

ISSN 2525-2828

Diálogo

COM A ECONOMIA CRIATIVA

v.8, n.24, set./dez. 2023

Dossiê SEANIMA#3



Apoio:



Editora Responsável: Veranise Jacobowski Correia Dubeux

Editores Associados: Isabella Vicente Perrotta
Lucia Maria Marcellino de Santa Cruz
Joana Martins Contino

Editora Gerente: Joana Martins Contino

Organizadores do Dossiê Seanima#3: Gabriel Filipe Santiago Cruz
Raphael Argento de Souza
Leonardo Marques de Abreu

Produção Editorial:



Imagem da Capa: Rosana Urbes

Diálogo com a economia criativa [recurso eletrônico] / Escola Superior de Propaganda e Marketing, v. 8, n. 24 (set./dez. 2023) – Rio de Janeiro: ESPM, 2023.

Quadrimestral.

Modo de acesso: <<http://dialogo.espm.br>>

eISSN: 2525-2828

1. Economia da cultura. 2. Indústria criativa. 3. Criatividade nos negócios. I. Escola Superior de Propaganda e Marketing (Rio de Janeiro). II. Programa de Pós-graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação.

CDU 330:316.7

e-ISSN 2525-2828

Revista do Programa de Pós-graduação em Economia Criativa,
Estratégia e Inovação - PPGECEI/ESPM Rio

Ficha catalográfica elaborada na Biblioteca ESPM Rio.

ESPM Rio

Vila Aymoré – Ladeira da Glória, 26 – Glória, Rio de Janeiro, RJ
Telefone: +55 (21) 2216-2066
revistadcec-rj@espm.br

Imagem da capa.....	3
Editorial	7

DOSSIÊ SEANIMA#3

A animação japonesa e a sua marca de distinção no Ocidente	10
Gustavo de Melo França	
Impressões da realidade no museu: o uso de animações por espaços de memória	25
Daniel Grizante de Andrade	
A narrativa feminina na animação de horror: um estudo de caso sobre "Chá de sangue e fio vermelho" (2006).....	38
Maria Luiza Correa da Silva	
Avaliação sobre Animação e Cinema de vida real: semelhanças e diferenças.....	50
Eliane Muniz Gordeeff	
Formas Animadas: o movimento desenhado na animação cartunesca.....	64
Antonio Fialho	
Crítica da animação: debates e abordagens no jornalismo e na literatura especializada.....	79
Celbi Vagner Melo Pegoraro	
O ensino de animação na modalidade remota durante a pandemia COVID-19: um estudo de caso sobre a experiência no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe no período acadêmico 2020.1	97
Jean Cerqueira	

ENTREVISTA

"71 anos foram muito poucos pra minha vontade de comunicar" – Entrevista com Pedro Ernesto Stilpen, o Stil	115
Carlos Eugênio Baptista (Patati), Gabriel Filipe Santiago Cruz, Luiz Felipe Vasques	

ARTIGOS

Intercâmbio cultural na economia criativa: laços fracos e fortes em feira agroecológica	124
Elias Ricardo de Oliveira, Fernando Gomes de Paiva Júnior, Henrique César Muzzio de Paiva Barroso	
Cidades criativas e a inovação pela coprodução de serviços públicos: uma análise a partir da teoria da localização.....	144
Thiago Chagas de Almeida, Magnus Luiz Emmendoerfer, Elias José Mediotte, Alessandro Carlos da Silva Junior, Beatriz Gondim-Matos	

Imagem da capa

The cover image

Gabriel Filipe Santiago Cruz¹ 



¹Universidade Federal Fluminense, Professor Adjunto do Departamento de Cinema e Vídeo, Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail: prof.gabrielcruz@gmail.com
Recebido em: 17/10/2023. Aceito em: 17/10/2023.



Fonte: foto de André Barroso.
Rosana Urbes em seu estúdio.

A animadora, ilustradora e *storyartist* Rosana Urbes nos traz a ilustração de capa dessa edição. Rosana tem uma trajetória animada impressionante: oito anos trabalhados no exterior, seis deles na Walt Disney Animation Studios, em que teve a oportunidade de animar em filmes como *Mulan*, *Tarzan* e *Lilo e Stich*.

No documentário *Luz, anima, ação*, de Eduardo Calvet, Rosana relata a sua chegada nos estúdios Disney durante a produção de *Mulan*. Ao responder ao questionamento sobre no que gostaria de trabalhar, comenta que gosta de animar personagens femininas. E com essa resposta, recebe a missão de animar a protagonista do longa.

Talvez para muitos estudantes ou entusiastas da animação, trabalhar em um grande estúdio como a Disney poderia ser considerado o ápice da trajetória de um profissional. Rosana Urbes quebra essa lógica ao retornar ao Brasil, abrir um estúdio de Animação próprio e lançar, em 2014, o curta metragem *Guida*¹, que ganhou diversos prêmios tanto no Brasil quanto pelo mundo, incluindo o Festival Internacional de Animação de Annecy, na França, com dois destaques: o prêmio Jean-Luc Xiberras, dado ao melhor primeiro filme de animação, e uma menção honrosa da Federação Internacional de Críticos de Cinema. Os traços a lápis em tom sépia e os cenários aquarelados em *Guida* apresentam ao mundo muito mais da identidade artística de Rosana do que nos industriais, adaptados e iguais traços dos estúdios Disney. Assim sendo, em *Guida*, podemos ter um importante conselho dado a futuros animadores e, principalmente, animadoras: ser um nome

1 Disponível em <https://youtu.be/RenFPqH2CEw?si=QzL9B0U4hFRUq4k1>. Acessado em 02 out. 2023.



Rosana em visita a FAAP com Eliseu e seus alunos.

entre 400 de um trabalho importante é legal, mas ser protagonista em sua própria obra é inigualável!

Em sua ilustração, Rosana homenageia outro nome muito querido no meio animado brasileiro: Eliseu Lopes Filho, animador, professor e pesquisador de animação que, infelizmente, nos deixou em outubro de 2021. Criador do curso de animação da FAAP em São Paulo, Eliseu era um verdadeiro divulgador, entusiasta e incentivador da animação brasileira. Quem frequentava o Anima Mundi tanto no Rio de Janeiro quanto em São Paulo o encontrava sempre rodeado de seus alunos e os incentivando a se lançarem entre os animadores profissionais, sem medo de se apresentar e fazer suas respectivas redes de contato. Nessas ocasiões, os animadores sempre corriam para abraçá-lo, sentar-se em uma mesa de café para trocar experiências e ideias. E era incrível a generosidade dele para com todos. Não tardava ele trazia no ano seguinte algo que havia comentado no ano anterior (como acetatos de seu acervo pessoal, um esquema de fotografia que desenvolveu na faculdade para aulas de animação e muitas outras conversas inesquecíveis). Em um vídeo memorial organizado pela equipe do Dia da Animação², César Coelho, um dos diretores do Anima Mundi, define bem Eliseu Lopes Filho: “O Eliseu é um símbolo do que a animação brasileira é: talento, amor, paixão pela arte, generosidade e a persistência de fazer as coisas”.

Rosana escolheu o lápis com seus delicados movimentos, símbolo bem marcante da animação, para representar o nosso Fred Flintstone Brasileiro da Animação (personagem que ele adorava se fantasiar).

² Disponível em: https://youtu.be/7_K5GXUYSrg?si=wEyp14AHD2t1kE3I. Acesso em: 14 out. 2023.



A Ilustração de Rosana Urbes e Eliseu fantasiado de Fred Flintstone.

E assim finalizamos a primeira de algumas homenagens ao mundo das artes sequenciais brasileiras que teremos nesta edição da revista *Diálogo com a Economia Criativa*.



Rosana Urbes e Eliseu Lopes Filho
Vida longa à Rosana Urbes! Viva Eliseu! Viva a animação brasileira!

Sobre o autor

Gabriel Cruz: membro fundador do Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA), doutor em Design, professor Adjunto do Departamento de Cinema e Vídeo e pesquisador colaborador do Programa de Pós-graduação em Cinema (PPGCine) da Universidade Federal Fluminense.



Editorial

Editorial

Gabriel Filipe Santiago Cruz^I , Raphael Argento de Souza^{II} 

Em uma recente polêmica envolvendo as eleições para a Academia Brasileira de Letras, o jornalista James Akel^I, ao defender sua candidatura em relação a Mauricio de Souza, criador da Turma da Mônica, causou um alvoroço por meio da mídia e das redes sociais com a afirmação “Quadrinho não é literatura.”. Apesar da polêmica, o episódio levantou uma série de debates nas redes entre fãs, intrometidos e, é claro, estudiosos sobre o tema.

E um dos debates que chamou a atenção foi uma ala que dizia que não era necessário que os quadrinhos tivessem que pedir permissão à literatura para serem dignos de se tornar um campo de estudo. Apesar de utilizarem plataformas e suportes em comum quando apreciados, ambos têm características próprias e, em muitos casos, acabam dialogando e tendo suas intercessões em outros campos.

Essa discussão nos fez pensar que com a animação não é diferente. Em geral, podemos pensar na animação inserida no campo do cinema e como um gênero deste, como é comumente conhecida, porém esse não é o único espaço por onde ela transita. Livros podem carregar animações (como nos *flipbooks*), jogos eletrônicos carregam animações entre uma fase e outra (isso quando o próprio jogo não é, em si, uma animação), o retorno dos *long-plays* (também conhecidos como disco de vinil) pode nos permitir assistir animações em zootrópio enquanto escutamos nossas bandas e cantores favoritos. Enfim, a animação, com seu estilo e signos próprios, não precisa ser nenhuma dessas outras formas de interação com o ser humano para ter seu próprio campo de estudo.

É em cima dessa reflexão que esta nova edição da revista *Diálogo com a Economia Criativa* traz mais um dossiê, o terceiro, com trabalhos completos, apresentados no mais recente Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA) e que demonstram, mais uma vez, a riqueza e a diversidade de áreas com as quais a animação pode dialogar.

Nesta edição, a animação dialoga com a história e a antropologia no trabalho intitulado “A animação japonesa e sua marca de distinção no ocidente”. Nela, Gustavo de Melo França aborda como a compreensão da animação japonesa no mercado norte-americano foi construída por meio de uma visão estereotipada e orientalista, criando inclusive uma releitura do termo “anime” em relação ao próprio país de origem.

1 Reportagem “Gibi não é Literatura.” Diz James Akel, que disputa vaga na ABL. Disponível em <https://veja.abril.com.br/cultura/gibi-nao-e-literatura-diz-james-akel-que-disputa-vaga-na-abl> . acessado em 02 out. 2023

^IUniversidade Federal Fluminense, Departamento de Cinema e Vídeo – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail: prof.gabrielcruz@gmail.com

^{II}Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Curso de Neuroeducação – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail: raphael.souza@ifrj.edu.br

Recebido em: 17/10/2023. Aceito em: 17/10/2023.

O encontro entre as áreas da animação e da educação é apresentado em dois outros trabalhos: de Daniel Grizante de Andrade, que traz a presença da linguagem animada nos museus em “Impressões da realidade no museu: o uso de animações por espaços de memória”, e de Jean Cerqueira, que vai abordar a própria questão do ensino de animação em cursos de cinema durante a pandemia em estudo de caso feito na Universidade Federal de Sergipe.

A relação da animação com a ilustração está representada no trabalho de Antônio Fialho, que aborda a relação da linguagem cartunesca com a representação de movimento tomando por base os princípios da animação de Thomas e Jonston e a estrutura de Williams no trabalho “FORMAS ANIMADAS: o movimento desenhado na animação cartunesca”.

Não vão faltar representantes do diálogo cinema e animação: Maria Luiza Correa da Silva faz uma análise fílmica da produção *Chá de Sangue e fio Vermelho*, de 2006, trazendo uma ótica sobre a visão feminina em personagens de animação de horror. Já Eliane Muniz Gordeeff vai falar sobre as semelhanças e diferenças entre animação e cinema de vida real e suas implicações.

O jornalismo, sobretudo no campo da crítica, vem realizar seu diálogo com a animação no trabalho de Celbi Pergoraro, que aborda a necessidade da importância do conhecimento das técnicas animadas para abordagem crítica dos filmes de animação em ensaios e críticas jornalísticas sobre o assunto.

Os textos sobre animação se encerram com uma entrevista-homenagem: uma entrevista realizada em 2014 e nunca publicada com Pedro Ernesto Stilpen, o Stil, animador independente que pertenceu aos grupos fotograma e NOS entre as décadas de 1960 e 1980, e que trabalhou em projetos como “Pluft Plact Zoom” e “Armação Ilimitada”, na Rede Globo. Nesta ocasião, junto a Luiz Felipe Vasques e Gabriel Cruz estava também o roteirista e quadrinista Carlos Eugênio Baptista, o Patati (que faleceu em 2018), ocasião que foi a possibilidade de encontro e um rico diálogo de dois grandes profissionais dos quadrinhos e da animação. A publicação dessa entrevista se torna então não só um grande exemplo de contribuição entre essas áreas, como também uma grande homenagem a esses dois gênios que já nos deixaram há alguns anos (Stil faleceu um ano depois de Patati, em 2019).

Por fim, a revista encerra com dois artigos livres no campo da economia criativa: “Intercâmbio cultural na economia criativa: laços fracos e fortes em feira agroecológica”, no qual é apresentada a importância desses laços em estudo de caso de intercâmbio rural-urbano entre produtores e consumidores de uma feira em Várzea (bairro periférico de Recife, Pernambuco), e “Cidades criativas e a inovação pela coprodução de serviços públicos: uma análise a partir da teoria da localização”, em que é realizada uma análise sobre a possibilidade de as cidades criativas serem mais passíveis de inovar no setor público por promover a coprodução de serviços públicos.

