

Crítica da animação: debates e abordagens no jornalismo e na literatura especializada

Animation criticism: debates and approaches in journalism and specialized literature

Celbi Vagner Melo Pegoraro¹ 

RESUMO

Este trabalho propõe analisar como se estrutura a análise crítica da animação em suas diferentes plataformas audiovisuais a partir da compreensão da função da crítica e onde ela aparece, quem são os criadores ou produtores da animação, e a importância do entendimento da evolução técnica e do diálogo entre linguagens. O objetivo é entender em qual perspectiva evoluiu o pensamento crítico e como isso influi na divulgação e no melhor entendimento público sobre animação. Trata-se de uma análise panorâmica com revisão da literatura sobre a crítica no jornalismo e no campo acadêmico, visando posteriormente aprofundar e desenvolver um estudo sobre o diálogo entre linguagens e artes na animação.

Palavras-chave: Animação. Crítica. Jornalismo.

ABSTRACT

This paper aims to examine the structure of critical analysis of animation across various audiovisual platforms, focusing on understanding the role of criticism, its presence, the creators or producers of the animation, and the significance of grasping technical advancements and dialogue between languages. The objective is to investigate the progressive perspectives of critical thinking and its impact on the dissemination and public comprehension of animation. It offers a comprehensive analysis with a literature review of criticism in journalism and academia, with the subsequent intention of conducting an in-depth study on the interplay of languages and arts in animation.

Keywords: Animation. Criticism. Journalism.

¹Observatório de Histórias em Quadrinhos das Escolas de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - São Paulo (SP), Brasil. E-mail: celbip@gmail.com
Recebido em: 12/06/2023. Aceito em: 10/05/2023

INTRODUÇÃO

O cinema de animação e as produções direcionadas para televisão, internet e *streaming* são temas de antigas discussões sobre narrativa, estilo e estética. Porém, pouco se avançou na compreensão da própria animação e suas potencialidades na formação crítica e na criação de projetos avançados abordando as mais diversas variáveis de aplicação. Trata-se de trabalho abordando inicialmente as características existentes na crítica do cinema de animação na imprensa em diálogo com o pensamento acadêmico apresentado na literatura especializada a partir de um recorte internacional. O objetivo é entender em qual perspectiva evoluiu o pensamento crítico na área e como isso influi na divulgação e no melhor entendimento público da animação. A metodologia utiliza pesquisa bibliográfica e documental a partir de livros e revistas especializadas (mais acadêmicas) e uma análise comparativa com alguns exemplos registrados na crítica tradicional de imprensa.

Nessa perspectiva, encontram-se alguns fatos importantes no século XX, como a massificação da televisão e a elaboração de normas e códigos morais. Nos Estados Unidos, o código se tornou de difícil aplicação a partir da massificação da televisão nos anos 1960. As redes de televisão precisavam urgentemente de conteúdo e a primeira saída foi explorar o vasto acervo cinematográfico dos estúdios de cinema. Os curtas-metragens de animação foram vendidos em pacotes para as redes de televisão no mercado internacional. Porém, esse conteúdo passou a ser alvo de críticas tão logo a televisão passou a ser vista como a “babá eletrônica” (KLEIN, 1993).

Milhões de crianças passavam horas assistindo animações ou, no mais popular termo, desenhos animados, e não havia de fato um controle padronizado sobre o que era transmitido. As animações foram fortemente afetadas quando a Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDAA) criou “The Motion Picture Production code” (ou Hays Code) como um guia de regras morais para impedir uma tentativa direta do governo dos Estados Unidos e para satisfazer uma demanda pública por produções que evitassem conteúdo sexual e com alto teor de violência, muito presente nos curtas-metragens das décadas de 1920 e 1930 (CRAFTON, 1982). A Betty Boop foi uma das personagens mais afetadas com o Hays Code, tendo os curtas-metragens subsequentes amenizando ou eliminando situações mais adultas do período anterior.

O código pregava a defesa de padrões éticos, o provimento da conduta de vida correta sujeitada ao drama e ao entretenimento, e não poderia existir ridicularização ou expressão de simpatia por atividades ilegais. Embora sua aplicação fosse optativa, os grandes estúdios hollywoodianos aplicaram as normas, o que influenciou as produções entre as décadas de 1930 e 1960 (BARRIER, 1999). Códigos morais foram igualmente aplicados em outros países, especialmente quando as produções foram investimentos estatais.

No caso da popularização da animação na televisão, as maiores redes de televisão nos Estados Unidos e em outros países criaram seus próprios comitês de ética, analisando o conteúdo quanto aos valores e costumes explorados em seus roteiros e imagens. Isso criou um mecanismo de autocensura, amenizado somente quando uma produção era distribuída para emissoras independentes. Essas normas

ajudaram a estabelecer certas limitações de produção e consumo, resultando para a animação o que o senso comum rotulou como “gênero infantil” ou o eufemismo de “filmes para a família”. Trata-se de uma visão equivocada, pois qualquer consulta histórica (BENDAZZI, 2016) resultará em muitos exemplos de produções feitas em animação para diferentes faixas de idade e aplicações em todo o mundo.

A OPINIÃO E A CRÍTICA

As propostas classificatórias dos gêneros jornalísticos são baseadas em duas diferentes perspectivas: informação e opinião. José Marques de Mello (2003) elaborou uma classificação baseada na fonte e na intencionalidade dos textos jornalísticos. Manuel Chaparro (1998), por sua vez, ao publicar estudo comparativo do jornalismo praticado em Portugal e no Brasil, questiona o paradigma que historicamente se tornou a base da discussão sobre as características dos gêneros dos textos jornalísticos — no caso, a separação entre opinião e informação. “Trata-se de um falso paradigma porque o jornalismo não se divide, mas constrói-se com informação e opinião” (CHAPARRO, 1998, p. 100).

A estrutura dos gêneros informativos é descrita a partir de referenciais exteriores à instituição jornalística. Em primeiro lugar, depende de um fato e evolução dos acontecimentos, e da forma como os profissionais do jornalismo estabelecem diálogo com organizações e personalidades. No caso dos gêneros opinativos, “a estrutura da mensagem é determinada por variáveis controladas pela instituição jornalística e que assume duas feições: autoria (quem emite a opinião) e a angulação (perspectiva temporal ou espacial que dá sentido à opinião)” (MARQUES DE MELLO *apud* CHAPARRO, 1998, p. 107).

Manuel Chaparro (1998) contesta a proposta de classificação de Marques de Mello, afirmando que a apuração das informações e a depuração delas com o intuito de resultar em textos noticiosos, constituem intervenções valorativas com influência de pressupostos, juízos, interesses e pontos de vista estabelecidos. Em resumo, seria impossível comentar — ou opinar — sem termos por base fatos e dados apurados pelos jornalistas.

