidade regional cultural específica”.

#### 2.5.4. Apelo Nostálgico

Além deste caráter universalizante, porém, outra característica bastante específica – e também marcante - das três animações analisadas é que todas, em maior ou menor grau, possuem um forte apelo nostálgico. Seja a idealização de um mundo bucólico menos industrializado (como em *O Menino e o Mundo*), a inspiração satírica na cultura de um período específico da história (*Irmão do Jorel*), ou a lembrança por vezes saudosista das brincadeiras, jogos e momentos da infância (*Cueio*), nas três obras os autores parecem utilizar-se da animação como um escapismo da atualidade, por vezes vista até de forma crítica.

Athayde (2013) já havia notado esta tendência nostálgica no primeiro longa-metragem de Alê Abreu, *Garoto Cósmico*, afirmando que o animador usa de suas próprias experiências para cunhar o mundo animado de seu filme. Este fenômeno da animação como uma forma de nostalgia do próprio animador, porém, já foi analisada por Mattelart e Dorfman no clássico livro *Para Ler o Pato Donald* (1978, apud SUNDSTRÖM, 2016), em que eles afirmam que, uma vez que os adultos conhecem os defeitos existentes na sociedade e no indivíduo, eles criam os desenhos fundamentados em suas frustrações. Não apresentando os problemas sociais reais, os desenhos cumprem o papel de disfarce do homem contemporâneo. Ao mesmo tempo, porém, são criados como uma forma de esperança, para que as crianças superem as falhas existentes e construam um futuro melhor.

### 2.5.5. Surrealismo/Elementos absurdos

Não é apenas o escapismo da atualidade, porém, que se nota nas animações analisadas. Há também o escapismo da realidade como um todo, na forma de uma estética surrealista que incorpora elementos visuais/narrativos absurdos à animação. Característica que pode ser relacionada à ludicidade estudada anteriormente, este surrealismo não é, porém, apenas um exercício lúdico do autor: É também uma forma deste construir um miniuniverso próprio, paralelo à realidade, e que melhor expressa suas próprias vontades e gostos, sem, porém, deixar de ser compreensível ao público geral.

Sem precisar se render às leis físicas do mundo real, a animação é provavelmente o processo cinematográfico onde criadores mais têm liberdade para criar cenários e situações absurdas. Fossatti (2009) destaca que o surrealismo e os absurdos ilógicos estiveram presentes na história da animação desde suas primeiras décadas, como nos “Poemas Ópticos” de Oskar Fischinger na década de 1930, nas animações dos Irmãos Fleischer (criadores de personagens como Betty Boop) e nos primeiros longas-metragens da Disney como *Fantasia* (1940) e *Dumbo* (1941). Doug Walker, porém, em seu vídeo *Is Weird the New Brilliant?* (2016), aponta que o amplo sucesso de animações consideradas “estranhas” é bastante recente:

Tem havido vários filmes e programas que têm aparecido nos últimos anos que parecem besteiras irracionais, porém, ora devagar ou rapidamente, revelam-se sendo mais inteligentes do que parecem. Com muitos deles indo bem, mais e mais têm aparecido. Isso traz, portanto, a pergunta: É estranho o novo brilhante? (...) Com toda a tecnologia que está disponível a nós agora, estamos vendo mundos que podem existir muito mais rapidamente e com uma aparência muito melhor do que jamais imaginamos. Talvez seja por isso que tantas dessas histórias estranhas, porém brilhantes estão acontecendo agora: Certamente tivemos algumas aqui e ali no passado, porém agora parece que há mais do que nunca, e muitas delas ainda estão acontecendo. Elas sabem agora que podem fazer isso, e que as pessoas irão assistir, e continuar a assistir. Suas mentes estão abertas a serem entretidas, mas também a questionar. (WALKER, 2016, tradução livre)

Tanto Alê Abreu quanto Juliano Enrico e Ronaldo de Azevedo já admitiram em entrevistas e vídeos que essa estética foi proposital em seus trabalhos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme os meios de comunicação de massa evoluem, assim também faz o estudo da comunicação social. Este atualmente não se limita mais apenas aos meios tradicionais, como o jornal e o rádio, mas também a novas formas de comunicação na sociedade moderna: Jogos de video game, histórias em quadrinho e, por que não, animações cada vez mais dialogam com a pesquisa científica comunicacional.