Assim, despretensiosamente, a Revista *Diálogo* procura apresentar nesta edição as múltiplas facetas desse cristal, ainda em fase de lapidação, que é a animação, cada qual com uma característica: linguagem, crítica, criatividade, diálogos com outros campos do conhecimento, o distanciamento e a aproximação com a vida

real. Ao mesmo tempo, deixa resplandecer o brilho das luzes, que apesar de terem se apagado de nosso convívio, ainda estão presentes por meio dessa história que continuamente é construída e reconstruída. Aos nossos queridos Stil, Eliseu e Carlos Patati, a nossa homenagem.

REFERÊNCIA

PECHY, A. "Gibi não é literatura". Diz James Akel, que disputa vaga na ABL. Revista **VEJA**, São Paulo (online), abr. 2023. Disponível em <https://veja.abril.com.br/cultura/gibi-nao-e-literatura-diz-james-akel-que-disputa-vaga-na-abl>. Acesso em: 02 out. 2023.

Sobre os autores

Gabriel Cruz: membro fundador do Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA), doutor em Design, professor adjunto do Departamento de Cinema e Vídeo e pesquisador colaborador do Programa de Pós-graduação em Cinema (PPGCINE) da Universidade Federal Fluminense.
Raphael Argento: coordenador do Núcleo de Inovação em Realidades Digitais (NIRD-IFRJ), doutor em Design, professor do Curso de Pós-graduação em Neuroeducação e pesquisador do SinapseLab e do Programa de Pós-graduação em Ensino Profissional e Tecnológico (ProfEPT) do IFRJ *Campus* avançado Mesquita.



A animação japonesa e a sua marca de distinção no Ocidente

Japanese animation and its mark of distinction in the West

Gustavo de Melo França¹ 

RESUMO

Este artigo aborda o modo como a animação japonesa adquiriu uma marca distintiva no Ocidente a partir de toda uma construção histórica. Assim, é discutido como a compreensão sobre a animação japonesa no Ocidente foi influenciada pelas imagens construídas e propagadas a partir de uma visão limitadora e orientalista preexistente acerca do Japão, uma vez que construções estereotipadas podem interpelar o modo como as populações de diferentes localidades interpretaram as produções desse país. Em seguida, é delineada a trajetória da recepção e da distribuição da animação japonesa em contextos ocidentais, utilizando como ponto central de análise os Estados Unidos, que é historicamente o maior consumidor de animação japonesa do bloco ocidental. Com isso, destacamos que o termo “anime” se consolidou no Ocidente como um rótulo que representa uma série de valores agregados relacionados à noção de diferença, mas que, nos últimos anos, com o aumento de animações produzidas fora do Japão que incorporam esquemas estilísticos que durante muito tempo foram relacionados às produções desse país, essa noção estabelecida em torno da animação japonesa está sendo tensionada.

Palavras-chave: Orientalismo. Distinção. Animação japonesa.

ABSTRACT

This article discusses how Japanese animation acquired a distinctive mark in the West based on a historical construction. Therefore, it is discussed how the understanding of Japanese animation in the West was influenced by the images constructed and propagated from a pre-existing limiting and orientalist vision about Japan, since stereotyped constructions can challenge the way in which populations from different localities interpreted the productions of this country. Then, the trajectory of the reception and distribution of Japanese animation in western contexts is outlined, using the United States as the central point of analysis, which is historically the largest consumer of Japanese animation in the western bloc. With this, we emphasize that the term anime has been consolidated in the West as a label that represents a series of added values related to the notion of difference, but that in recent years, with the increase in animations produced outside Japan that incorporate stylistic schemes that for a long time were related to productions in this country, this notion established around Japanese animation is being strained.

Keywords: Orientalism. Distinction. Japanese animation.

¹Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas – Salvador (BA), Brasil. E-mail: gustavoalong@hotmail.com

Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO

A construção de uma percepção sobre o Japão composta de narrativas e signos por parte dos ocidentais pode ser observada já no século XVI, no período em que ocorreu o primeiro contato entre uma cultura ocidental e a cultura japonesa. Os registros escritos dessa época salientavam a enorme diferença existente entre europeus e japoneses (ORTIZ, 2000). Essa maneira de olhar para o povo do Oriente em busca da diferença era um elemento que fazia parte do repertório consolidado da ótica dos países ocidentais nesse período. Pois existia toda uma literatura construída do histórico de experiências com o Oriente Próximo e com o Extremo Oriente composta de um número restrito de condensações típicas que constituíam lentes pelas quais o Oriente era vivenciado e que moldavam a percepção sobre ele (SAID, 2007). Esse tipo de imagem foi reforçado no imaginário ocidental ao longo do tempo por meio de obras posteriores, que continuavam a corroborar com a noção da cultura japonesa como uma cultura inversa à europeia (ORTIZ, 2000).

Tal tradição de pensar e visualizar a cultura do outro foi construída a partir de um ponto de vista limitador, que reforça uma visão orientalista, de controle e conformidade sobre o que pode, ou não, ser considerado pertencente à determinada cultura. Assim, os países do Ocidente normalizaram a percepção sobre os países do Oriente por meio de uma lente, configurada a partir de um histórico de concepções estereotipadas, rotulando-os como místicos, exóticos, entre outros marcadores reducionistas. No caso dos estudos acerca do Japão por ocidentais, John Whittier Treat comenta que se convencionou uma abordagem chamada de historicidade estagnada, no qual estudiosos europeus e americanos tendem a construir a imagem do Japão como sendo uma contraparte cultural ou rival (CONDY, 2013), mantendo a perspectiva enraizada no legado do orientalismo.

Todavia, o orientalismo não gerou apenas os estereótipos no olhar dos ocidentais, mas também no modo como os próprios orientais se enxergavam. Esse movimento oposto recebeu o nome de ocidentalismo, e, diferentemente do orientalismo, “procurava não definir o outro, mas definir a si próprio sob o paradigma social, político, econômico, tecnológico e cultural do Ocidente” (HOBBO, 2015, p. 173). Dessa forma, o Japão e outros países do Oriente construíram a sua própria imagem tendo como referência estereótipos que os ocidentais tinham sobre eles. Portanto, o olhar orientalista ocidental tornou-se uma fonte de identidade para os países não ocidentais, que se tornaram sujeitos em suas relações com esse olhar (HU, 2010). Para os japoneses, posicionar-se em relação ao Ocidente se tornou parte da autoafirmação da sua própria japonidade (HOBBO, 2015).

Essa série de estereótipos preestabelecidos sobre o Japão e sua cultura desempenha, com frequência, um papel de mediador no modo como indivíduos percebem e compreendem a produção cultural do Japão como sendo tipicamente japonesa, o que interfere no modo como a animação japonesa foi abordada (FRANÇA, 2022). Além disso, pesquisadores estrangeiros parecem mais dispostos a abraçar a animação japonesa como sendo um assunto digno de investigação do que os próprios japoneses. “Indiscutivelmente, isso aponta para um senso de ocidentalismo, no qual os japoneses apelam às autoridades externas em busca da validação de seus

próprios interesses de pesquisa no que alguns ainda podem considerar um campo de estudo indigno” (CLEMENTS, 2014, p. 14, tradução própria)¹.

A animação japonesa só se consolidou como um tema válido de pesquisa no Japão depois do enorme crescimento da indústria de animação local no início do século XXI, resultante da expansão do consumo nos mercados estrangeiros e do reconhecimento qualitativo da animação comercial do país (KOIDE, 2014). Entretanto, a pesquisa acadêmica de animação ainda se encontra em estado inicial, com estudos que apresentam pouca profundidade teórica (KOIDE, 2014). Isso também acontece porque parte relevante dos pesquisadores japoneses que estudam animação não está interessada na abordagem teórica do objeto, tendo como foco o lado prático da animação (IKEDA, 2014).

Essa baixa adesão de pesquisas teóricas sobre a animação japonesa produzidas no Japão pode ter contribuído com a percepção enraizada no orientalismo, uma vez que poucos contrapontos a esse tipo de abordagem foram desenvolvidos. A partir dessa tradição de pensamento, a animação japonesa adquiriu, para muitas pessoas do mundo, um *status* de símbolo que representa a imagem do Japão moderno, e ao representar o Japão, a animação japonesa incorporou também o fascínio, o estranhamento e os preconceitos comumente relacionados às culturas orientais pelos povos ocidentais, que frequentemente rotulam como exótico aquilo que não é imediatamente compreendido (FRANÇA, 2020). Assim, as especificidades da animação japonesa enviesaram no Ocidente o desenvolvimento de uma maneira de olhar para esse tipo de produção como sendo um gênero à parte do universo da animação, constantemente relacionado à violência gráfica, à ficção científica e ao material sexual explícito (LEONG, 2011).

Por fim, a animação japonesa foi tratada por muitos escritores do Ocidente como um tipo de produção que apareceu abruptamente no final da década de 1980, ignorando todo um histórico de presença constante desse tipo de produção durante as décadas anteriores nas televisões dos países ocidentais (CLEMENTS, 2014). Ao ignorar a participação das animações japonesas nas televisões estrangeiras antes da década de 1990, a influência dessas obras no contexto ocidental anterior a esse período acaba por ser negligenciada (DALIOT-BUL, 2014). Dessa forma, abordar o modo como a animação japonesa foi recebida no Ocidente a partir de uma perspectiva historicizante pode nos ajudar a entender melhor as dinâmicas em torno da percepção desse tipo de produção ao longo do tempo pelos ocidentais, evitando, assim, visões reducionistas e essencialistas.

A distinção em torno da animação japonesa no contexto ocidental

A animação japonesa foi discutida majoritariamente no Ocidente com foco em sua classificação como um gênero de animação distinto. A animação japonesa, popularmente conhecida pelo termo “anime”, ao longo do tempo formou um público majoritariamente diferente daquele formado pelas produções norte-americanas, que desde a sua consolidação, na década de 1960 do século XX, objetivaram o público infantil como alvo. Os desenhos animados japoneses, de outro modo, não

1 No original: “Arguably, this points to a sense of auto-orientalism, in which Japanese editors appeal to external authorities for validation of their own research interests in what some might still regard as an unworthy field of study” (CLEMENTS, 2014, p. 14).

se limitaram a um público infantil, tendo produções destinadas a públicos variados, englobando desde obras infantis, adultas, até obras que apresentam público-alvo específico, como o feminino. Assim, constituiu-se uma indústria que demonstra certa diversidade em suas produções comerciais (NOGUEIRA, 2010).

No Ocidente, a ideia da animação, principalmente a categoria de desenho animado como um tipo de produção artística e midiática frequentemente estigmatizada como uma produção infantil, reforçou uma ruptura de expectativas em relação à animação japonesa, pois estas não se aderiram totalmente aos esquemas prévios de um desenho animado destinado às crianças ocidentais, como a ausência de cenas com violência gráfica explícita e a presença de tramas mais simples e focadas no humor (LEONG, 2011).

Essa ruptura pode ser observada no modo como o termo “anime” foi apropriado e utilizado pelos ocidentais. No Japão, esse termo é utilizado para referir-se a qualquer produção mundial do gênero animação, não importando a nacionalidade de origem (NESTERIUK, 2011). No entanto, no estrangeiro, principalmente no Ocidente, o termo “anime” tornou-se sinônimo específico de animações que apresentam um conjunto de características estilísticas definidas como japonesas (SATO, 2007).

Tais características presentes nas animações japonesas funcionaram para o público ocidental como traços distintivos que diferenciaram as produções japonesas das produções frequentemente transmitidas comercialmente no Ocidente. Pois desde o momento em que a animação japonesa se tornou uma categoria reconhecível, ela foi considerada como uma nova forma de animação fora do Japão (DENISON, 2015). Se observarmos a partir de Bourdieu (2007, p. 11), “os traços distintivos são as disposições estéticas exigidas pelas produções de um campo de produção que atingiu um elevado grau de autonomia indissociável de uma competência cultural específica”. Dessa maneira, as características do contexto específico japonês, no qual a animação japonesa está inserida, fez com que a animação produzida nesse país apresentasse características e lógica de organização da sua materialidade diferentes das produções ocidentais (BORGES, 2008). Pois se é possível dizer que os desenhos animados japoneses são diferentes dos norte-americanos, é porque eles bebem em tradições diferentes (ORTIZ, 2000).

Os primeiros trabalhos acadêmicos no Ocidente sobre animação japonesa, entre a década de 1990 e 2000, apresentavam, em grande parte, o interesse em explicar esse tipo de animação por sua diferença com a animação norte-americana comercial, mapeando a animação japonesa por intermédio de características controversas, como a relação com a violência gráfica e a exposição sexual, e enfatizando tipos distintos de diferença em comparação com a animação hegemônica ocidental (DENISON, 2015).

Dessa forma, o estudo da animação japonesa surgiu no Ocidente a partir de análises formais de conteúdo, negligenciando a complexidade do contexto histórico por trás dessas produções (DENISON, 2015). Essa forma de abordagem concebeu um reducionismo ao anime, pois generalizou características que estão presentes em apenas algumas obras, não conseguindo abarcar a totalidade da animação japonesa, carregando, assim, nessa segregação, uma tendência orientalista de relacionar uma base cultural diferente como estranha, direcionando o foco às características diferentes e reduzindo a atenção às características similares.