Outra nomenclatura foi definida por Martínez Albertos (2001), com a divisão informação e opinião substituída por relatos e comentários. Segundo essa explicação, a questão fundamental associada à noção de gênero se expressa de modo mais amplo no texto noticioso. “A notícia é uma matéria-prima sobre a qual os profissionais da comunicação jornalística podem trabalhar sobre três enfoques: informação, interpretação e opinião (ALBERTOS, 2001, p. 56). O caráter interpretativo ocorre a partir do enfoque dos fatos primários e conexos, sendo indissociável da parte informativa. Temos como exemplos dessa vertente interpretativa a reportagem interpretativa e a crônica. Temos a análise argumentativa (interpretação) somada com a opinião (persuasão).

Há também o gênero utilitário, muito usado para informar indicadores, citações, roteiros e serviço — informações que interessam aos usuários dos serviços públicos e aos consumidores de produtos industriais e serviços privados. É neste espaço que geralmente encontramos locais, dias e horários da programação de entretenimento audiovisual nos veículos de comunicação.

No campo do texto opinativo, e incluímos aqui o que Albertos (2001) chama de “interpretativo”, uma linguagem discursiva importante é a crítica. Trata-se de uma atividade intelectual, pública e que faz parte do modo de produção artístico de uma sociedade. Ela atua na consciência estética. Entre as diferenças no gênero podemos citar a resenha, descrição pormenorizada de algo; a resenha crítica, texto com juízo de valor; a crônica, uma narração histórica; e a crítica, apreciação estética ligada ao gênero opinativo.

Entre as funções da crítica estão: informar o leitor; elevar o nível cultural; reforçar a identificação comunitária; estimular os artistas; definir o que é novo; documentar a História; construir a historicidade da obra, do gênero artístico, trazer seu passado e apontar seu futuro. A crítica também ajuda na formação de público, abre espaço para as obras de arte (não apenas as de conteúdo mercadológico), duplica os sentidos da obra, aprimora a consciência estética levando a pessoa a “pensar esteticamente”, valoriza o jornalismo enquanto atividade, relacionando-o ao conhecimento humano, e aguça no homem a visão crítica e questionadora do mundo.

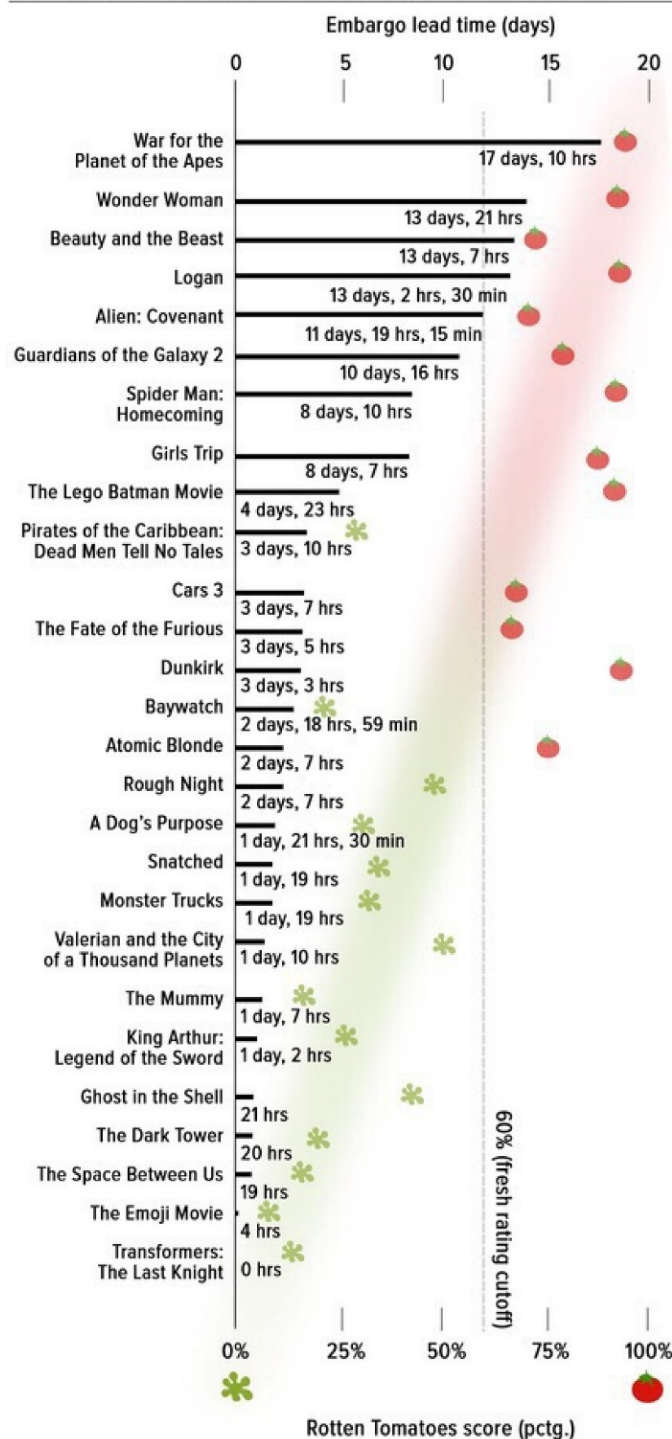
A indústria do cinema tenta controlar os efeitos da crítica de modo a não comprometer resultados financeiros com bilheteria e pré-venda de *tickets*. Uma das ferramentas usadas é o embargo imposto pela equipe de divulgação do filme e não propriamente pela assessoria de imprensa. O jornalista (crítico) assina um termo de compromisso em que concorda em publicar sua crítica apenas em determinada data. Essa data pode variar de semanas, dias e até horas antes da estreia nos cinemas. Um dos modismos tem sido permitir que os jornalistas digam que foram convidados a conferir a exibição e a publicar o que podemos chamar de “primeiras impressões” sem, porém, emitir julgamento de mérito ou listas de detalhes do filme (DICKY, 2017). O intuito claro é promover o “*hype*” ou a vontade do público em conferir o novo filme.

Não são apenas os jornalistas que são afetados pelo embargo. Os chamados “influenciadores digitais”, pessoas com perfis de engajamento nas mídias sociais, são cobiçados pelas assessorias de imprensa no intuito de ampliar a promoção de um lançamento. Na maioria das vezes, sem qualquer condição de emitir julgamento crítico, os influenciadores prestam mais um serviço de informar um lançamento do que propriamente analisá-lo. Lembramos que a própria renovação dos modelos de negócio dos veículos jornalísticos tem forçado a migração de profissionais qualificados na crítica para a criação de perfis e canais nas mídias sociais. Embora sejam poucos em relação ao conjunto de canais que se dizem “críticos”, esses profissionais tentam adaptar para uma linguagem mais dinâmica e visual o conteúdo que no passado se encontrava basicamente na mídia impressa.