O presente trabalho analisou a produção e o estilo da animação brasileira, desde o surgimento dela até os dias atuais, observando que estas se modificam de acordo com os acontecimentos e possibilidades de uma determinada época. Porém, o que mudou em anos recentes, além do aumento na produção de animação, foi o estudo desse tema, tentando, entre outras coisas, traçar o perfil da animação brasileira, citando uma série de qualidades que ela tem.

Muitos autores, como foi visto, citam características pontuadas que definem a animação brasileira, diferentes de acordo com a concepção de cada autor. Pegando três animações recentes conceituadas, o trabalho visou fazer uma lista, apresentando apenas as características que eram comuns às três animações, formando assim, cinco características que seriam essenciais a elas. Essa simplificação busca facilitar o entendimento sobre o assunto que muitas vezes aparece disperso na literatura brasileira, e auxiliar futuros entusiastas de animação a entenderem e admirar as grandes animações brasileiras que souberam alcançar grande reconhecimento com seus próprios méritos.

De forma conclusiva, porém sem a pretensão de encerrar a discussão saudável para fins de estudos futuros, este trabalho busca apresentar uma forma simplificada de entender alguns elementos que pertencem ao perfil das animações brasileiras, para que futuros aspirantes a animadores possam identificar mais facilmente quais características desenvolver e aperfeiçoar. Além de poder encorajar aqueles que querem conhecer melhor a animação brasileira, e mostrar não só que ela existe, como também que ela pode ser de grande qualidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Carlos Helí de. **Anima Mundi: Filme Relembra História da Animação no Brasil.** Em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/anima-mundi-filme-relembra-historia-da-animacao-no-brasil-9349605>>. 2013. Acesso em: 10/05/2017.

ALMEIDA, Marcelo. **Documentário exibido no Anima Mundi conta a história da animação brasileira; veja trailer.** Em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/08/1325969-documentario-exibido-no-anima-mundi-conta-historia-da-animacao-brasileira-veja-trailer.shtml>>. 2013. Acesso em: 09/12/2017.

ARIKAWA, Monalisa. **A Evolução da Animação.** Em: <[http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/\\_ed746\\_a\\_evolucao\\_da\\_animacao/](http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/_ed746_a_evolucao_da_animacao/)>. 2013. Acesso em: 10/05/2017.

ATHAYDE, Marco Antônio Souza de. **Cinema de Animação no Brasil – História e Indústria Moderna.** Brasília: Universidade de Brasília. 2013.

AZEVEDO, Ronaldo de. **COMO EU CRIEI O CUEIO.** 10'01''. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SpIWf7QzUyQ&t=77s>>. 2017. Acesso em: 05/10/2017.

\_\_\_\_\_. **O QUE ACONTECEU COM CUEIO?** 10'10''. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0t4DZ3EqXIY>>. 2017. Acesso em: 30/09/2017.

\_\_\_\_\_. **O RECOMEÇO DE CUEIO. 7'54''**. Em: <[https://www.youtube.com/watch?v=A\\_v8xIIMqt4](https://www.youtube.com/watch?v=A_v8xIIMqt4)>. Acesso em 08/10/2017.

BALL, Ryan. **Oldest Animation Discovered in Iran**. Em: <<http://www.animationmagazine.net/features/oldest-animation-discovered-in-iran/>>. 2008. Acesso em: 01/05/2017.

BOHL, Al. **Guide to Cartooning**. Gretna: Pelican Publishing. 1997.

BONET, Yuri. **Entenda a Evolução da Animação Brasileira**. Em: <<http://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/entenda-a-evolucao-da-animacao-brasileira>>. 2014. Acesso em: 26/09/2016.

BROOKS, Stephen. **Is Performance Capture “Live-Action” or “Animation?”**. Em: <<https://rubberonion.com/is-performance-capture-live-action-or-animation/>>. 2016. Acesso em: 10/12/2016.

BUCCINI, Marcos; FALCÃO, Eveline. **Animação Pernambucana: Passado, Presente e Futuro**. Natal: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. 2015.

BUCCINI, Marcos. **Cem anos da animação brasileira**. Em: <<https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. 2017. Acesso em: 14/12/2017.

CACHONI, Carolina. **Conheça Gato Galactico, o contador de histórias do YouTube**. Em: <<https://www.altoastral.com.br/conheca-gato-galactico-contador-historias-youtube/>>. 2016. Acesso em 30/09/2017.