Tal estigmatização da animação japonesa originou-se, em parte, da quantidade limitada de material que chegava ao Ocidente, que representava apenas uma fração do enorme volume de produção dessa indústria de animação (IZAWA, 2000). A chegada dessas animações ao Ocidente era mediada por indivíduos tanto nas empresas de distribuição (em um primeiro momento) quanto nos *fansubs* (em um segundo momento), que selecionavam as animações pelo suposto gosto do público e pelo gosto pessoal.

Acerca dessa perspectiva, é importante observar que o gosto, segundo Bourdieu, é a propensão e a aptidão para a apropriação material ou simbólica de determinada classe de objetos ou de práticas classificadas e classificantes, sendo a fórmula geradora que se encontra na origem do “estilo de vida” (BOURDIEU, 2007, p. 165). É por meio do gosto que o conjunto de escolhas que constituem o “estilo de vida” adquire sentido e valor, a partir das propriedades inscritas em uma posição, em um sistema de oposições e correlações com outras condições e situações materiais de existência presentes na estrutura social (BOURDIEU, 1996, 2007). Desse modo, foi por intermédio de um gosto prescrito em uma posição situada em um contexto ocidental que as animações japonesas foram selecionadas pelos responsáveis por trás dos *fansubs* e das empresas de distribuição.

O contexto de consolidação do mercado de consumo de animação nos Estados Unidos

É importante salientar o contexto por trás da formação do consumo de animação nos Estados Unidos, uma vez que esse país será um dos principais mediadores na relação com a animação japonesa no Ocidente. De acordo com Paul Wells, a animação televisiva do Japão considerava a possibilidade de amadurecimento do seu público, enquanto a animação televisiva estadunidense objetivou a sua audiência como essencialmente infantil, sem que existisse a possibilidade de transgredir essa noção estabelecida (WELLS, 2001). Na década de 1960, a consolidação do bloco de desenhos animados nos sábados de manhã nos canais de televisão dos Estados Unidos foi a responsável por esse tipo de obra se tornar praticamente sinônimo de produções infantis (MITTELL, 2001).

Todavia, até o desenvolvimento desse segmento de horário, as animações eram assistidas por um público mais variado, como era o caso das produções destinadas ao cinema; porém, na década de 1950, muitas das obras animadas produzidas em décadas anteriores não conseguiram ser transmitidas integralmente na televisão por causa de um sistema de censura mais rígido. Assim, “as práticas de censura da indústria da televisão ajudaram a redefinir o conteúdo cultural e as associações do gênero de desenho animado pré-existente” (WELLS, 2001, p. 37, tradução própria)². Vale destacar que durante o pós-Segunda Guerra Mundial, principalmente nos anos de 1950, o governo norte-americano iniciou uma campanha contra a subversão em todos os aspectos da vida americana, conhecida como Macarthismo, promovendo os “valores americanos” e consolidando uma cultura oficial de conformidade social (KARNAL *et al.*, 2007). Esse movimento do governo que se espalhou pelas instituições sociais ocasionou um controle maior dos conteúdos dos meios de comunicação, com destaque aos transmitidos na televisão, um meio

2 No original: “The censorious practices of the television industry helped redefine the cultural content and associations of the pre-existing film cartoon genre” (WELLS, 2001, p. 37).

em expansão e que estava se transformando na principal fonte de entretenimento dos norte-americanos. Com isso, a partir do discurso em torno do perigo do comunismo para o “estilo de vida americano”, ocorreu uma homogeneização ideológica nas indústrias culturais do país por meio da promoção do mito sobre a família nuclear na cultura popular e na reprodução de fortes valores “morais” (STABILE; HARRISON, 2001).

Nas primeiras obras de Hanna-Barbera voltadas para a televisão, na década de 1950, o público das animações do estúdio ainda não era predominantemente infantil. A animação *The Huckleberry Hound Show* (1958) tinha mais de 40% do público consumidor constituído de adultos (MITTELL, 2001). Os adultos se interessavam pela animação por conta dos diálogos e do humor verbal, enquanto as crianças eram atraídas pelo visual. Entretanto, por questões de viabilidade comercial, as animações foram sendo concentradas no horário do sábado de manhã, uma faixa de horário mais barata para os anunciantes de brinquedos e produtos destinados às crianças, segmento que estava se estabelecendo no período. Por conta disso, a animação se consolidou nos Estados Unidos como uma categoria cultural rotulada como algo exclusivamente infantil a partir do afastamento do público adulto, uma vez que os adultos praticamente não assistiam à televisão nas manhãs de sábado (MITTELL, 2001). As poucas tentativas de emplacar séries animadas no horário nobre da televisão norte-americana na década de 1960 não foram bem-aceitas comercialmente, sendo *The Flintstones* (1961–1966) a única dessas séries animadas que apresentou relativo sucesso — o que reforçou o isolamento dos desenhos animados na programação da televisão e a definição como um gênero para crianças a partir desse período. Foi inserido nesse contexto, de um mercado de desenho animado destinado às crianças por meio da televisão, que a animação japonesa começou a ter maior visibilidade no Ocidente.

A animação japonesa no Ocidente e as tensões em sua trajetória

Por conta da vinculação ao público infantil, as animações foram consideradas como uma produção artística menor. A animação japonesa experimentou uma marginalização ainda maior por consequência de seu valor de produção, considerado baixo, e de sua origem nacional (NAPIER, 2005).

O Japão, desde 1963, com a estreia de *Tetsuwan Atomu*, começou a apresentar uma quantidade crescente de produções no campo da animação comercial devido à rápida expansão do mercado televisivo do país (TSUGATA, 2005). Diferentemente do que ocorreu nos Estados Unidos, as animações mais populares no Japão eram exibidas no início do horário nobre, pois neste país eram as crianças quem frequentemente escolhiam o que a família iria assistir nesse horário, fazendo com que as animações japonesas, desde o início, não fossem destinadas exclusivamente ao público infantil e tivessem patrocinadores que também pretendiam atingir o público adulto por meio da animação (CLEMENTS, 2014). Além disso, no mesmo ano de estreia de *Tetsuwan Atomu*, a Fuji Television estreou, no horário das 23h40min, a série animada *Sennin Bunraku* (1963), primeira série de animação japonesa erótica da história, evidenciando que a animação no Japão, já nos primeiros anos da consolidação do campo de produção, era percebida como um meio que podia alcançar públicos variados. E com o envelhecimento da primeira geração de crianças que

assistiram animes na televisão, os produtores japoneses expandiram ainda mais o público consumidor local de animação, tornando o anime um fenômeno *mainstream*, permitindo a criação de obras animadas de diversos gêneros e subgêneros televisivos, atingindo desde jovens a idosos (DALIOT-BUL, 2014; OTMAZGIN, 2014).

Já na década de 1960, animações japonesas como *Tetsuwan Atomu*, renomeado como *Astro Boy*, e *Kimba* (1965) atravessaram o Oceano Pacífico e estrearam em solo norte-americano por meio da importação realizada pelo mercado de *syndication*. Nessa primeira inserção no mercado norte-americano, a animação japonesa foi diferenciada das produções locais pela sua forma, frequentemente associada a uma produção do gênero de animação de baixa qualidade, pois foi considerada uma animação limitada e com desenhos estilizados considerados inferiores (LÓPEZ, 2013). Apesar disso, a animação japonesa em pouco tempo consolidou-se como um produto barato e, por isso, vantajoso para algumas emissoras de televisão nos Estados Unidos (NESTERIUK, 2011).

É por conta dessa última característica que a animação japonesa também adentrou outros mercados televisivos ocidentais, como os mercados italiano e francês. De acordo com Clements (2014), as animações japonesas tiveram suas primeiras excursões na Itália na década de 1970, a partir do preenchimento da grade de horário das novas emissoras comerciais italianas. Neste país, as animações produzidas no Japão foram rapidamente rotuladas como obras perigosas, capazes de promover desde o fascismo até a violência, sendo essas críticas destinadas às animações que se enquadravam na definição estereotipada que eles tinham de desenho japonês, como as animações do subgênero de robôs gigantes, enquanto outras obras também japonesas, como *Heidi* (1974), que não se encaixava totalmente nas preconcepções ocidentais do que constituía uma obra vinda do Japão, acabaram passando despercebidas por esses mesmos críticos que generalizavam a produção japonesa (CLEMENTS, 2014). Na França, esse tipo de reação também aconteceu, tendo a animação japonesa uma associação a aspectos negativos como a violência e a ameaça à cultura nacional (CLEMENTS, 2014). Tais abordagens, centradas apenas em características tidas como negativas da animação japonesa, vão se repetir em diversos países do Ocidente, evidenciando o quanto a herança do pensamento orientalista ainda persistia nessas localidades.

No caso do Brasil, as primeiras animações nipônicas transmitidas no país chegaram por intermédio de empresas de distribuição e licenciamento norte-americanas no final da década de 1960³, sendo adquiridas pelas emissoras nacionais por serem baratas (MONTE, 2011). Contudo, por abrigar a maior comunidade de descendentes de japoneses fora do Japão no mundo, diversas animações japonesas circularam de forma alternativa no Brasil antes da popularização do anime na década de 1990. O envio de material televisivo gravado em fitas do Japão para o Brasil era uma prática recorrente, pois era utilizado junto aos mangás como forma de proporcionar o contato dos imigrantes e seus descendentes com a cultura japonesa da época. Na década de 1980, já era possível notar a influência dos desenhos animados japoneses nos desenhistas nipo-brasileiros (LUYTEN, 2012).

3 De acordo com Sandra Monte (2011), *Eightman* (1963) foi o primeiro anime exibido sozinho, sem fazer parte de um bloco específico, na televisão brasileira, sendo exibido pela primeira vez em 24 de setembro de 1968, às 18h, na Globo.

Retomando o contexto norte-americano, apesar da circulação em canais de televisão do país nos anos de 1960 e 1970, favorecida pelo baixo custo de aquisição, as redes de televisão tinham em sua maioria um desinteresse em relação às produções japonesas por considerar que as convenções nipônicas presentes nessas produções fossem pouco atrativas para o público infantil norte-americano, acostumado com os “valores norte-americanos” (ALLISON, 2000). Já na década de 1960, “existia uma sensação palpável de que o mercado de animação japonês não se alinhava com seu equivalente nos Estados Unidos e que o conteúdo permitido no Japão era simplesmente inaceitável para as emissoras norte-americanas” (DENISON, 2015, p. 82, tradução própria)⁴.

Dessa forma, as animações japonesas que eram transmitidas nos Estados Unidos tinham elementos de sua origem nacional apagados, sendo, muitas vezes, alterados pelos licenciadores locais, retrabalhando-os para que se adequassem aos valores vigentes de aceitabilidade de um conteúdo infantil para as crianças daquele país, mudando os nomes das personagens, das localidades e elementos específicos da obra (ALLISON, 2006). Isso ocorria porque existia um consenso de que elementos estrangeiros, principalmente do Oriente, não correspondiam ao gosto americano, sendo necessário americanizar tais produções, e acreditava-se que o grau de americanização era proporcional ao sucesso das animações japonesas nos Estados Unidos (ALLISON, 2000). Assim, a presença de animações japonesas nesse contexto operava por meio da transformação a partir das lentes dos norte-americanos, fazendo com que o público desse país não tivesse contato real com as produções japonesas, apenas com versões modificadas, que chegavam ao ponto de misturar várias séries como se fosse uma só, como no caso da série *Robotech* (1985), o produto da edição, do corte e da junção de partes das séries animadas japonesas *Fang of the Sun Dougram* (1981), *The Super Dimension Fortress Macross* (1982) e *Super Dimension Century Orguss* (1983) (DALIOT-BUL, 2014).

Por consequência dessas alterações produzidas nos Estados Unidos, a animação japonesa, exibida em solo norte-americano e em outros países que tiveram contato com a versão editada norte-americana, perdeu elementos culturais japoneses facilmente reconhecíveis em seu conteúdo, sendo, nessas primeiras décadas, claramente distinta das animações norte-americanas por sua dimensão formal, como as características técnicas, exemplo da dinamicidade das cenas provocada por uma variedade de enquadramentos e planos utilizados. A animação *Speed Racer* (1967) causou impacto nos Estados Unidos justamente por causa dessas diferenças que apresentavam na organização das propriedades visuais e na montagem, tendo uma linguagem próxima da utilizada em filmes de ação, destacando-se, assim, dos demais desenhos animados norte-americanos que iam ao ar no mesmo período (SATO, 2007).

Uma distinção mais evidente a partir do conteúdo das animações japonesas nos Estados Unidos surgiu a partir da atenção concedida a esse tipo de produção por um público mais velho. Essa maior atenção possibilitou, em dois momentos, uma maior consciência sobre as diferenças entre as produções animadas japonesas e as produções

4 No original: “[...] there was a palpable sense that the Japanese animation market did not align with its US counterpart, and that content permissible in Japan was simply unacceptable to US broadcasters” (DENISON, 2015, p. 82).

norte-americanas, e, conseqüentemente, o estabelecimento do termo “anime” como rótulo distintivo.