Uma dúvida recorrente é se o controle de informação imposto pelo embargo resulta em mudança da percepção da crítica. A resposta costuma ser não. Uma pesquisa realizada pelo site Mashable (DICKY, 2017) compilou 27 filmes com diferentes datas de embargo e a média de avaliação (Figura 1). Os dados demonstram que quanto mais o estúdio tenta atrasar a publicação de uma crítica, maior o número de publicações de críticas negativas. A exceção ocorre quando há filmes cujas franquias (marcas) são muito fortes e os estúdios sabem que as bilheteria dependem muito menos das críticas. Uma animação como “The Emoji Movie” de 2017 teve o

Rotten Embargoes

There's a direct and undeniable correlation between a film's Rotten Tomatoes score and the amount of time a studio allows between its review embargo lift and its public release. Below, we've charted 27 of the year's biggest releases, with embargo time overlaid on their final RT scores.



Fonte: Dickey (2017).

Figura 1. Levantamento da compilação de críticas em relação ao período de embargo. Há uma correlação direta e inegável entre a pontuação de um filme no site Rotten Tomatoes (compilador de críticas) e a quantidade de tempo que um estúdio permite entre o fim do embargo da crítica e sua divulgação ao público. A figura mostra 27 dos maiores lançamentos de 2017 com o tempo de embargo sobreposto às pontuações finais do site Rotten Tomatoes. O embargo é usado como estratégia para controlar a crítica e atrasar eventuais análises negativas na estreia dos filmes, o que poderia afetar o faturamento das produções.

embargo encerrado somente 4 horas antes da estreia e as críticas publicadas foram, em sua maioria, negativas. Há, portanto, uma percepção de que ampliar o tempo de embargo pode estar ocultando aspectos problemáticos de uma produção. Por outro lado, quando um estúdio não estabelece embargo, é porque precisa do trabalho da crítica para auxiliar na divulgação de um novo filme. Não é incomum o embargo também servir para garantir exclusividade para algum veículo jornalístico.

Lamentavelmente, muitos jornalistas, críticos e influenciadores adotam procedimentos para agradar a indústria do entretenimento para não perder o direito futuro de entrevistar elenco e membros da produção, entre eles: basear-se nos *press-releases*, focar maior atenção nos *blockbusters* e produções que o estúdio julga prioritárias, e exagerar no uso de adjetivos positivos e análises simplistas expressos com lugares-comuns. O importante é que o público e principalmente o meio artístico e a indústria carecem do olhar crítico. Ele é importante para o próprio desenvolvimento de futuros filmes e ajudam em estratégias criativas. O jornalista Daniel Piza (2003) elaborou um resumo sobre as características que devem ter um bom texto crítico:

Primeiro, todas as características de um bom texto jornalístico: clareza, coerência, agilidade. Segundo, deve informar ao leitor o que é a obra ou o tema em debate, resumindo sua história, suas linhas gerais, quem é o autor, etc. Terceiro, deve analisar a obra de modo sintético mas sutil, esclarecendo o peso relativo de qualidades e defeitos, evitando o tom de “balanço contábil” ou a mera atribuição de adjetivos. Até aqui, tem-se uma boa resenha. Mas há um quarto requisito, mais comum nos grandes críticos, que é a capacidade de ir além do objeto analisado, de usá-lo para uma leitura de algum aspecto da realidade, de ser ele mesmo, o crítico, um autor, um intérprete do mundo (PIZA, 2003, p. 70).

Há vários tipos de críticas: do estilo adotado para a crítica teatral temos a estruturalista de Roland Barthes, a dialética de Bernard Dort, a polifônica de Bakhtin e até a crítica descrita por Oscar Wilde que vê o crítico como criador (GARCIA, 2004). Já mais voltado para o audiovisual, temos críticas que podem ser conteudísticas, psicológicas, sociológicas, psicanalíticas e formalistas. O cinema de animação e todas as suas produções derivadas em outras mídias podem se aproveitar de qualquer uma delas. Cada uma delas nos fornece instrumentos para uma análise com base em diferentes enfoques e necessidades, o que também contribui para que diferentes visões encontrem respaldo em um público diversificado. Em que pese um filme de animação possa perfeitamente se encaixar nos mesmos parâmetros usados para filmes de ação real (*live-action*), o que propomos a seguir são elementos complementares para qualificar o exercício da análise crítica.

A CRÍTICA DA ANIMAÇÃO: A QUESTÃO DA AUTORIA

A proposta é oferecer elementos complementares a quem analisa animação somente a partir do referencial teórico do cinema *live-action*. Não queremos aqui sugerir, por ora, que a animação mereça seus próprios parâmetros, mas acreditamos que a animação é uma forma de produção audiovisual complexa, capaz de adaptar com criatividade elementos das diferentes artes e linguagens. Esse diálogo

é importante para entendermos de forma crítica como funciona o trabalho de produção, a evolução estética e até mesmo o gosto do público. Tratemos primeiro da questão da autoria.

A tese da autoria no cinema pode ser dividida em dois polos, como descrito por Pegoraro (2016). Um deles é o autoral, a narrativa romântica que denota uma contribuição individual relevante — seja ela do diretor, roteirista ou produtor, resultando no crédito como autor da obra, a despeito de seu controle limitado. No segundo polo, temos a explicação materialista/coletivista que considera certo aparato, um conjunto de condição industrial ou mesmo um grupo de talentos como o equivalente funcional de um autor individual (CHRISTENSEN, 2012).

Há vários teóricos que tentam classificar o papel da criação na indústria do cinema. Em uma perspectiva mais funcionalista, temos o autor John Thornton Caldwell (2008), cujo livro *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* apresenta um estudo etnográfico desenvolvendo o que podemos chamar de uma “teoria autoral industrial”. O autor divide o grupo autoral em três grupos: o primeiro seria ligado aos profissionais criativos responsáveis por imaginar, atuar e dirigir um filme; o segundo seria o formado por profissionais que apenas executam ideias — os operários dos estúdios; um terceiro grupo é formado por quem tem a tomada de decisão — os executivos —, que consideram os roteiros elementos que são parte de um plano de negócios, no qual o autor descreve uma teoria da identidade industrial.

Peter Bogdovich (1997), diretor e historiador, afirma em sua obra que os diretores têm um peso fundamental na identidade dos filmes. Sem dúvida, não podemos menosprezar o papel de diretores como Chuck Jones, na Warner Bros., ou de Tex Avery, na MGM. Os diretores são responsáveis por acompanhar e aprovar todo o trabalho operacional diário de uma produção. Em que pese existirem muitos filmes dos bastidores mostrando diversos animadores e os argumentistas, os diretores têm um importante papel no estúdio no esquema industrial hollywoodiano, especialmente se conseguir a qualificação necessária para obter certa autonomia criativa, o que pode render resultados positivos. Cada vez mais há o interesse em tomar conhecimento sobre os processos de trabalho dos diretores, especialmente os das produções do século 20.