COELHO, Davi de Barros. **Amazônia Animada: A Representação da Região Amazônica no Cinema de Animação Brasileiro**. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2012.

CORTÊS, Arthur. **“O Menino e o Mundo” – quatro entrevistas com o diretor**. Em: <<http://www.setcenas.com.br/jornal-movimento/o-menino-e-o-mundo-quatro-entrevistas-com-o-diretor/>>. 2016. Acesso em 27/08/2017.

CRAFTON, Donald. **Before Mickey: The Animated Film 1898-1928**. Chicago: University of Chicago Press. 1985.

CRANDOL, Michael. **The History of Animation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of an Art Form**. Em: <<http://www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html>>. 1999. Acesso em 05/05/2017.

CURTIS, Cassidy. **The difference between film and animation**. Em: <<http://otherthings.com/blog/2008/06/the-difference-between-film-and-animation/>>. 2008. Acesso em 10/12/2017.

D'ANGELO, Helô. **Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do ‘Irmão do Jorel’**. Em: <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/#>>. 2016. Acesso em 23/09/2017.

DEL RÉ, Adriana. **Sucesso no Cartoon, animação brasileira ‘Irmão do Jorel’ ganha novos episódios**. Em:

<<http://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,sucesso-no-cartoon-animacao-brasileira-irmao-do-jorel-ganha-novos-episodios,10000098859>>. 2017. Acesso em 27/09/2017.

DUARTE, Pedro. **Irmão do Jorel | Conversamos com Juliano Enrico, criador da série.** Em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/irmao-do-jorel-conversamos-com-juliano-enrico-criador-da-serie/>>. 2017. Acesso em 29/09/2017.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação:** Uma trajetória marcada por inovações. Fortaleza: VII Encontro Nacional de História da Mídia. 2009.

GONÇALVES FILHO, Antonio. **Um Tributo ao Pioneiro do Desenho.** Em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,um-tributo-ao-pioneiro-do-desenho,380750>>. 2009. Acesso em 10/05/2017.

GUIMARÃES, Thayz. ***O menino e o mundo é vendido para 80 países.*** Em: <<http://www.filmeb.com.br/noticias/nacional/o-menino-e-o-mundo-e-vendido-para-80-paises>>. 2015. Acesso em 27/08/2017.

HAMONIC, Wynn Gerald. **“Disney is the Tiffany’s and I am the Woolworth’s of the Business”:** A Critical Re-Analysis of the Business Philosophies, Production Values and Studio Practices of Animator-Producer Paul Houlton Terry. Londres: Brunel University. 2011.

HERBERT, Stephen. **Charles-Émile Reynaud**. Em: <<http://www.victorian-cinema.net/reynaud>>. [2007?]. Acesso em: 03/05/2017.

IRAHETA, Diego. **Oscar 2016: ‘Divertida Mente’ venceu, mas ‘O Menino e o Mundo’ mostrou o valor da animação brasileira**. Em: <[http://www.huffpostbrasil.com/2016/02/28/oscar-2016-divertida-mente-venceu-mas-o-menino-e-o-mundo-m\\_a\\_21685118/](http://www.huffpostbrasil.com/2016/02/28/oscar-2016-divertida-mente-venceu-mas-o-menino-e-o-mundo-m_a_21685118/)>. 2016. Acesso em 17/09/2017.

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

LEE, Newton; MADEJ, Krystina. **Disney Stories: Getting to Digital**. Nova Iorque: Springer. 2012.

LÓPEZ, Antonio. **A New Perspective of the First Japanese Animation**. Ofir: Confia (Conferência Internacional de Ilustração e Animação). 2012.

LU, Yongxiang. **A History of Chinese Science and Technology, Volume 3**. Nova Iorque: Springer, 2014.

MACHADO, Marta Corrêa. **Gestão de pessoas em estúdios de animação: Entendendo as pequenas empresas da indústria criativa brasileira**. São Paulo. Universidade de São Paulo. 2012.

MACHADO, Marta; MARINHO, Bernadete. **Práticas de Gestão de Pessoas em Estúdios de Animação Brasileiros: Primeiros Achados.** Porto Alegre: Gestão Contemporânea, ano 10, n. 14. 2011.

MATTIA, Marcela. **15 motivos para assistir “Girls in the House”.** Em: <<https://mdemulher.abril.com.br/estilo-de-vida/15-motivos-para-assistir-girls-in-the-house/#>>. 2016. Acessado em 23/09/2017.