O primeiro momento ocorreu com o surgimento e a popularização dos *fansubs*. Na década de 1970, estudiosos do Ocidente se interessaram em estudar o Japão, buscando compreender como em um intervalo curto de tempo o país tinha se tornado a terceira maior economia do mundo e a nação com a maior taxa de crescimento econômico (HENSHALL, 2017). Uma das formas de entender o Japão era por meio da realização de estudos acerca das produções artísticas e culturais do país. Esse modelo de estudo foi inspirado na pesquisa da antropóloga Ruth Benedict presente em seu livro *O crisântemo e a espada* (2014). A autora realizou a sua pesquisa durante o período da Segunda Guerra Mundial, estudando, a distância, a sociedade e a cultura japonesa por meio das produções artísticas e midiáticas daquela nação, tendo como objetivo a compreensão da maneira de agir e pensar do então país inimigo. Seguindo o modelo estipulado por Benedict, os estudantes norte-americanos começaram a estudar o Japão por meio de produtos culturais locais, como os programas de televisão atuais, que chegavam até as universidades ocidentais por meio das fitas de vídeo para o público doméstico (VHS e Betamax).

Por intermédio dessas fitas de vídeo, estudantes universitários dos Estados Unidos tiveram acesso às animações japonesas que não eram transmitidas pelas redes televisivas do país. Sem a presença das alterações feitas pelos licenciados locais, eles puderam visualizar os esquemas estilísticos da animação japonesa de modo integral. Foi nesse contexto que o estudante Fred Patten, que tinha sido atraído quando mais jovem pelas características técnicas diferentes presentes em *Astro Boy* e *Speed Racer*, fundou, em 1977, o primeiro clube dedicado à animação japonesa nos Estados Unidos, o *Cartoon/Fantasy Organization*, que deu origem ao compartilhamento alternativo de animes no Ocidente (URBANO, 2013). Esses clubes e grupos dedicados às animações japonesas funcionaram como um modo de armazenar e circular esse tipo de conteúdo que não era encontrado nas redes de televisão locais. Além disso, esses grupos desempenharam um empreendimento ativo e coletivo, desde a coleta de fitas vindas do Japão de maneira alternativa até o processo de legendagem e consumo (URBANO, 2013).

O segundo momento da percepção evidente de características distintivas da animação japonesa nos Estados Unidos, teve como marco o final da década de 1980, com o lançamento de *Akira* (1988), filme de animação japonesa que adquiriu o *status* de obra-prima do diretor Otomo Katsuhiro, tornando-se cultuado por diretores estabelecidos da indústria cinematográfica internacional (SATO, 2007). *Akira* estreou no Japão em 1988, época em que o país havia atingido o seu pico de influência internacional no Pós-guerra, e muitas nações desenvolvidas sentiram-se ameaçadas pelo *status* de superpotência emergente do país asiático nesse período (NAPIER, 2005).

Os japoneses tornaram-se alvo de críticas perante países ocidentais, sendo rotulados de animais econômicos que não possuíam algum valor a não ser a ganância de fazer dinheiro, segundo a ótica destes (HENSHALL, 2017). Tais países novamente atribuíram comentários a partir de uma visão orientalista, reduzindo o Japão a uma nação incompreensível e diferente dos demais países tidos como de primeiro mundo. Essas reações negativas foram provocadas por um incômodo relacionado à ameaça que o Japão representava à

dominante tradição cultural eurocêntrica de prosperidade econômica, denotando uma possível ruptura nos modelos preestabelecidos a partir da ascensão desse país entre as maiores economias do planeta. O Japão tinha se tornado, no final da década de 1980, a segunda maior economia do mundo, e em termos de rendimento *per capita*, o país tinha a população mais rica do globo, sendo a ameaça que representava para os países ocidentais observada na constituição das suas relações de mercado, no qual a importação de produtos de origem norte-americana diminuiu, enquanto a exportação de produtos japoneses para o mercado dos Estados Unidos aumentou (HENSHALL, 2017).

Assim, como no caso que propiciou o surgimento dos *fansubs* uma década antes, as condições econômicas do Japão e sua posição em um cenário internacional auxiliaram a difusão de *Akira* no Ocidente. *Akira* tornou-se, no seu ano de lançamento, o filme mais assistido da história dos cinemas japoneses até então (NAPIER, 2005). O sucesso do filme em sua terra natal rapidamente repercutiu nos países do Ocidente, que observavam os acontecimentos e as tendências culturais do Japão. Consequentemente, a animação não demorou a estreitar no mercado ocidental, e a partir de 1989, na Europa, nos Estados Unidos e no Canadá, a exibição provocou o surgimento de uma horda de fãs que deu origem à primeira geração de *otakus* fora do Japão (SATO, 2007).

Por causa dessa repercussão, *Akira* pôde apresentar para um maior público a possibilidade de violência gráfica explícita em um desenho animado, e, por conseguinte, o vislumbre de que animações com abordagem e temáticas além da infantil poderiam existir. O filme, por ter sido distribuído em um meio tradicional de comunicação, o cinema, atingiu um público maior que os *fansubs*, pois, nesse período, ainda se mantinham restritos a grupos seletos. *Akira* virou um fenômeno *cult* instantaneamente, chegando ao mercado de locadoras de vídeo norte-americanas já no ano de 1989, e a soma de seu enredo *cyberpunk* em um contexto japonês à técnica de animação primorosa fez surgir de imediato um culto à animação japonesa nos Estados Unidos, o que levou à criação de uma seção nas locadoras para esse tipo de produção (DENISON, 2015). É nesse momento que o termo “anime” é introduzido e consolidado no Ocidente.

Essa obra também ajudou a enfraquecer o rótulo de produto de menor qualidade relacionado à animação japonesa, pois *Akira* não apresentava as limitações técnicas que eram comumente vinculadas às produções de origem nipônica transmitidas nas emissoras de televisão, evidenciando justamente o contrário. A popularidade de *Akira* no início dos anos 1990 gerou no mercado ocidental uma demanda por obras com temática e abordagens similares às do filme de 1988, sem a presença das edições que eram regra nas produções nipônicas transmitidas na região até então. Assim, esses fãs ocidentais de animes foram atraídos por um tipo de fetichismo das diferenças culturais, buscando conteúdos diferentes dos que eram oferecidos comercialmente nos canais locais de mídia tradicionais (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

Em meados da década de 1980, no Japão, o advento do mercado de OVA (*original video animation*) possibilitou a produção de séries animadas voltadas exclusivamente para o público adulto (HU, 2010). Com a consolidação de um mercado de home vídeo fora do território japonês no início da década de 1990, a demanda existente por animações diferentes daquelas encontradas nas televisões locais nos países ocidentais

podia ser suprida por essas produções destinadas ao mercado de OVA japonês, que já apresentava, nesse momento, uma grande quantidade de obras produzidas. Dessa maneira, outros animes de temática *cyberpunk*, como a série *Bubblegum Crisis* (1987) e sua sequência *Bubblegum Crash* (1991), foram lançados fora do Japão por intermédio desse novo mercado de consumo de produção audiovisual, de maneira legal e sem edições. Esse cenário também possibilitou uma ampliação do alcance dos *fansubs*, que não se restringiam mais aos clubes universitários, visto que os aparelhos de videocassete se tornaram mais frequentes nos lares nessa última década do século XX.

Muitas dessas animações que chegaram ao Ocidente, tanto por meio dos *fansubs* quanto pela distribuição por meio do mercado de home vídeo, apresentavam características temáticas e visuais que as diferenciavam dos desenhos animados norte-americanos, sendo marcadas por um conteúdo explicitamente adulto e por uma aparente obsessão por ficção científica, pela violência gráfica e pelo apelo sexual (IZAWA, 2000). A presença de elementos tidos como pornográficos nas animações japonesas selecionadas para distribuição nesses países tornou-se parte crucial para que esse público estrangeiro diferenciasse o anime em relação às animações produzidas comercialmente no Ocidente.

Tal seleção das obras que circulavam construiu a visão estereotipada sobre a produção nipônica, motivada pela atração pelo diferente, em parte, porque os fãs desse tipo de produção tentaram legitimar o seu gosto como fazendo parte de uma dimensão adulta, opondo-se à categoria tradicional de desenho animado comercial ocidental que era comumente difundido como um tipo de produção destinado exclusivamente às crianças, ou com foco no humor. Assim, os empreendedores que se envolveram com a distribuição da animação japonesa na década de 1990 construíram, a partir de um marketing eficaz, a noção do termo “anime” como um rótulo que simbolizava um tipo de animação específica, um agrupamento coerente, que operava em oposição às animações voltadas para o público infantil (DALIOT-BUL, 2014).

Entretanto, apesar de as obras de animação japonesa com temática de ficção científica e fantasia, conforme o tipo de abordagem citada anteriormente, dominarem o mercado ocidental, isso não representava a realidade do mercado de animação do Japão, o qual exibia uma gama mais variada de ofertas (LEVI, 2006). Desde a década de 1980, animações japonesas sobre o cotidiano, conhecidas como *slice of life*, tornaram-se bastantes populares no Japão (RUSCA, 2016). Esse tipo de obra, que apresenta histórias que ocorrem em um cenário reconhecível e cotidiano dos japoneses, como as escolas, e focam nas relações entre os personagens, que podem ser românticas ou não, foi negligenciado pelos responsáveis pela seleção e distribuição no Ocidente, assim como as animações japonesas de drama esportivo, que é um gênero consolidado desde meados da década de 1960 no Japão, apresentando vários lançamentos por ano de maneira constante ao longo das décadas.

Além disso, a percepção sobre as abordagens temáticas presentes na animação japonesa também abrangia variações entre os diferentes países do Ocidente, justamente por causa dos gostos diferentes dos responsáveis pelos fãs-clubes e empresas de distribuição desse tipo de produção em cada local. Como exemplo, há o caso do Reino Unido, no qual o interesse por obras protagonizadas por personagens femininas “fofas” foi um elemento predominante na seleção das obras debatidas e

comentadas nessa região, o que divergia do interesse visto nos Estados Unidos: obras de ficção científica protagonizadas por personagens masculinos (DENISON, 2015). No Reino Unido, até nas obras de ficção científica era dada a preferência para aquelas protagonizadas por personagens femininas. Isso aconteceu porque os fãs nesse local perceberam que, na animação japonesa, era constante a presença de personagens femininas protagonistas que apresentavam papéis de heroína, e que não deixavam a desejar aos heróis masculinos, o que também era uma característica que diferenciava a animação japonesa das produções animadas ocidentais, majoritariamente protagonizadas, naquele período, por personagens masculinos e com personagens femininas, em sua maioria, destinadas a papéis passivos ou secundários.

Portanto, o anime, como categoria, foi compreendido de maneira diferente, dependendo da região e das produções que os fãs de cada localidade tiveram contato, mas mantendo a relação de diferença e oposição à produção animada ocidental comercial, principalmente a partir de uma inclinação para rejeitar convenções presentes nas animações da Disney, como o final feliz.

Por intermédio da ampla presença em cenário global, características da animação japonesa entraram no léxico internacional (CRAIG, 2000). A penetração da animação japonesa e o seu sucesso nos Estados Unidos introduziram um conjunto de diferentes possibilidades narrativas na construção de *storyboards* mais complexos que se tornaram parte integrante do repertório dos responsáveis pela criação de animações no país (OTMAZGIN, 2014). Além disso, essa crescente exposição dos animadores e produtores norte-americanos à animação japonesa desempenhou um papel importante na mudança de percepção do desenho animado, ampliando, assim, as possibilidades em torno da animação comercial norte-americana, o que resultou em produções de obras animadas voltadas para o público adulto que escapam tanto da estrutura consolidada do *sitcom* quanto do foco no humor, como é o caso de *Invincible* (2021).

Por fim, os animadores ocidentais, ao incorporarem em sua prática elementos que antes eram tidos como característicos das animações japonesas, fazem com que os aspectos que diferenciavam a animação do Japão também estejam presentes em obras de outros países, como pode ser visto em *Castlevania* (2018), uma produção norte-americana que é categorizada como anime pela Netflix. Desse modo, a noção distintiva do termo "anime" acaba por transcender o local de origem da produção, uma vez que obras que não são japonesas acabam sendo rotuladas dessa maneira, a depender do interesse do distribuidor no marketing envolvido na promoção das obras. Ao mesmo tempo, o consumo de animação japonesa se torna cada vez maior no Ocidente, por intermédio do crescimento do mercado de *streaming*, atingindo um patamar inédito até então (HIROMICHI *et al.*, 2022). Por conta de um contato maior e plural com as obras produzidas no Japão e do aumento da popularidade de diversos gêneros das animações japonesas, como o *slice of life* e os dramas esportivos nos países ocidentais, a compreensão em torno da animação comercial japonesa se torna mais ampla, o que tensiona a noção estereotipada vinculada ao termo "anime" na década de 1990, uma vez que elementos que eram atribuídos de maneira intrínseca à animação japonesa podem agora ser percebidos como existentes apenas em uma fração do todo da produção animada comercial do Japão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dessa breve historicização das relações em torno da animação japonesa no Ocidente, torna-se visível que aspectos que popularizaram a visão sobre os animes no início da década de 1990, nos Estados Unidos e em outros países do Ocidente, estavam presentes em apenas uma parcela das produções japonesas. Contudo, atualmente, com a facilitação do acesso por intermédio da internet rápida e ubíqua, e uma distribuição mais ampla dos conteúdos por meio de *streamings* oficiais e da proliferação de *fansubs* diversos, as diferentes localidades do mundo podem ter uma noção mais vasta e completa do campo de produção da animação japonesa. Além disso, os fãs internacionais desse tipo de produção foram adquirindo maior capital informacional sobre o anime no decorrer do tempo a partir do acúmulo de informações, potencializado com o avanço das tecnologias digitais, que permitiram o compartilhamento de materiais sobre animação japonesa entre os fãs de diferentes países.