Os produtores e chefes de estúdio são figuras de grande poder decisório. Thomas Schatz (1991) afirma que o produtor é o “arquiteto-chefe” do estilo de um estúdio. Em meados do século 20, período quando os estúdios ainda não tinham condições financeiras equivalentes, vários produtores eram chefes de estúdio com poder decisório sobre os diretores em questões criativas ainda maior do que se vê no século 21. No caso da animação, Walt Disney era dono e igualmente produtor, e como tal, assinava nos créditos como responsável criativo dos curtas e longas-metragens.

Embora Hollywood esteja repleta de produtores influentes, não podemos afirmar que eles controlam os grandes estúdios. Então como podemos explicar certos padrões estéticos e identidades culturais que se estendem por décadas em estúdios

como Warner Bros., Disney, Pixar, da antiga Hanna-Barbera, DreamWorks, Sony Animation, Laika, entre outros? Jerome Christensen (2012) tem uma tese em que destaca a segregação existente entre a crítica fílmica e a histórica econômica do cinema. Ele aponta uma alternativa para identificar o autor — não uma pessoa real, mas um ente que se qualifica no *status* de autor pretendido: o estúdio corporativo em si. Nesse caso, a hipótese é de que o estúdio, e não o diretor, roteirista ou mesmo o produtor, pode ser considerado autor dos filmes de Hollywood.

No último capítulo de seu livro, Christensen (2012) analisa a fusão entre a Disney e a Pixar em 2006 como execução de uma revisão significativa da forma corporativa de afirmar a “autoria cultural”. Trata-se de uma análise relevante, pois a Disney publicamente fala em “cultura da Disney”, “cultura da Pixar”, “cultura da Marvel”, para explicar as estratégias que levam a produção dos filmes e seus produtos derivados. Se do ponto de vista estritamente econômico podemos afirmar que a Disney aposta em franquias, do ponto de vista da produção cultural estamos falando em “pressupostos culturais” que levam a determinadas escolhas — se quisermos, como é o caso, analisar a questão complexa das produções na atualidade.

Do ponto de vista da autoria é importante ressaltar alguns contrapontos que são mais destacados na produção de filmes de animação. A principal diferença entre produções comerciais (independentemente do tamanho da produtora) e as mais artísticas é que é muito mais fácil encontrarmos produções mais autorais nos curtas-metragens — essas produções se concentram nos festivais internacionais de cinema. Isso acontece porque é possível que apenas um animador produza todo o seu material sem interferências externas, o que é altamente improvável em uma produção complexa e coletiva de um longa-metragem.

Há também produções que chamamos de *mainstream* com origem em grandes estúdios ou polos de produções comerciais, caso de Hollywood nos Estados Unidos, ou polos que recebem subsídios estatais para produções em animação (por exemplo, França e Canadá). E há os independentes, estúdios de animação que trabalham de forma isolada e com muito menos recursos se comparados aos localizados nos grandes polos de produção. Muitos deles, como no caso do Brasil, usufruem de editais de políticas públicas de fomento voltados para a produção audiovisual.

Dentro de um país, pode haver muitas diferenças entre polos localizados no que podemos chamar de metrópoles ou regiões mais ricas e polos nas periferias. No Brasil, por exemplo, embora grande parte da produção encontra-se em São Paulo e no Rio de Janeiro, a partir da década de 2010 a região nordeste se tornou um polo de produção de animação. Existem polos de produção responsáveis também por fases secundárias ou por assumir o grosso da produção de estúdio matriz localizado em uma “metrópole” — o que podemos chamar de produção terceirizada. Um estúdio hollywoodiano pode terceirizar sua produção para estúdios no Canadá ou na Coreia do Sul.

Há casos em que duas “metrópoles” podem tentar disputar o mercado de produção. Um caso clássico nos Estados Unidos é Nova York, cujos estúdios nunca conseguiram superar em poderio econômico os localizados em Los Angeles (Hollywood). Porém, na Rússia, as cidades de Moscou e São Petersburgo têm uma

grande produtora de longas e curtas-metragens em cada cidade. A partir de 2020 foi ampliado o tipo de produção *home office*, no qual é possível a um estúdio terceirizar fases da produção não para produtoras estrangeiras, mas para profissionais individuais ou pequenos estúdios que estejam localizados em diversos países.

No que se refere à formação profissional, é preciso ter em mente que há diferentes tipos de formação. Muitos animadores podem ter educação em cursos técnicos específicos. Outros são oriundos de cursos de graduação dos campos do audiovisual, artes e *design* gráfico, em que disciplinas de animação podem não existir ou sua presença pode não passar de uma disciplina panorâmica. E há os que conseguem se formar em cursos específicos ou faculdades ou escolas de ensino superior especializadas, caso da CalArts, nos Estados Unidos, e da Gobelins, na França. No Brasil, temos cursos de graduação voltados para animação na Faculdade Armando Álvares Penteado (FAAP), na Universidade Federal de Belo Horizonte (UFMG), na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM Rio), na Universidade Veiga de Almeida (RJ), na Universidade Federal de Pelotas (RS), na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), na Faculdade Méliès (SP), entre outras.

Em razão das diferenças de formação e da necessidade do mercado, especialmente em polos periféricos, é muito comum que existam profissionais generalistas — aqueles capazes de transitar entre roteiro, desenvolvimento visual, animação e direção — e não apenas os chamados especialistas, que dedicam boa parte de suas carreiras em uma só função no estúdio.

Para concluir, há o papel da aplicação da animação. No audiovisual, a animação não serve apenas como entretenimento em forma de curta e longa-metragem. Podemos ter documentários que utilizam as técnicas da animação para os mais diversos temas (ROE, 2013; SERRA, 2019). Há também uma aplicação funcional por meio de filmes técnicos que visam instruir as pessoas para fins de propaganda, educação, aplicação militar (KORNHABER, 2020) e ensino técnico. Há também uso extenso de animações nos *videogames* e no desenvolvimento de aplicativos para *smartphones*.

A publicidade é uma aplicação muito importante e que em muitos países — caso do Brasil — se tornou a escola de muitos profissionais que hoje trabalham nos grandes estúdios internacionais. Trabalhar com publicidade propicia a experiência de produzir sob pressão, em prazos curtos, respeitando guias e *briefings* de agências, além da experimentação com as mais diferentes técnicas de animação (COOK; THOMPSON, 2019). Dois grandes expoentes da animação publicitária que podemos citar são os produtores e animadores Daniel Messias, no Brasil, e Richard Williams, na Inglaterra.