MENDES, Fábio Luiz Gonçalves. **O processo criativo em séries de animação brasileiras: O autor do *cartoon* do século XXI.** Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2014.

MENDONÇA, Fernanda. **O Menino e o Mundo: poesia e dialética no mundo contemporâneo.** Em: <<http://www.assistebrasil.com.br/2015/08/o-menino-e-o-mundo-poesia-e-dialetica-no-mundo-contemporaneo/>>. 2015. Acessado em 10/09/2017.

MERTEN, Luiz Carlos. **Animação Brasileira ‘O Menino e o Mundo’ é Indicada ao Oscar 2016.** Em: <<http://cultura.estadao.com.br/blogs/radar-cultural/animacao-brasileira-o-menino-e-o-mundo-e-indicado-ao-oscar-2016/>>. 2016. Acessado em 18/05/2017.

MUNDO DA ANIMAÇÃO. **Irmão do Jorel: o novo sucesso animado brasileiro!** Em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/irmao-do-jorel-o-novo-sucesso-animado-brasileiro/>>. 2015. Acessado em 20/09/2017.

NEEDHAM, Joseph. **Science and Civilization in China**. Volume 4: Physics and physical technology. Cambridge: Cambridge University Press, 1962.

PEREIRA, Aline. **“Irmão do Jorel”**: sucesso levou primeiro desenho animado brasileiro da Cartoon ao exterior. Em: <<https://www.vix.com/pt/entretenimento/545904/irmao-do-jorel-sucesso-levou-primeiro-desenho-brasileiro-da-cartoon-ao-exterior>>. [2016?]. Acessado em 23/09/2017.

POPPLETON, Emma. **A Very Brief History of Animation** – Academic Scholar’s Blog. Em: <<http://www.queenswood.org/A-Very-Brief-History-of-Animation>>. 2015. Acessado em 04/05/2017.

PUMARES, Marta Jiménez; SIMONE, Patrizia; KEVIN, Deirdre; ENE, Laura; MILLA, Julio Talavera. **Mapping the Animation Industry in Europe**. Strasbourg: European Audiovisual Observatory. 2015.

RISTOW, Fabiano. **‘Temos chances’, diz Alê Abreu, diretor da animação pré-selecionada no Oscar**. Em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/temos-chances-diz-ale-abreu-diretor-da-animacao-pre-selecionada-no-oscar-17981390>>. 2016. Acessado em 16/09/2017

ROSSELL, Deac. **The Magic Lantern and the Moving Images Before 1800**. Salzburg: *Barokberichte*, 40-41, 2005.

SANTOS, Sandro Lopes dos. **A Imagem Animada Enquanto Meio de Manutenção das Tradições Populares na Contemporaneidade Brasileira**. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2013.

STYCER, Clarissa. **Animação brasileira ‘Irmão do Jorel’ terá Terceira temporada**. Em: <<http://blogs.oglobo.globo.com/lauro-jardim/post/animacao-brasileira-irmao-do-jorel-tera-terceira-temporada.html>>. 2017. Acesso em 10/10/2017.

STRICKLAND, Jonathan. **How Machinima Works**. Em: <<http://entertainment.howstuffworks.com/machinima.htm>>. [data desconhecida]. Acessado em 23/09/2017.

SUNDSTRÖM, Admeire da Silva Santos. **Filme de Animação Brasileiro Como um Documento da Memória Social**. Salvador: XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ENANCIB). 2016.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **História de Dez Anos de Produção Digital Inclui Brasileiros**. São Paulo: Ciência e Cultura vol. 58 n° 3. 2006.

WAGON, Sabrina Nudeliman. **Como “O Menino e o Mundo” chegou ao Oscar**. Em: <<http://teletela.com.br/telaviva/12/02/2016/como-o-menino-e-o-mundo-chegou-ao-oscar/>>. 2016. Acessado em 07/09/2017.

WALKER, Douglas. **Is Weird the New Brilliant?** 11'41''. Em: <[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=635&v=fXzmUfoKCqQ](https://www.youtube.com/watch?time_continue=635&v=fXzmUfoKCqQ)>. 2016. Acessado em 17/12/2017.

YOON, Hyejin. **The Animation Industry:** technological changes, production challenges, and global shifts. Columbus: Ohio State University. 2008.