Portanto, ao observar de modo mais amplo as produções de animação nipônica, torna-se evidente que o anime não se restringe à concepção tradicional de gênero, pois as animações japonesas versam sobre uma variedade de gêneros, tipos de narrativa e abordagens, apesar de exibirem características reconhecíveis em boa parte das obras (SUAN, 2017). Alguns autores como Rayna Denison vão expor a ideia de que a animação japonesa incorpora uma variedade de gêneros de mídia preexistentes em seu sistema representacional e constantemente mistura, hibridiza essas categorias ao mesmo tempo em que cria novas, reforçando que o anime deve ser compreendido de uma forma mais ampla, como um fenômeno cultural cujos significados dependem do contexto (DENISON, 2015).

Além disso, autores como Antônio López (2013) vão destacar que o anime é algo mais do que um peculiar estilo de animação, é principalmente um poderoso fenômeno social que tem se expandido rapidamente por todo o mundo. Ian Condry (2013) reforça esse pensamento ao considerar que a animação japonesa deve ser compreendida em um nível maior de refinamento de detalhes do que apenas como um gênero específico ou simplesmente como um reflexo do Japão. Em vez disso, ele sugere que a animação japonesa precisa ser estudada de forma mais ampla, como uma forma cultural comunicacional que emerge das práticas sociais e da competição.

Ademais, o fato de a cultura do Japão gerar certo estranhamento aos olhos predispostos de alguns observadores, não deve constituir um impeditivo para uma compreensão mais profunda, visto que o diferente não significa incompreensível. A partir de um processo sistemático de contextualização dos aspectos socioculturais, políticos, econômicos e dos processos históricos do lugar e do espaço de produção específico, torna-se possível compreender e entender de forma mais ampla o outro, suas aproximações e particularidades, além do jogo de forças em disputa na imposição de categorias de percepção. Dessa forma, torna-se necessário ampliar os estudos sobre animação japonesa que visem romper com a tradição orientalista, buscando evitar uma lógica essencialista e reducionista. Para isso, é preciso compreender de maneira mais profunda em estudos futuros as dinâmicas concorrenciais existentes no espaço social no qual as animações japonesas são produzidas e consumidas.

REFERÊNCIAS

- ALLISON, A. Sailor moon: Japanese superheroes for global girls. In: CRAIG, T. (org) **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. New York, M. E. Sharpe, 2000. p. 259-278.
- ALLISON, A. **Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination**. Berkeley, University of California Press, 2006.
- BENEDICT, R. **O crisântemo e a espada**. 2. ed. 4. reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- BORGES, P. M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008.
- BOURDIEU, P. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Editora ZOUK, 2007.
- KARNAL, L.; MORAIS, M. V.; FERNANDES, E.; PUDRY, S. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.
- CLEMENTS, J. **Anime: a history**. London: BFI Publishing, 2014.
- CONDY, I. **The soul of anime: collaborative creativity in Japan's media success story**. London: Duke University Press, 2013.
- CRAIG, T. **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. Nova York: M. E. Sharpe, 2000.
- DALIOT-BUL, M. Reframing and reconsidering the cultural innovations of the anime boom on US television. **International Journal of Cultural Studies**, v. 17, p. 75-91, 2014.
- DENISON, R. **Anime: a critical introduction**. London: Bloomsbury Publishing, 2015.
- FRANÇA, G. **Os processos de hibridismo cultural na animação japonesa: uma compreensão do campo a partir do caso "Little Witch Academia" e o subgênero de garotas mágicas**. 2020. 210 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2020.
- FRANÇA, G. A identidade imaginada do Japão e as tensões com o estrangeiro: Mukokuseki e Nihonjinron na percepção da animação japonesa. **Memorare**, v. 9, n. 1, 2022, p. 14-29.
- HENSHALL, K. G. **A história do Japão**. Lisboa: Editora Almedina, 2017.
- HIROMICHI, M.; SUDO, T.; KOU DATE, T.; MATSUMOTO, A.; RIKUKAWA, K.; ISHIDA, T.; KAMEYAMA, Y.; MORI, Y.; HASEGAWA, M. **Anime Industry Report 2021**. Tóquio: The Association of Japanese Animations, 2022. Disponível em: <<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em: 17 maio 2023.
- HOBO, F. **Análise e interpretação da comunicação gráfica japonesa contemporânea: o kawaii, a tipografia e o flatness interpretados sob um olhar sociocultural, estético e histórico**. 2015. 355 f. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa. 2015.
- HU, T.-Y. G. **Frames of Anime: culture and image building**. Hong Kong: H. Press, 2010.
- IKEDA, H. More on the History of the Japan Society for Animation Studies: Historic Essentials of Animation Studies. In: YOKOTA, M.; HU, T. (org.) **Japanese animation: East Asian perspectives**. Jackson: University Press of Mississippi, 2014. p. 73-84.
- IZAWA, E. The romantic, passionate Japanese in Anime: a look at the hidden Japanese soul. In: CRAIG, T. (org.) **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. New York: M. E. Sharpe, 2000. p. 138-153.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora Aleph, 2014.
- LEONG, J. Reviewing the 'Japaneseness' of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship. **Cinephile. The University of British Columbia's Film Journal**, v. 7, n. 1, Spring 2011.
- LEVI, A. The Americanization of anime and manga: negotiating popular culture. In: BROWN, S. T. (org.) **Cinema Anime: critical engagements with Japanese animation**. New York: MACMILLAN, 2006. p. 43-54.

LÓPEZ, A. H. **Animación japonesa: análisis de series de anime actuales**. 2013. 510 f. Tese (Doutorado em Dibujo-Diseño y NuevasTecnologías) – Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, Universidade de Granada, Granada. 2013.

LUYTEN, S. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

KOIDE, M. On the establishment and the history of the Japan society for animation studies. In: YOKOTA, M.; HU, T. (org.) **Japanese animation: East Asian perspectives**. Jackson, University Press of Mississippi, 2014. p. 49-72.

MITTELL, J. The great saturday morning exile: Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s. In: STABILE, C.; HARRISON, M. (org.) **Prime time animation: television animation and American culture**. Nova York: Routledge, 2001. p. 33-54.

MONTE, S. **A presença do animê na tv brasileira**. São Paulo: Editora Laços, 2011.

NAPIER, S. J. **Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation**. Nova York: PalgraveMacmillan, 2005.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

ORTIZ, R. **O próximo e o distante: Japão e Modernidade - Mundo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

OTMAZGIN, N. Anime in the US: the entrepreneurial dimensions of globalized culture. **Pacific Affairs**, v. 87, n. 1, 2014.

RUSCA, R. The Changing Role of Manga and Anime Magazines in the Japanese Animation Industry. In: NEOFITOU, S.; SELL, C. (org.) **Manga vision: cultural and communicative perspectives**. Clayton: Monash University Publishing, 2016. p. 52-69.

SAID, E. **Orientalismo: O oriente como invenção do ocidente**. 7. reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SATO, C. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

STABILE, C.; HARRISON, M. Prime time animation: an overview. In: STABILE, C.; HARRISON, M. (org.) **Prime time animation: television animation and American culture**. Nova York: Routledge, 2001. p. 1-11.

SUAN, S. Anime's performativity: Diversity through conventionality in a global media-form. **Animation: an Interdisciplinary Journal**, v. 12, n. 1, 2017.

TSUGATA, N. **An introduction to animation studies**. Tokyo: Heibonsha, 2005.

URBANO, K. **Legendar e distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais**. 2013. 174 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

WELLS, P. Smarter than the average art form: animation in the television era. In: STABILE, C.; HARRISON, M. (org.) **Prime time animation: television animation and American culture**. Nova York: Routledge, 2001. p. 15-32.

Sobre o autor

Gustavo de Melo França: Doutorando do Curso de Comunicação e Cultura Contemporâneas do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (POSCOM-UFBA).

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Programa de Excelência Acadêmica (PROEX).



Impressões da realidade no museu: o uso de animações por espaços de memória

Impressions of reality in the museum: the use of animations by memory spaces

Daniel Grizante de Andrade¹ 

RESUMO

A linguagem da animação vem ocupando, cada vez mais, locais fora de seu universo usual. Entre eles, o museu é um dos espaços onde ela aparece com destaque crescente. Seu uso em projetos de *design* de exposições traz a reflexão de qual é o seu papel desempenhado, já que sua produção está, normalmente, associada à fantasia e ao universo do entretenimento. Esta pesquisa procura discutir a animação como forma documental produzida por espaços de memória a partir da análise de uma produção realizada por uma instituição brasileira, o Memorial da Resistência de São Paulo. Para tal, será discutido o conceito de animação e do documentário animado, a partir de sua problemática envolvendo a relação entre fantasia e realidade; a autoridade dos museus como instituições sociais, guardiãs de memórias e discursos sobre elas; e questões envolvendo o *design* de exposições e o uso de tecnologias e linguagens para mediar as suas coleções.

Palavras-chave: Animação. Exposições. Design de exposição. Documentário animado. Memória.

ABSTRACT

The language of animation has been occupying more and more places outside its usual universe. Among them, the museum is one of the spaces where it appears in growing prominence. Its use in exhibition design projects brings reflection on what role it plays, since its production has always been associated with fantasy and the media universe. This research seeks to discuss animation as a documentary form produced by memory spaces from the analysis a production made by a Brazilian institution called Memorial da Resistência de São Paulo. To this end, the idea of animation and animated documentary will be discussed and its problematic involving the relationship between fantasy and reality. Also, it will be discussed the authority of museums as social institutions, guardians of memories and discourses about them, as well as issues involving the design of exhibitions and the use of technologies and languages to mediate their collections.

Keywords: Animation. Exhibition. Exhibition design. Animated documentary. Memory.

¹Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Design – São Paulo (SP), Brasil.

E-mail: dzante@gmail.com

Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO

Um dos locais no qual a atual produção de animação se mostra presente é o espaço do museu e das exposições, principalmente as relacionadas à ciência, tecnologia, história ou culturas específicas. Fala-se aqui não de animações reconhecidas, como arte, ou de valor histórico, que pudessem ser selecionadas, expostas e celebradas em exposições coletivas ou históricas, mas, sim, de animações realizadas especialmente para o projeto expográfico e que irão fazer parte do discurso curatorial.

O problema em questão é, portanto, compreender como essas animações se relacionam com a realidade, já que são feitas em uma linguagem que classicamente está associada à fantasia, à ilusão e à ludicidade. A partir dessa relação, pretende-se compreender como elas são utilizadas em exposições que, por si só, já possuem um discurso e um compromisso de reflexão direta da realidade, no campo documental, associado ao papel de autoridade dos museus na sociedade ao longo das décadas.

Em relação às exposições do tipo estudado neste artigo, discute-se muito sobre diversos aspectos, seja a observação dessas exposições como espetáculo, evento midiático, entretenimento, turismo cultural ou *marketing* empresarial. Iremos observar algo menor, interno a essas exposições. Interessa-nos aqui olhar apenas para o uso das animações inscritas nesses projetos expositivos, não procurando nos aprofundar nas finalidades das exposições como um todo, assunto este a ser desenvolvido em outras oportunidades.

Para a discussão do assunto, a pesquisa foi realizada com o auxílio da análise de uma animação de características históricas produzidas em um centro de memória brasileiro, o Memorial da Resistência de São Paulo. Foi selecionada uma animação em *design* videográfico, presente na exposição permanente, sobre os mortos e desaparecidos durante o período de ditadura militar brasileira.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com análise de imagem audiovisual da animação. O enfoque da pesquisa foi em como a linguagem da animação trabalha para desenvolver os conteúdos selecionados para a produção, assim como na reflexão do papel dessa animação no projeto do espaço museal e na sua relação com a realidade factual. A análise da animação se deu a partir da bibliografia selecionada e discutida, na sequência.

MUSEUS: AUTORIDADE E MEMÓRIA EM EXPOSIÇÕES

Os museus surgiram como instituições pragmáticas destinadas a coletar, preservar e resguardar objetos que foram afetados pelas mudanças da modernidade (HUYSSSEN, 1994). Essas mudanças se referem às críticas impostas pelos modernos ao papel do museu de arte como instituição conservadora, seguido de uma demanda pelo reposicionamento dos museus como um local para a nova arte, o que acabou desencadeando o surgimento de museus como o Museum of Modern Art, em 1929, por exemplo. De natureza dialética, o museu desempenha um papel duplo: por um lado, funciona como uma espécie de câmara funerária que armazena o passado, em que os objetos são afetados pela decadência, pela erosão e pelo esquecimento; por outro lado, serve como um espaço de possíveis ressurreições. Ao longo da história,

os museus tiveram funções legitimadoras — e ainda as têm. Se examinarmos a origem e a história das coleções, podemos ver que o museu de Napoleão a Hitler foi beneficiado pela pilhagem imperialista e pela expansão nacionalista (HUYSSSEN, 1994). Desse modo, os museus europeus, por exemplo, resguardam coleções que representam a vitória imperialista sobre povos subjugados e propagam uma cultura de posse e de superioridade nacional e racial entre os seus, além de reforçarem sua história de vitórias e hegemonia perante os milhares de turistas que a cada ano invadem suas galerias, ainda que existam recentes disputas por coleções que ocorreram nos últimos anos entre nações colonizadas e colonizadoras.