Há também o uso da animação como aplicação secundária em produções *live-action*. Trata-se do trabalho de *storyboarding*, *design* de produção, efeitos visuais (gerados por computador), animação de efeitos, entre outros. São trabalhos que levam em consideração as dinâmicas de prazo e orçamento diferentes do que normalmente ocorre com animações. No Brasil, tem sido comum que animação entre em editais na forma dessa aplicação secundária. É preciso um amadurecimento em relação às aplicações primárias, levando em consideração o fato de que uma animação toma muito mais tempo de produção.

LITERATURA SUGERIDA COM ÊNFASE EM HISTÓRIA E LINGUAGEM

Mesmo os mais versados críticos de cinema têm alguma lacuna de entendimento quando se trata de animação. O que oferecemos aqui é uma compilação de obras referenciais que servem como sugestão de leitura a quem se interessa em se aprofundar nas pesquisas ou na compreensão das técnicas visando à elaboração de análises críticas.

Do ponto de vista da linguagem, a animação se encaixa primeiramente dentro do que entendemos sobre cinema. Tratamos aqui como audiovisual, por entendermos que a animação se projetou para outras plataformas midiáticas como a televisão, o *videogame*, a internet etc. Entretanto, a animação não pode ser analisada isoladamente dentro dos parâmetros do cinema. Ao longo de décadas construiu intenso diálogo com outras artes e linguagens. Por exemplo, as histórias em quadrinhos serviram como uma das primeiras fontes de adaptação narrativa. A literatura, com ênfase nos contos de fadas, também contribuiu para o desenvolvimento dos filmes. Com o surgimento do cinema sonoro, o som se tornou parte fundamental de uma produção animada com o desenvolvimento de novas técnicas para criação de efeitos sonoros, gravação de vozes/dublagem e a música. E existem diálogos também com o teatro, a fotografia e a ilustração.

O diálogo entre linguagens e artes, portanto, é fundamental para compreendermos a dimensão complexa que são as animações. No ensaio *O Manifesto das Sete Artes* (CANUDO, 1927), foi mencionado pela primeira vez a expressão “sétima arte”, ao então recém-surgido cinema. Para Riccioto Canudo, a obra cinematográfica era constituída de elementos das outras expressões como o som, a música; o movimento, a dança; a cor, a pintura; o volume, a escultura; o cenário, a arquitetura; a representação, do teatro; e a palavra da poesia.

Há outros autores que tratam a animação dentro das discussões sobre a linguagem do cinema. Lewis Jacobs (1972), Sergei Eisenstein (2018) e George Sadoul (1963) produziram ensaios respectivamente em 1939, 1941 e 1963 sobre a produção Disney essencialmente da primeira metade do século 20. Na polêmica discussão existente sobre o que podemos chamar de arte na animação — com exceção dos trabalhos de fato autorais — não é possível escapar das discussões sobre a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin (1994) e a indústria cultural de Theodor Adorno (1989). Ambos citam o Mickey Mouse ao discutir o tema.

Ainda sobre a discussão sobre arte, há um livro do Robert D. Feild (1947), então professor assistente da Universidade Harvard na década de 1930, que polemizou no âmbito acadêmico ao equiparar as qualidades artísticas da produção Disney com as obras das chamadas artes nobres. Ele acreditava que os filmes Disney foram pioneiros em um novo tipo de expressão criativa, superando a noção de que somente a música, a pintura, a escultura e a arquitetura fossem artes. “Combinando muitas dessas velhas formas e as transportando para um domínio atemporal e espacialmente ilimitado teríamos a forma mais potente de expressão artística já inventada” (WATTS, 1997, p. 101). Feild afirma que as histórias em quadrinhos foram importantes para trazer sutileza a um grafismo antes visto como sofisticação, e tinha seu

apelo voltado para o homem comum. O cinema foi outra força, cujo poder de ascensão está relacionado ao desejo do homem comum por entretenimento direto.

O desenho animado (animação) teve experimentações por gerações muito antes da criação da câmera, e se tornou uma forma de entretenimento graças a sua interação com a fotografia. Mas, como Feild conclui, o desenho animado a mão nunca foi levado a sério como arte. Era considerado uma série de artifícios usados para entreter mentes infantis com situações cômicas absurdas. Mas a técnica evoluiu, o processo se tornou mais complexo e os desenhos animados passaram a fazer parte do repertório dos cinemas, geralmente antecedendo (junto aos cinejornais) as grandes produções (PEGORARO, 2016, p. 84).

Um filme como *Fantasia*, de 1940, reunindo animação e música clássica, é um prato cheio para a análise dos críticos e intelectuais, mesmo aqueles que, por alguma razão, tenham renegado as demais produções Disney. Nos Estados Unidos, a crítica recebeu o filme com muito ceticismo. Acusavam Disney de certa arrogância com sua nova produção. Os mais sérios soltaram frases massacrantes em suas críticas como “Um prejuízo para a boa música e para a arte da animação”, “Uma chatice interminável”, ou ainda “Acorde-me quando terminar”¹.

No Brasil, parte da crítica também considerou pretensiosa a tentativa de Disney em misturar duas formas distintas de arte: música e cinema. A exibição do filme no Brasil em 1941 chamou a atenção de expoentes intelectuais. A revista *Clima* foi uma publicação editada entre 1941 e 1944 que trazia longos ensaios com críticas literárias, teatrais e de cinema (PEGORARO, 2012). A edição nº 5, editada em outubro de 1941, é quase totalmente dedicada ao estudo e à crítica de *Fantasia*, com trabalhos de Rui Coelho, Sergio Milliet, Oswald de Andrade, Paulo Emílio de Sales Gomes, Francisco Luis de Almeida Sales, Flavio de Carvalho e Plínio Sussekind Rocha. Mário de Andrade, porém, tem escritos favoráveis às primeiras experimentações de Disney.

Na Europa temos obras pioneiras que abordam linguagem e processos de produção. São os casos de *Le Dessin Animé* de Lo Duca (1948), *How to Cartoon* de John Halas (1958) e *The Animated film* de Roger Manvell (1954), este basicamente com os bastidores da animação britânica *A Revolução dos Bichos*.

Há vários manuais sobre animação computadorizada, e estes se tornam antiquados tão logo a tecnologia se torna obsoleta. Focaremos aqui na base fundamental da animação desenhada. Nos Estados Unidos, as obras consideradas as “bíblías” da animação são duas. *The Illusion of Life: Disney Animation*, dos animadores Frank Thomas e Ollie Johnston (1995), cuja primeira edição é de 1981, apresentou para profissionais do mundo todo várias técnicas e detalhes do processo de produção Disney que até então eram desconhecidos. Já o manual de animação do animador Richard Williams (2012), o *The Animator’s Survival Kit* é uma obra essencialmente técnica, o que faz com seja a referência basilar para quem deseja conhecer as técnicas da animação desenhada, com material retirado dos antigos cursos do animador Art Babbit.

1 Frases citadas no documentário *Walt Disney – o sonho de um homem*, de 1982.

Há muitos livros com viés historiográfico e sociológico tratando de animações. Porém, o que apresenta a melhor visão panorâmica sobre as diversas faces da animação e sua relação com publicidade, propaganda, ideologia, televisão, linguagem e vanguardas é *O Cinema de Animação* do pesquisador francês Sébastien Denis (2010). Trata-se do preenchimento de uma lacuna existente na produção acadêmica sobre o tema, e pode ajudar no aprofundamento dos estudos da animação.

Sobre inovações, qualquer análise crítica deve levar em consideração evolução estética e técnica. No jornalismo cultural é importante dedicar um tempo considerável com leituras que ensinam a refletir questões teóricas mais amplas como a questão do gosto, do nacionalismo artístico, da compreensão do consumo da produção cultural, do pensamento crítico conservador e a importância das vanguardas (COELHO, 2006). Isso nos ajuda a compreender porque “escolas” de animação com estilos tão singulares são tão importantes para a história da animação. As produções experimentais de Norman McLaren do National Film Board of Canadá, a pretensa simplificação dos filmes da United Productions of America (U.P.A.), a diversidade estética da escola de Zagreb, e a explosão criativa dos animes japoneses e das produções russas formam um conjunto valioso de importantes criações com fortes influências de fundo econômico, político e estético.

Do ponto de vista do revisionismo histórico, há obras importantes que procuram retirar da sombra as mulheres que trabalharam com animação no século 20. É o caso de *The Queens of Animation: The Untold Story of the Women Who Transformed the World of Disney and Made Cinematic History*, de Nathalia Holt (2019), que apresenta esse panorama da presença de mulheres na animação hollywoodiana. A pesquisadora Mindy Johnson (2017) não apenas escreveu sobre as mulheres que foram omitidas na historiografia oficial dos estúdios Disney, como também está pesquisando as primeiras décadas da produção hollywoodiana em geral. Em 2022, ela divulgou as primeiras informações sobre uma mulher pioneira — Bessie Mae Kelley, cuja carreira foi iniciada em 1917. No Brasil, temos o projeto *Mulher Anima* (SCHNEIDER et al., 2021) com o propósito de apresentar a presença das mulheres na história da animação brasileira.

Nesse recorte com sugestões literárias, é fundamental listar algumas obras historiográficas gerais e específicas. Os três volumes com o panorama histórico da animação mundial do pesquisador italiano Giannalberto Bendazzi (2016) apresentam informações basilares sobre dados das animações nos mais diferentes países. Em relação a historiografias locais, destacamos duas publicadas pela British Film Institute: *The Story of British Animation* (STEWART, 2021) e *Anime: A History* (CLEMENTS, 2013), que tratam das produções britânicas e japonesas. Os livros da editora L’Harmattan escritos por Sébastien Roffat (2005, 2014a, 2014b, 2014c, 2020, 2021, 2023) nos apresentam a história dos estúdios Les Gémeaux, as criações de Paul Grimault e Émile Reynaud, a estética e a produção francesa entre 1936 e 1944 com discussão sobre as políticas de Estado na área da cultura, e a relação da animação e da propaganda. Cada país tem uma produção própria cuja escala e importância deve ser avaliada de acordo com a necessidade da crítica. A produção belga (MAESLTAF,

1976), por exemplo, mostra-nos que há todo um acervo diverso esteticamente que surpreende quem conhece apenas o Tintim e Os Smurfs. Em outro exemplo, a produção dos estúdios Toonder (DE VRIES, 2012) nos apresenta a sofisticação gráfica de uma das maiores produtoras da Holanda com projetos experimentais, publicidade e filmes muito populares — com um elo com as histórias em quadrinhos. Poderíamos continuar com exemplos da Argentina, do Canadá, da China, da República Tcheca, da Rússia, entre outros. Destacamos aqui mais dois países que merecem atenção nessa busca por maior compreensão dessas produções.

O Japão precisa ser analisado por sua importância na disseminação do anime na cultura popular de tantos países e pelo impacto comercial gerado a partir da Ásia. Há dezenas de bons autores ocidentais com obras que classificam e nos apresentam as características narrativas e estéticas dos animes. Em vez de citar obras generalistas, gostaríamos de pontuar inicialmente duas obras que analisam a produção de Hayao Miyazaki, um dos maiores expoentes da animação japonesa. O francês Emmanuel Trouillard (2019), por exemplo, faz uma análise retrospectiva dos filmes de Miyazaki a partir dos elementos vistos na animação *Vidas ao vento*. Já o espanhol Raúl Fortes Guerrero (2019) escreveu uma monografia mais densa com análise sobre as éticas e estéticas dos filmes de Miyazaki e porque, segundo o autor, ele supera em importância outros diretores de animação japoneses.

A melhor forma de compreender os animes — e os mangás — é conhecer os trabalhos dos teóricos japoneses. Um artigo seminal é de autoria de Eiji Otsuka e Marc Steinberg (2010) com tradução em inglês e complementos do professor Marc Steinberg. Somos apresentados ao fandom (a cultura dos fãs) do mangá e do anime no Japão. Com uma visão etnográfica da produção japonesa, Otsuka nos apresenta a uma reflexão sobre a reprodução e o consumo da narrativa. Seu principal interlocutor acadêmico foram os pesquisadores Lamarre *et al.* (2007), um filósofo e crítico cultural que se tornou um expoente no Japão na análise da representação, da estrutura narrativa e da subcultura otaku, termo já difundido pelos consumidores de mangá e anime no Brasil. Os dois artigos são um bom ponto de partida para começarmos a entender a animação japonesa pelo ponto de vista cultural de seu país de origem.

No caso do Brasil, não apenas aceleramos a produção e o volume de títulos desde a virada para o século 21, como estamos construindo um grupo sólido de pesquisadores que trabalha na construção da formação crítica do público, e dos diferentes aspectos técnicos, da história da produção brasileira e nas questões de mercado e formulações de políticas culturais. As obras já publicadas vão desde a análise dos aspectos técnicos — *A Arte da Animação: Técnica e estética através da história*, de Alberto Lucena Barbosa Junior (2002) — até a compilação de entrevistas com animadores independentes (LEITE, 2015), apresentação de panorama da diversidade de técnicas elaborado pela comissão organizadora do Festival Internacional Anima Mundi (WIEDEMANN, 2007) e dos filmes considerados essenciais pela Associação Brasileira do Cinema de Animação (ABCA) e pela Associação Brasileira de Críticos de Cinema (ABRACINE) — *Animação Brasileira – 100 filmes essenciais* (SILVA;

CARNEIRO, 2018). A Região Nordeste tem se destacado por se tornar o celeiro de novos talentos e um novo polo da animação brasileira fugindo do senso comum do eixo Rio-São Paulo. O professor Marcos Buccini (2017) fez pesquisa relevante sobre a história do cinema de animação em Pernambuco.