O museu mudou ao longo dos anos — apesar de sua aparente imobilidade — e mesmo que, desde sua origem, venha sendo transformado pelo embate com o presente, algo nunca parece ter mudado:

Nos últimos três séculos [...] o museu se tornou o local institucional privilegiado para a “*querelle des anciens et des modernes*”. Ele suportou o olhar cego do furacão do progresso ao promover a articulação entre a nação e a tradição, a herança e o cânone, além de ter proporcionado a planta principal para a construção da legitimidade cultural tanto no sentido nacional como universal (HUYSSSEN, 1994, p. 35).

O museu é, portanto, um espaço em constante disputa. Ele é um espaço e um campo para reflexões sobre questões como temporalidade, subjetividade, identidade e alteridade. Mas, pelo público, eles são vistos essencialmente como espaços de autoridade, ou seja, lugares mais de respostas do que de perguntas (MACDONALD, 2002). Num mundo complexo e cheio de incertezas sobre em quem confiar, num mundo de notícias inventadas, falsas verdades e da sobreposição da ciência ao comércio e à publicidade, um museu ainda é visto com esse *status*, talvez pois sua arquitetura é geralmente forte e confiável — o que contribui para essa impressão —, além do fato de grande parte de suas exposições parecerem não assinadas ou possuírem autoria diluída, como se fossem produtos de uma autoridade super-humana. Seus modos de exposição ainda são predominantemente a partir de objetos que, por si só, são reais e consistentes, baseados em fatos, além de terem seu papel cultural de autoridade herdada da tradição histórica dessas instituições, agindo como guardiões do futuro (MACDONALD, 2002). É por esse motivo que o museu precisa estar ciente da responsabilidade que é investida nele pela sociedade e precisa compreender como fará para responder a isso. Na entrevista dada a András Szántó (2022), Victoria Noorthorn, diretora do Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, sugere que se trata de uma questão de linguagem: “uma linguagem que pressupõe que você está em uma posição de sabedoria e o outro não está”. Para ela, o importante é fazer com que o museu de hoje seja parte ativa da vida cotidiana de um povo, em vez de colocá-lo em uma instância superior. Assim os museus seriam capazes de se colocar em debate aberto, algo que causa medo nas classes dominantes, com a possibilidade de surgir daí um desejo por um novo mundo. Complementa Koyo Kouoh, diretora executiva e curadora-chefe do Zeitz Museum of Contemporary Art Africa, que o museu é apenas uma das forças de mudança social, e sua força é significativa

pelo seu poder de expansão dos horizontes e do entendimento, da ativação da curiosidade e do questionamento de realidades, mas sozinho ele não é capaz de operar mudanças apenas por sua autoridade (KOUOH *apud* SZÁNTÓ, 2022).

Em praticamente todo o mundo, mas principalmente em países que sofreram com suas histórias de extermínio em massa, *apartheids*, ditaduras militares e totalitarismo, surgiram museus que representam as lutas dessas nações para criar políticas democráticas se defrontando com a tarefa de assegurar a legitimidade e o futuro das suas políticas emergentes e buscando maneiras de comemorar e avaliar os erros do passado (HUYSSSEN, 2000). Esses museus possuem claramente uma dimensão pedagógica presente, em primeiro plano, na estruturação das exposições realizadas e na própria fundação da instituição, pois esse processo de reflexão sobre o passado e construção do futuro é um processo educativo, que busca o desenvolvimento dos visitantes a partir do embate com um passado que muitas vezes não vivenciaram, mas que tem sua compreensão imprescindível para a construção de um futuro. Um exemplo desse tipo de espaço é o objeto de estudo desta pesquisa: o espaço do Memorial da Resistência, em São Paulo.

A instituição museal, incluindo os museus de arte, de ciência, da técnica e da tecnologia, entre outros, desenvolveu-se simultaneamente ao período da emergência de uma cultura visual na sociedade ocidental, no início do século XX, decorrente do consumo de massas e da urbanização a partir da revolução industrial onde a proliferação de imagens se torna uma das principais características da organização social da época (JULIER, 2006). Trata-se do crescimento das lojas de departamento, dos catálogos de compras, do *design* de produtos, da comunicação publicitária, do turismo em massa, da cultura do espetáculo como entretenimento e, não se pode esquecer, trata-se do período de surgimento das tecnologias da imagem como a fotografia, o cinema e a animação. A chamada cultura visual seria, então, quando a percepção do visual se torna comum, algo casual (JULIER, 2006). Esses museus, portanto, são contemporâneos dessa cultura e se desenvolveram em decorrência das demandas visuais dessa sociedade. A cultura visual extrapola os limites das teorias da visualidade que partem dos estudos da História da Arte e consideram também parte de si a fotografia, o cinema, a televisão, o *design* e a propaganda, por exemplo, ampliando o campo de interesses (JULIER, 2006) do mesmo modo que, aos poucos, fazem também os museus.

Foi neste contexto que, ao longo do século XX, no campo da Arte, ocorreu uma proliferação de suportes, formatos e modos de obras, desde a *land art*, a instalação, os *happenings* e performances, a *body art*, a arte conceitual, a videoarte, além das já tradicionais: pintura, escultura, gravura, fotografia. As experiências artísticas, preocupadas com o espaço, introduziram o uso de diversos recursos para viabilizar a exibição das obras no espaço institucional, como o uso da imagem fotográfica ou fílmica como evidência ou registro, abrindo, assim, um leque de novas possibilidades, nas quais se ressalta “a inserção da imagem como veículo de rompimento dos limites físicos tanto do objeto quanto do contexto” (CASTILLO, 2003, p. 184). Essa proliferação, de certo modo, foi fruto do questionamento do espaço institucional da arte e configura-se como uma busca por novos meios de sua veiculação, circulação e exibição (CASTILLO,

2003), indo de encontro à já estabelecida lógica do cubo branco no *design* de exposições. Em termos práticos, o cubo branco refere-se a um espaço expositivo que apresenta paredes brancas, tetos altos, luz natural uniforme e um *layout* simplista, muitas vezes com os objetos em exibição colocados em suportes modestos. Esse tipo de espaço é projetado para ser um ambiente neutro que permite que a obra de arte se destaque por si só, sem interferência visual ou contextual. O cubo branco, aos poucos, começa a ser inoperante e inadequado diante dessas novas manifestações artísticas e tecnológicas, em razão de suas complexidades. A arte foi se tornando efêmera e transitória, e cada proposta necessitava de um espaço peculiar, invalidando, desse modo, o espaço ideal proporcionado pelo cubo branco (CASTILLO, 2003). Simultaneamente, surgiram os *science centers* na esteira da mudança da tecnologia mecânica para a elétrica e, posteriormente, às tecnologias da comunicação; a física partiu para a eletromagnética, a relatividade e a mecânica quântica, o que naturalmente fez com que esses museus gradativamente passassem a cumprir seu papel, não mais somente com base na cultura material de seus acervos, mas também comesçassem a produzir coleções que pudessem trabalhar com a imaterialidade das novas tecnologias que surgiam, cada vez menos visíveis. Com isso, deixaram de ser espaços essencialmente de pesquisa científica e se reorientaram para abarcar visitantes com menos conhecimentos, como crianças (MACDONALD, 2002). Essa profunda mudança das técnicas e da física atingiu diretamente o modo de se pensar as exposições. Passamos de um desenvolvimento que privilegiava a imaginação técnica para um que alcança e toca a ficção científica. Os *science centers* ajudam na compreensão do funcionamento do mundo e da natureza, colocando-se como suportes para a mediação, seja a partir de modelos animados, seja por dispositivos interativos e pela manipulação de objetos e microsistemas. Eles trabalham com o que Sharon MacDonald (2002) chama de “descoberta orquestrada”, em que o próprio visitante realiza uma descoberta de um conceito científico a partir de uma proposta expográfica pensada para tal.

Finalmente, com o advento da sociedade da informação, surgiram as coleções baseadas em informação ou, nas já existentes, valorizaram-se cada vez mais os aspectos informacionais de seus objetos, como seus percursos e contextualizações. Como bem observa Flusser (2017), antigamente o que estava em destaque era a ordenação do mundo aparente da matéria, e hoje, o que se destaca é tornar aparente um mundo codificado em informações que se multiplicam de modo incontrolável. Percebe-se, com clareza, por exemplo, o deslocamento do interesse na aquisição de coisas em benefício à aquisição de serviços baseados em informação, sua organização e fluxo. É o que identifica o autor, no contexto econômico, como uma transferência de valores (Flusser, 2017), das coisas para as informações. Sendo assim, os museus tornam-se centros de preservação, ordenação e difusão de informações que, por conta de sua imaterialidade, modificam-se facilmente e podem ser moldadas, ou “formadas”, como diria Flusser.

Visto que uma exposição em um museu é realizada em uma relação espaço/tempo, para que seja possível dar visibilidade a uma coleção imaterial — como essas compostas de informações —, faz-se necessário o uso de recursos expográficos que materializem a coleção no espaço expositivo. Um dos modos mais comuns de materialização

é sem dúvida, a imagem. O uso de recursos imagéticos, cenográficos e documentais, é sempre solicitado quando da impossibilidade de apresentar o objeto exposto em si, seja por sua existência no campo imaterial, seja por sua ausência, ou ainda pela sua não adequação ao espaço da exposição. Por exemplo, uma exposição sobre uma língua de um povo é de tema imaterial. Uma exposição sobre um artista cuja obra se perdeu ou que não pode sair de seu local de origem é determinada pela ausência dos originais. Em uma exposição sobre um trabalho monumental, como uma obra de *land art*, não é possível levá-lo para dentro do espaço museal. Nesses três exemplos, os recursos cenográficos, imagéticos e documentais são invocados para dar conta de um processo de exposição do tema ou obra. É evidente, no entanto, que esses exemplos são extremos, para efeito de clareamento das ideias, mas o que acontece, na maioria dos casos, são exposições que utilizam destes recursos juntamente com a apresentação de objetos reais, que podem estar em primeiro ou em segundo plano em relação aos recursos citados. O que passa a existir no *design* de exposições é a articulação entre diversos recursos expográficos com qualidades e origens distintas, que irão compor uma totalidade. A necessidade de dar forma a informação, materialidade ao imaterial, talvez seja o principal motivo pelo qual o *design* surja como disciplina transformadora da prática de planejamento e produção de exposições no final do século XX.

É partir dos anos de 1980 que os museus se aproximam, de modo crescente, à cultura do entretenimento e lazer, manifestadas pela presença das linguagens audiovisuais inseridas no *design* das exposições e relacionadas às coleções das instituições, em uma tentativa de aproximação com novos públicos, distantes do espaço elitizado do museu. É nesse contexto que o espaço estudado nessa pesquisa se aproxima da linguagem da animação para trabalhar sua coleção e se aproximar de um público que precisa entrar em contato com a história da nação. O que nos interessa compreender, no entanto, é como a animação é utilizada no âmbito de instituições de autoridade com intensa responsabilidade social que trabalham com temas históricos e políticos, já que a linguagem possui como sua característica notável a criação de universos fantásticos, o que, num primeiro momento, parecer-nos-ia de uso inadequado pelo próprio distanciamento da realidade factual, verdadeira.

A ANIMAÇÃO ENTRE A FANTASIA E A REALIDADE

A animação esteve, em grande parte de sua existência, associada diretamente à ilusão, muito em razão de sua oposição ao realismo fotográfico da imagem do cinema *live action*, no que diz respeito à qualidade como imagem claramente manipulada. Em alguns casos, também associado à sua qualidade como movimento, na qual no cinema *live action* o movimento é sempre natural, e na animação ele pode ser fantasioso ou ainda artificial.

O cinema *live action* traz o tempo como elemento faltante na imagem fotográfica e possibilita a (re)criação do real. A animação coloca o tempo na realidade manipulada, na criação de novos mundos diferentes do nosso, com possibilidade de dar a eles uma credibilidade por conta da impressão de realidade que oferece. Mas a animação também alcança outros patamares da imagem em movimento. Walter

Benjamin (1994 [1936]), por exemplo, afirma que personagens como o Mickey seriam um “sonho coletivo”, colocando assim esses novos mundos críveis da animação no âmbito das imagens mentais individuais dos sonhos, alucinações e psicoses, ou seja, imagens tão reais quanto aquelas produzidas pela percepção coletiva presenciadas no embate com o mundo físico. Para ele, a imagem da animação transportaria para o coletivo as imagens tipicamente individualizadas. É com o que parece concordar o professor Sébastien Denis (2010) ao afirmar que a animação produz uma representação subjetiva da realidade e, portanto, estaria mais próxima ao imaginário. Um dos exemplos trazidos por ele é o uso frequente do plano sequência na animação, que reproduz uma espécie de encadeamento de imagens mentais em fluxo, como num monólogo interior, algo como num *stream of consciousness*, algo que no cinema *live action* é de extrema dificuldade em ser realizado, mas não na animação (DENIS, 2010).

O movimento criado em animação extrapola os limites da realidade física, liberando a imagem em movimento da referência fotográfica. Sendo assim, é possível trabalhar os movimentos e as transformações impossíveis no imediatismo da percepção humana, no movimento atualizado de sua natureza de imagem. A imagem em movimento animada possibilita a criação da fantasia e da imaginação materializada, de corpos e ações impossíveis de existirem na realidade. “A animação pode desafiar as leis da gravidade, provocar nossa percepção de espaço e tempo e dotar coisas sem vida com propriedades dinâmicas e vibrantes” (WELLS, 1998, p. 11, tradução nossa). É por conta dessas especificidades que a imagem animada sempre expressou qualidades mágicas ou milagrosas. Desde as primeiras experiências com os aparelhos óptico-mecânicos do pré-cinema, como o Fenaquistoscópio (1831) de Plateau, o Zootroscópio (1834) de Horner, ou o Praxinoscópio (1861) de Reynaud, passando por Branca de Neve e os Sete Anões (1937, Disney) e chegando hoje nas realidades aumentadas, a sensação no espectador é sempre de maravilhamento, comparável a presenciar um número de magia inexplicável. Para Wells (1998, p. 20, tradução nossa) “...a tensão entre crença e descrença é parte integral da realização e do efeito da animação como forma”.