Para uma história da animação no período do cinema mundo, a melhor referência é o livro de Donald Crafton (1982) focado nas produções lançadas entre 1898 e 1928. A tese de doutorado de Robin Allan (1999) sobre as produções Disney e as inspirações artísticas na Europa é um exemplo de pesquisa sobre diálogo entre linguagens. Outros ensaios sobre esse diálogo com referências europeias podem ser lidos no livro de Bruno Girveau (2007).

Para um panorama histórico da animação clássica hollywoodiana, pela ordem, o livro *Hollywood Cartoons*, de Michael Barrier (1999), é o que melhor apresenta em detalhes a evolução da produção nos diferentes estúdios. Com texto menos árido, porém mantendo o rigor de pesquisa, *Of Mice and Magic*, de Leonard Maltin (1980), costuma ser a introdução ideal aos pesquisadores iniciantes. O mesmo vale para *Enchanted Drawings: The History of Animation*, de Charles Solomon (1994). Qualquer livro do animador e pesquisador John Canemaker (2018) é referência para quem estuda história da animação, portanto destacamos aqui *Winsor McCay: His Life and Art* sobre um dos maiores ícones dos quadrinhos e animações.

Além do *mainstream* hollywoodiano conhecido pelas produções da Disney, Warner, MGM — e atualmente por estúdios como DreamWorks, Pixar, Sony Animation, entre outros —, não podemos ignorar as vanguardas. Há pelo menos três dignas de nota no século 20: em primeiro lugar, o experimentalismo de Norman McLaren em suas animações para o National Film Board of Canada (DOBSON, 2007). Em segundo, a dissidência “comunista” da Disney que formou a U.P.A., inovando ao trocar o estilo realista pelo “chapado”, evitando animais antropomorfizados pelo protagonismo humano, e investindo no que ficou conhecido como “animação limitada” — técnica eficiente para animar com menos desenhos e que seria posteriormente explorada na televisão pelo estúdio Hanna-Barbera e seus concorrentes (ABRAHAM, 2012). O Mr. Magoo pode ser o personagem mais popular da U.P.A., mas seu acervo é repleto de animações experimentais para o cinema e a televisão. E, finalmente, temos a “Escola de Zagreb” na Iugoslávia (atual Croácia), também explorando a estilização e não o realismo, porém com elementos de cinismo, autoironia, manipulação e visão de mundo centrada nos adultos (HOLLOWAY, 1972). O mais importante animador deste estúdio (Zagreb Film) foi Dušan Vukotić.

No que concerne ao estudo da linguagem, a Croácia teve um importante crítico, jornalista e teórico chamado Ranko Munitić (2007). Não apenas ele ajudou a preservar a história da animação de Zagreb, como é de sua autoria uma série de artigos sobre crítica e um livro sobre estética da animação. Para ele, a animação é um sistema de valores morfológicos cujo sentido e significância se tornam legíveis a partir da análise de certas formas e características morfológicas. Valorizava as partes visual (o traço, o espaço e o volume) e o cinestésico (a própria animação, a filmagem, o som, a música e a edição). Como grande parte de seus escritos está no

idioma servo-croata, a obra em inglês sugerida é o livro *Understanding Animation*, do britânico Paul Wells (1998). Trata-se de uma introdução adequada para quem deseja compreender a animação em sua forma cinematográfica, como interpretar seus diferentes métodos e elementos técnicos, apresenta estratégias de narrativa para animação e discute um pouco sobre representatividade, focando em raça e gênero. Wells utiliza estudos de caso se aproveitando de produções de nomes famosos da animação, como Chuck Jones, Tex Avery e Nick Park.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentado ao Seminário de Estudos de Animação (SeAnima 2021) foi uma contribuição para as discussões sobre propostas para ampliar a divulgação acadêmica, promover mais encontros, incentivar novos pesquisadores e auxiliar na busca por referências bibliográficas.

A bibliografia editada no Brasil ainda é carente de títulos e há poucas revistas científicas internacionais com espaço para trabalhos que discutam animação. A Society of Animation Studies é um dos principais fóruns de pesquisa com periódico acadêmico disponível. A crítica aparece em artigos e edições de revistas e catálogos, como os da Siggraph, ou em dossiês especiais, como os oferecidos por revistas científicas de campos diversos. A *American Music*, por exemplo, periódico da Universidade de Illinois, teve um dossiê específico sobre música Disney.

O que esperamos é que este artigo contribua para que os jornalistas acessem material documental e bibliográfico, e que sejam incentivados a desenvolver pesquisas aprofundadas sobre linguagem, história, teoria, estéticas e técnicas da animação. É também esperado que os pesquisadores e professores que lidam com temas relacionais à animação tenham mais subsídio para aprofundar futuras pesquisas na área. A crítica é fundamental para que o público, o mercado e o Estado conheçam de fato o que é a animação para além das generalizações e do rótulo infantil, e para que as políticas públicas e estratégias de produção levem em consideração todo o seu potencial criativo e de comunicação.

REFERÊNCIAS

- ABRAHAM, A. **When Magoo flew: the rise and fall of animation studio UPA**. Middletown: Wesleyan University Press, 2012.
- ADORNO, T. W. A Indústria Cultural. In: COHN, G. (Org.). **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo: T.A. Queiroz, 1989. p. 287-295.
- ALBERTOS, J. L. M. **Curso general de redacción periodística**. Madrid: Paraninfo, 2001.
- ALLAN, R. **Walt Disney and Europe**. Indiana: Ed. Indiana; 1999.
- BARBOSA JUNIOR, A. L. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac-SP, 2002.
- BARRIER, M. J. **Hollywood cartoons – American animation in Its Golden Age**. New York: Oxford University; 1999.
- BENDAZZI, G. **Animation: A World History**. v. 1. Foundations – The Golden Age. Boca Raton: CRC Press, 2016.

- BENJAMIN, W. A Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: **Magia e Técnica, Arte e Política (Obras Escolhidas)**. v. 1. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BOGDAVICH, P. **Afinal, quem faz os filmes?** São Paulo: Cia das Letras, 1997.
- BUCCINI, M. **História do Cinema de Animação em Pernambuco**. Pernambuco: Serifa Fina, 2017.
- CALDWELL, J. T. **Production culture: industrial reflexivity and critical practice in film and television**. Durham; Londres: Duke University Press, 2008.
- CANEMAKER, J. **Winsor McCay: his life and art**. Boca Raton: CRC Press, 2018.
- CANUDO, R. **L'usine aux images**. Paris: Etienne Chiron, 1927.
- CHAPARRO, M. **Sotaques d'aquem e d'além mar: Percursos e gêneros do jornalismo português e brasileiro**. Santarém: Jortejo, 1998.
- CHRISTENSEN, J. **America's corporate art: the studio authorship of Hollywood motion pictures**. Stanford: Stanford University Press, 2012.
- CLEMENTS, J. **Anime: a history**. London: Bloomsbury Publishing/BFI, 2013.
- COELHO, M. **Crítica cultural: teoria e prática**. São Paulo: Publifolha, 2006.
- COOK, M; THOMPSON, K. M. **Animation and advertising**. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.
- CRAFTON, D. **Before Mickey - the animated film 1898-1928**. Cambridge: MIT Press, 1982.
- DE VRIES, J-W. **De Toonder Animatiefilms**. S-Hertogenbosch: Silvester Strips, 2012.
- DENIS, S. D. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Editorial Texto & Grafia, 2010.
- DICKEY, J. **There's a secret way to predict a movie's Rotten Tomatoes score**. Mashable. 2017. Disponível em: <https://mashable.com/article/movies-rotten-tomatoes-scores-embargo-times> Acesso em: 4 jun. 2023.
- DOBSON, T. **The film work of Norman McLaren**. Barnet: John Libbey Publishing, 2007.
- EISENSTEIN, S. **Walt Disney**. Madri: Casimiro libros. 2018.
- FEILD, R. D. **The Art of Walt Disney**. Londres: Collins, 1947.
- GARCIA, M. C. **Reflexões sobre a crítica teatral nos jornais: Décio de Almeida Prado e o problema da apreciação da obra artística no jornalismo cultural**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2004.
- GIRVEAU, B. **Once upon a time: Walt Disney: the sources of inspiration for the Disney Studios**. Londres: Prestel, 2007.
- GUERRERO, R. F. **Hayao Miyazaki**. Madri: Ediciones Akal, 2019.
- HALAS, J. **How to cartoon**. Londres: Focal Press, 1958.
- HOLLOWAY, R. **Z is for Zagreb: a guide to the films of one of the world's major cartoon studios**. London: The Tantivy Press, 1972.
- HOLT, N. **The queens of Animation: the untold story of the women who transformed the World of Disney and made cinematic history**. Little Brown and Company, 2019.
- JACOBS, L. **La Azarosa Historia del Cine Americano**. v. 2. Barcelona: Editorial Lumen, 1972.
- JOHNSON, M. **Ink & paint: the women of Walt Disney's animation**. New York: Disney Editions, 2017.
- KLEIN, N. M. **7 minutes - the life and death of the American animated cartoon**. New York: Verso, 1993.
- KORNHABER, D. **Nightmares in the dream sanctuary - War and the Animated Film**. Chicago: University of Chicago Press, 2020.
- LAMARRE, T.; HIROKI, A.; FURUHATA, Y.; STEINBERG, M. The animalization of otaku culture. **Mechademia**, v. 2, p. 175-187, 2007.

- LEITE, S. **Maldita animação brasileira**. Belo Horizonte: Editora Favela, 2015.
- LO DUCA. **Le dessin anime**. Paris: Prisma, 1948.
- MAELSTAF, R. **La Pelicula de animacion en Bélgica**. Bruxelas: Ministerio de Asuntos Extranjeros del Comercio Exterior y de la Cooperación al Desarrollo, 1976. (Colección Crónicas Belgas).
- MALTIN, L. **Of mice and magic** - a history of American animated cartoons. New York: Plume, 1980.
- MANVELL, R. **The Animated Film**. Londres: Sylvan Press, 1954.
- MARQUES DE MELLO, J. **Jornalismo opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. 3. ed. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.
- MUNITIĆ, R. **Estetika animacije**. Belgrado: Filmski centar Srbije, Fakultet, 2007.
- OTSUKA, E.; STEINBERG, M. World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative. **Mechademia**, v. 5, p. 99-116, 2010.
- PEGORARO, C. Fantasia e uma Nova Dimensão Sonora: convergência de linguagens musical, artística e cinematográfica. **Anagrama (USP. Online)**, v. 5, n. 4, 2012.
- PEGORARO, C. **Animação e quadrinhos Disney: produção cultural no início do século XXI**. 416 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- PIZA, D. **Jornalismo Cultural**. São Paulo: Contexto, 2003.
- ROE, A. H. **Animated Documentary**. New York: Palgrave, 2013.
- ROFFAT, S. **Animation et propagande** - Les dessin animés pendant la Seconde Guerre mondiale. Paris: L'Harmattan, 2005.
- ROFFAT, S. **Esthétique et réception du dessin animé français sous l'occupation (1940-1944)** - L'émergence d'une école française?. Paris: L'Harmattan, 2014a.
- ROFFAT, S. **Histoire du dessin animé français entre 1936 et 1940** - Une politique culturelle d'État?. Paris: L'Harmattan, 2014b.
- ROFFAT, S. **Histoire Politique et économique du dessin animé français sous l'occupation (1940-1944)** - un âge d'or?. Paris: L'Harmattan, 2014c.
- ROFFAT, S. **La Bergère et le ramoneur de Paul Grimault et Jacques Prévert** - Chronique d'un désastre annoncé. Paris: L'Harmattan, 2020.
- ROFFAT, S. **LES GÉMEAUX**. L'histoire d'un studio d'animation mythique. Paris: L'Harmattan, 2021.
- ROFFAT, S. **Émile Reynaud: nouveaux regards**. Paris: L'Harmattan, 2023.
- SADOUL, Georges. História do cinema mundial. Vol. 1. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1963.
- SCHATZ, T. **O gênio do sistema: a era dos estúdios em Hollywood**. São Paulo: Cia das Letras, 1991.
- SCHNEIDER, C.; PRADO, L.; LINDOSO, P.; BOLSHAW, C. As mulheres na animação do Brasil: um panorama sobre história, pesquisas e ações coletivas. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 6 n. 18, 2021. <https://doi.org/10.22398/2525-2828.618126-141>
- SERRA, J. J. O documentário animado: novas abordagens na representação da realidade. In: TAVARES, M. R.; GINO, M. S. (Orgs.). **Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019. v. 1, p. 56-70.
- SILVA, P. H.; CARNEIRO, G. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Editora Letramento, 2018.
- SOLOMON, C. **Enchanted drawings: the history of animation**. New York: Random House, 1994.
- STEWART, J. **The story of british animation**. London: Bloomsbury Publishing/BFI, 2021.
- THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Disney Editions, 1995.

TROUILLARD, E. **Hayao Miyazaki et l'acte créateur** - Faire jaillir le monde dessiné en soi. Paris: L'Harmattan, 2019.

WATTS, S. **The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life**. Columbia: University of Missouri Press, 1997.

WELLS, P. **Understanding animation**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 1998.

WIEDEMANN, J. **Animation Now!** Londres: Taschen, 2007.

WILLIAMS, R. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Londres: Faber & Faber, 2012.

Sobre o autor

Celbi Vagner Melo Pegoraro: doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo.

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