Ainda que a animação tenha características próprias e distintas do cinema *live action*, que a aproximam da fantasia, dos sonhos, da imaginação, da magia e da ilusão, ela compartilha a impressão de realidade e inspira credibilidade à percepção do espectador. Considerando o que postulam Goethe e os fisiologistas, não há ilusão de ótica, pois qualquer experiência visual de um olho saudável pode ser considerado uma verdade ótica (CRARY, 2012) e, portanto, o movimento observado na animação não é ilusório. Concorde Deleuze (1985, p. 14) que a animação “[...] não seria mais o aparelho aperfeiçoado da mais velha ilusão, mas, ao contrário, o órgão da nova realidade a ser aperfeiçoada.” Destaca-se, na ideia que lança Deleuze, que a animação não é uma máquina de criar ilusões, mas sim de projetar realidades, ao contrário do que pregou o pensamento da Disney — certamente a mais importante referência na área da animação — de que ela seria a “ilusão da vida”, o que pode ser atestado pela tese em *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), livro oficial da empresa escrito pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas, onde a conceito central é o de “iludir” o espectador com estratégias que deem à animação a desejada credibilidade.

Mas não é apenas da fantasia que é composta a linguagem da animação. Ao longo de sua história, aproximações e distanciamentos com a realidade aconteceram. Animadores, há gerações, vêm tentando se aproximar da realidade fotográfica e dos movimentos captados pela câmera de cinema. Seja com o uso da câmera em múltiplos planos para a criação de movimentos em paralaxe e da profundidade de campo, seja com a adesão a técnicas como a rotoescopia ou do *motion capture*, o realismo e a fantasia se entrelaçam na animação, sempre em busca da suposta credibilidade. Com o advento da tecnologia digital nos processos de animação, a linha entre realismo e fantasia se tornou tênue, à medida que o fotorrealismo é possível por meio da computação gráfica (cada vez com melhor qualidade) e o retoque, imagem a imagem, seja comum nas imagens captadas pela máquina-câmera. Denis (2010, p. 14) sugere, inclusive, uma espécie de “desrealização” do cinema *live action*. Essa abordagem parte do princípio de que a animação se aproxima da realidade por meio da imitação das qualidades fotográficas iniciais, ou seja, é uma aproximação que se dá pela imagem. No entanto, outros modos de aproximação podem ser observados ao longo da história da animação, como nos documentários animados.

Como sabemos, o documentário é uma modalidade audiovisual na qual está presente, à primeira vista, uma conexão estreita com a imagem indicial de referência ao mundo histórico, como uma espécie de evidência histórica. Essa imagem traz uma sensação de credibilidade da verdade ótica. Destaca-se, no entanto, na pesquisa de Jennifer Serra (2011) a partir de sua leitura de Fernão Pessoa Ramos e Bill Nichols, que, no documentário, é necessária a presença de um espectador que receba essa imagem audiovisual como uma asserção da realidade, mais do que na própria qualidade da imagem e suas semelhanças com o real. Compreende portanto que “...a definição de um filme como documentário está baseada no compromisso ou na relação que o filme estabelece com o mundo quando ele reivindica uma abordagem do mundo histórico” (SERRA, 2011, p. 247). Não é a imagem indicial responsável pelo entendimento de determinada obra audiovisual como documentário, e sim as intenções do realizador em criar asserções sobre o mundo histórico, ao mesmo tempo em que o espectador o compreende como tal. Esse entendimento nos permite afirmar que em animação é possível também trabalhar com o conceito do documento à medida que realizador e espectador estão alinhados quanto às referências ao mundo histórico. Agora, escolher a animação como linguagem de imagem em movimento para tratar assuntos dessa modalidade é uma escolha que deve ser analisada. Por quais motivos essa escolha é feita? A mais evidente é se tratar de uma escolha estilística, ou ainda, a possibilidade de dar visibilidade a situações que não foram registradas pela máquina-câmera. Para Serra (SERRA, 2011), no entanto, trata-se de uma escolha retórica. Afinal, pela animação, é possível trabalhar formas somente possíveis a partir dela, como representação de sensações e o estabelecimento de relações entre situações visíveis e invisíveis, no âmbito do mundo histórico representado na obra. Como vimos anteriormente, a animação possui características peculiares a sua natureza, que permitem as representações de fluxos de pensamento, da representação da imaginação, de distanciamentos das possibilidades da

realidade e da materialização visual de coisas não observáveis a olho nu. É possível, no documentário animado, "...representar visualmente estados mentais ou sentimentos dos personagens [...], evidenciar dados ou coisas que estão na atmosfera de uma situação vivida e que somente podem ser sentidos, e não visualizados, porque são aspectos subjetivos dessa realidade" (SERRA, 2011, p. 250).

Além de todos os aspectos expostos como motivação pelo uso da animação em obras documentais, um deles nos parece de extrema importância para nosso estudo sobre a presença e uso de animações por instituições museais. Trata-se da característica indiscutivelmente presente de toda obra desse tipo que é o que Serra (2011, p. 255) irá chamar de "autoevidência", onde a construção ou manipulação daquela narrativa torna-se evidente ao espectador. Isso ocorre pois a animação é intervencionista (SERRA, 2011, p. 251). A presença do eu-autor é clara, assim como seu compromisso ético com o sujeito ou tema representado, o que resulta em assumir uma interpretação subjetiva da realidade. Não há nenhuma espécie de confusão entre a realidade e a impressão de realidade, que pode ocorrer com a imagem captada, com exceção das imagens animadas realizadas com esse intuito, como as imagens conhecidas como *deep-fake*.

Para Denis (2010, p. 11), existe uma espécie de "defasamento com o real", decorrente da escolha pela linguagem da animação, pois ela se afasta das imagens que sabemos nos referir diretamente à realidade e abre brechas e passagens pelas quais discutimos o universo conhecido pelo espectador. Esse potencial, que traz a animação ao documentário, é a possibilidade de dar visibilidade às emoções e aos pensamentos de personagens representados, materializar acontecimentos impossíveis de serem registrados pela câmera, tratar com mais sutileza assuntos de difícil discussão e ainda simplificar dados e informações complexas em uma linguagem que permite atualizar para o presente as narrativas históricas, tudo a partir de aspectos subjetivos da realidade. A escolha da animação como linguagem de tais obras audiovisuais, conclui Serra (2011), força no espectador um caráter reflexivo sobre a autoria e a subjetividade presente. Diferentemente do que ocorre com frequência nas obras que se valem da imagem fotográfica, o que nos parece estar de acordo com a compreensão de que toda memória é virtual, no sentido do qual estabelece Huysen (2000), em que toda memória vivida ou imaginada possui a mesma natureza, sendo, portanto, transitória e passível de esquecimento e, por consequência, humana e social. O documentário animado parece evidenciar esse entendimento da memória.

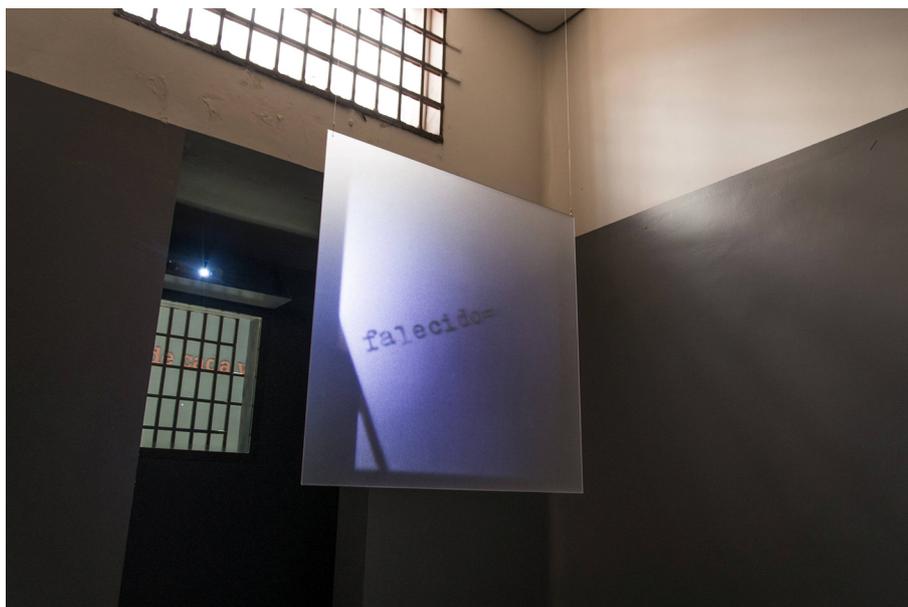
UMA ANIMAÇÃO PRODUZIDA PELO MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO

O presente artigo apresentou um olhar sobre uma animação produzida por um museu, à luz dos conceitos levantados até então, buscando entender como ela opera dentro da dimensão social dessa instituição de autoridade que lida com a memória pertencente à sua coleção. Trata-se da animação apresentada como parte da exposição permanente do Memorial da Resistência de São Paulo, uma instituição que ocupa a antiga sede do Departamento de Ordem Política e Social (DEOPS), órgão responsável pela repressão ao civil no período ditatorial brasileiro dos anos de

1964–1985. O museu, como conhecido hoje, foi reinaugurado em 2009 e trabalha a memória desse período a partir de vasta documentação da época, em exposições temporárias e em uma permanente, além de promover eventos relacionados ao tema, com participação de ex-prisioneiros do regime, e de possuir um Centro de Referência, que pode ser consultado pelo público para a obtenção de informações a partir de documentações sobre a repressão e resistências políticas no Brasil (MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO, 2023).

A exposição permanente ocupa uma grande parte do espaço da instituição, incluindo quatro celas, o corredor principal e o corredor do banho de sol, originais do período em que pessoas eram ali aprisionadas. Hoje, as celas, ainda que mantidas com traços originais, são cenografadas dentro do projeto expográfico. A animação à qual nos referimos está localizada na Cella 2, vazia e escura, onde em seu centro está pendurado uma acrílica quadrada semitransparente, de dimensões aproximadas de 50 x 50 cm, que serve de suporte para a projeção da animação, com duração de 4 minutos e 23 segundos, sonorizada.

A animação é produzida a partir de imagens fotográficas dos arquivos e fichas do DEOPS (Figura 1). São os ficheiros de gavetas em metal e seus conteúdos, que consistem em fichas das pessoas presas pelo regime e documentos referentes a elas, incluindo retratos. A animação se inicia com o seguinte texto: “Neste prédio, uma das inúmeras prisões políticas do período da ditadura militar [1964–1985]. Milhares de pessoas foram presas em consequência da ação sistemática e exacerbada de vigilância e controle desenvolvida por diferentes órgãos de repressão, dentre eles o DEOPS/SP. Muitas continuam desaparecidas até hoje e outras morreram em consequência das torturas”. O texto, apresentado sobre fundo preto, é acompanhado do som de uma goteira, como se fosse um vazamento de canos, o que cria uma ambientação na cela que contém, em seu fundo, uma área que servia como banheiro interno.



Fonte: Museu da Resistência de São Paulo (2023)/fotografia: Levi Fanan.

Figura 1. Cella 2 com a animação sendo projetada sobre acrílico central.

A animação prossegue com intensa edição de imagens, intercaladas com outros momentos em que são animadas em movimentos leves ou bruscos, e momentos de animação *stopmotion*, onde se abrem gavetas e saem fichas. As imagens aparecem na penumbra, por vezes sombreadas ou desfocadas, como se estivessem nos sendo reveladas. Por vezes, surgem *flashes* fotográficos. Efeitos sonoros acompanham todos os movimentos das imagens e da edição e se assemelham a tons de suspense, com barulhos agudos, ríspidos e repentinos. Os textos escritos nas fichas, datilografados originalmente, agora aparecem como se estivessem sendo escritos no momento: surgem letra a letra, pressionadas na máquina de escrever invisível, acompanhado de seu som mecânico característico. Linhas em caneta esferográfica são desenhadas evidenciando partes dos textos escritos nas fichas. São escritas e sinalizadas palavras como: desaparecida, morto, organização, pessoas mortas, óbito, falecido, subversivo, terrorista, executado, preso, além dos nomes de alguns presos e de datas (Figura 2).



Fonte: Estúdio Preto e Branco.

Figura 2. Algumas imagens da animação presente na Cella 2

Essa animação consiste, portanto, na apresentação documental dos registros feitos pelo próprio órgão de repressão dos presos ali mantidos. As milhares de fichas que fazem parte da coleção da instituição, apesar de valor histórico notadamente indiscutível, possuem baixo valor expositivo. Isso ocorre pois são documentos de difícil exposição dentro do tempo e do espaço de uma visita a um local como esse. O uso da animação, nesse caso, permite dar visibilidade a uma importante parte da coleção, de modo que os visitantes tenham conhecimento, resumido, dos conteúdos que fazem parte da documentação do período ao qual o museu se dedica. Além disso, a própria natureza da animação leva a uma sensação de participação, pois ocorre atualizando essa coleção no presente do movimento realizado pela imagem no momento da visita, em frente ao visitante. O movimento das fichas e letras, digitadas em *stopmotion*, atualizam e personificam os documentos, deixando claro pelo movimento que existiam indivíduos por trás da captura, prisão, tortura e assassinato dessas pessoas, ainda que não sejam identificadas singularmente e sim como algo maior, como o órgão de repressão, por exemplo.

A animação, projetada no centro da cela em posição flutuante, sobre superfície semitransparente, evoca também a qualidade virtual da memória, associada à imagem de sonhos (ou pesadelos, no caso) que a imagem animada pode proporcionar, ainda que, nesse caso, composta exclusivamente de imagens fotográficas. Além disso, os efeitos sonoros tensos, acrescidos dos movimentos bruscos e das alternâncias entre sombras, *flashes*, desfoques e a presença de sangue gráfico espirrado em momentos de ápice, dramatizam os documentos apresentados, trazendo uma clara “autoevidência” da existência de autoria na criação dessa peça, ao passo que a impressão de realidade se mantém, como é naturalmente característico também nas animações. Ao visitante, não resta dúvida de que essa animação apresenta um enfoque específico sobre esses documentos. É uma visão oficial e assumida de autoria, pelo museu, do ponto de vista no qual se estabeleceu em relação à sua própria coleção, distinta, por exemplo, da estabelecida pelos órgãos de repressão e, por consequência, do próprio regime ditatorial.

Conforme visto, o uso da animação em espaços museais possibilita, entre outras coisas, a materialização de coleções imateriais (informações) ou, como no caso do Memorial da Resistência de São Paulo, permitiu dar visibilidade a uma parte de sua coleção que, sem a animação, teria dificuldades de se apresentar ao público visitante, em razão de sua complexa exposição. Para além desse aspecto mais relacionado ao valor expositivo, a animação documental permite deixar claro a presença da autoria e, portanto, a voz da curadoria ou do próprio museu, já que na animação a impressão de realidade não se confunde, na grande maioria dos casos, com a percepção da realidade. A animação consegue criar novas realidades, assim como o cinema *live action*, mas o deslocamento que ela proporciona abre espaço para uma consciência mais certa sobre a construção humana presente na articulação da obra, ao passo que permite a participação a partir da sua qualidade de movimento atualizado no presente.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994 [1936].
- CASTILLO, S. S. del. **Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins, 2003.
- CRARY, J. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DELEUZE, G. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DENIS, S. **O cinema de Animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- HUYSSSEN, A. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 23, 1994.
- HUYSSSEN, A. **Seduzidos pela memória**. Arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- JULIER, G. From visual culture to design culture. **V Design**, v. 22, n. 1, Massachusetts Institute of Technology, 2006.

MACDONALD, S. Exhibitions and the Public Understanding of Science Paradox. In: **Berlin Conference “Exhibitions as a tool for transmitting knowledge”**, Humboldt University April 2002.

MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO. **Histórico**. Disponível em: <http://memorialdaresistencia.org.br/historico/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO. **Estúdio preto e branco**. Disponível em: <https://www.pretoebranco.com.br/memorial-da-resistencia/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

SERRA, J. J. O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real. **RuMoRes**, v. 5, n. 10, p. 238-258, 2011.

SZÁNTÓ, A. **O futuro do museu: 28 diálogos**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2022.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The illusion of life: Disney animation**. Nova York: Disney Editions, 1981.

WELLS, P. **Understanding animation**. Nova York: Routledge, 1998.

Sobre o autor

Daniel Grizante de Andrade: doutor pela Universidade Anhembi Morumbi em São Paulo. Professor no Centro Universitário Senac e no Instituto Europeo di Design, ambos em São Paulo.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.



A narrativa feminina na animação de horror: um estudo de caso sobre “Chá de sangue e fio vermelho” (2006)

Female narrative in horror animation: a case study on “Blood Tea and Red String” (2006)

Maria Luiza Correa da Silva¹ 

RESUMO

Este trabalho tem a intenção de analisar o filme “Chá de sangue e fio vermelho”, de 2006, dirigido por Christiane Cegavske, e entender como ele quebrou com padrões estereotipados das personagens femininas em filmes de animação. Levando em consideração que os filmes animados foram, por muito tempo, escritos e dirigidos por homens, a representação das mulheres nessas narrativas ficou à mercê da ótica masculina, que na maioria das vezes as retratava como figuras subservientes à espera de seu príncipe encantado. Com o feminismo e a busca por novas personagens ganhando espaço entre o público, é de se reconhecer que as mulheres vêm conquistando esse lugar e garantindo uma distinta e melhor representação para essas personagens. Além disso, o trabalho também objetiva entender como o horror é representado na animação e como Christiane Cegavske conseguiu construir uma história de horror com bonecos, inspirando-se nos contos de fadas para criticar esse lugar historicamente destinado às mulheres.

Palavras-chave: Animação. Horror. Mulheres no Cinema. Chá de sangue e fio vermelho.

ABSTRACT

This work aims to analyze the film “Blood Tea and Red String”, from 2006, directed by Christiane Cegavske, and understand how it broke with stereotyped patterns of female characters in animated films. Considering that animated films were, for a long time, written and directed by men, the women’s representation in these narratives was at the mercy of the male perspective, which most often portrayed them as subservient figures waiting for their prince charming. With feminism and the search for new characters gaining space among the public, it is acknowledged that women have been conquering this place and guaranteeing a different and better representation for these characters. Furthermore, the paper also intends to understand how horror is represented in animation and how Christiane Cegavske managed to build a horror story with puppets, taking inspiration from fairy tales to criticize this historically significant place for women.

Keywords: Animation. Horror. Women in Cinema. Blood tea and red string.

¹Universidade Estadual do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo – Curitiba (PR), Brasil. E-mails: smarialuizacorrea@gmail.com; maria.luiza.769@estudante.unespar.edu.br
Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO

Stephen King escreveu uma vez que “nós inventamos horrores fictícios para nos ajudar a suportar o real”. Isso nos traz uma discussão sobre como o gênero do horror não existe apenas com a intenção de nos assustar e nos fazer dormir de luz acesa por algumas noites, mas também de nos questionar sobre o horror que nos cerca e a criticar, explicitamente, uma desumanidade contida no contexto social.

O objetivo deste trabalho consistiu em analisar a escassa quantidade de produções de animação feita por mulheres e também compreender a animação de horror e como ela é encarada dentro de uma indústria cinematográfica que insiste em taxar filmes animados como sendo exclusivamente obras infantis. Por fim, a partir disso, observar o filme “Chá de sangue e fio vermelho” de 2004, dirigido por Christiane Cegavske, e como ele conseguiu romper com estereótipos femininos do cinema e, principalmente, do cinema de animação.

A pesquisa se comprometeu a analisar como a falta de representatividade das mulheres atrás das câmeras no cinema e, conseqüentemente, na animação, resultou na propagação de rótulos associados às mulheres nessas obras que as objetificavam, sexualizavam ou a diminuía, transformando sua existência, ainda que fossem protagonistas das histórias, em uma eterna espera por um príncipe encantado.

Utilizamos entrevistas de mulheres animadoras e dados dos últimos anos para avaliar a quantidade de mulheres na animação, e principalmente a pesquisa de Henry Giroux sobre as princesas da Disney e o destaque que a empresa teve no campo da animação, além da responsabilidade de ter culminado em tais estereótipos e como eles vêm tentando quebrar com esse estigma.

A partir disso, um panorama foi traçado sobre como é vista a animação na sociedade e como animações que não são voltadas para o público infantil acabam sendo alvos de um certo receio do espectador. Por fim, falamos da violência dentro das animações e do horror em específico. Além disso, buscou-se analisar também os estereótipos contidos nas histórias de horror e como o gênero também foi responsável por propagar ideais contidas em uma ótica masculina.

Com essa base, a intenção foi analisar o filme de Cegavske e entender como ele conseguiu quebrar essas regras no cinema e se tornar um filme que teve como objetivo criticar a posição das mulheres não só na sociedade, mas também em como ela é vista no cinema, sempre por uma visão patriarcal.

A ESCASSA PRODUÇÃO DE CONTÉUDO ANIMADO FEITO MULHERES

Desde o começo do que é considerada hoje a sétima arte, as mulheres ficaram de fora de uma historiografia que as valorizasse e que enaltecasse o seu trabalho. Assim, ainda que muitas delas tivessem encabeçado produções, roteirizando, dirigindo ou produzindo, essas obras acabaram sendo menosprezadas dentro de uma cultura que tem como pilar o patriarcado e as ideias masculinas.

Essa realidade resultou em um cinema hegemônico, que tem como característica a ótica de um homem como correta. Sendo assim, a maior parte das produções

cinematográficas que tiveram um apelo econômico ou que conquistaram um grande patamar na história do cinema são exclusivas de homens no roteiro e na direção.

A revista *Variety*, uma das maiores no ramo do entretenimento nos Estados Unidos, fez um levantamento dos cem melhores filmes de todos os tempos na história do cinema. Entre os cem filmes escolhidos, apenas cinco foram dirigidos por mulheres.¹ No Brasil, essa realidade também não é diferente. Se analisamos, por exemplo, a lista da Associação Brasileira de Críticos de Cinema em relação aos cem melhores filmes brasileiros, deparamo-nos apenas com um total de sete filmes dirigidos por mulheres.²

Neusa Barbosa (2019), em seu artigo intitulado “Pioneiras na realização cinematográfica no Brasil”, faz uma constatação sobre o atraso das mulheres, de acordo com a historiografia atual, na entrada no mercado cinematográfico. Segundo a autora:

O primeiro filme feito no Brasil (do qual, segundo consta, nada restou) foi rodado em 19 de junho de 1898, pelo italiano Afonso Segreto. (...) O primeiro filme assinado por uma mulher foi feito exatamente 22 anos depois desse marco inaugural. A história registra o nome de Cléo de Verberena (1909-1972) como a primeira diretora do cinema brasileiro com o filme mudo *O mistério do dominó preto*, uma intriga policialesca envolvendo o assassinato de uma mulher em pleno Carnaval, lançado em 1930 (BARBOSA, 2019, p. 18).

O cinema de animação, assim como o cinema no geral, também foi afetado por essa realidade. No livro “Animações Brasileiras: 100 filmes essenciais”, organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva (2018), apenas nove obras são exclusivamente assinadas por mulheres. Laryssa Prado e Erika Savernini (2018), abordam em sua pesquisa essa falta de mulheres na área de animação e afirmam que:

Ressalta-se que a ausência das mulheres nesses textos comemorativos não parece ser só uma opção de quem os produz, de quem opta por tratar de animações nas quais a presença masculina seja dominante, mas é mesmo um reflexo do estado da arte na produção nacional: um meio majoritariamente masculino tanto pelo predomínio de homens na direção e nas funções-chave criativas quanto pela representação (PRADO; SAVERNINI, 2018, p. 12).

Ainda que, o passar do tempo e o debate sobre representatividade na frente e por trás das câmeras tenham colaborado para levar mais mulheres para o cinema e, conseqüentemente, também para a animação, a quantidade delas nessa área ainda é preocupantemente menor do que a dos homens.

Segundo uma pesquisa feita pela *USC Annenberg Inclusion Initiative*, com o grupo *Women in Animation* em 2019, considerando os últimos 12 anos, apenas 3% das animações tinham uma mulher assinando o cargo de direção. A maioria das histórias, assim como a própria animação, acabam sendo roteirizadas, animadas,

1 Disponível em: <https://variety.com/lists/best-movies-of-all-time/all-about-eve-1950/> Acesso em 05 jun. 2023

2 Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_dos_100_melhores_filmes_brasileiros_segundo_a_ABRACCINE Acesso em 05 jun. 2023

dirigidas e produzidas por uma maioria massiva de homens, o que também influenciava nas temáticas e representações que essas obras vêm a ter, majoritariamente pela perspectiva dos homens. Kitty Turley, produtora executiva da *Strange Beast*, critica em uma entrevista que em um estúdio de animação “as mulheres estão lá para facilitar a voz criativa e a visão dos homens”.³

O resultado dessa falta de protagonismo feminino na produção dos filmes resultou em inúmeras narrativas que compactuavam com estereótipos da figura feminina sendo propagados no cinema, principalmente para crianças, que ainda são o público-alvo de grande parte dos filmes animados.

Não se pode falar sobre animação sem também falar sobre a Disney. Desde que a categoria de melhor filme de animação foi criada no Oscar, em 2002, a empresa levou o total de 16 estatuetas para casa. Além disso, é visível que a maioria das animações que tiveram sucesso no século XX e influenciaram milhares de crianças também foram produtos da empresa.

Logo, também deve-se abordar o fato de que a Disney teve uma enorme participação na propagação de estereótipos femininos. A maioria de suas histórias reforçavam uma imagem da mulher como uma princesa frágil, na qual seu único objetivo de vida era esperar ou lutar por um príncipe encantado. Essas princesas seguiam uma fórmula bem desenvolvida socialmente do que era considerado “ser mulher”. Michelle Cechin (2014) questiona sobre essa ideia:

As primeiras princesas da Disney estavam inscritas em um ideal de comportamento considerado civilizado, nobre, apresentando com um cuidado especial às regras de etiqueta, ao decoro e à higiene. Essa “distinção social” se exprimia por “sentimentos nobres”, e se exteriorizava serem belas, dóceis, polidas, passivas, laboriosas e controladas (CECHIN, 2014, p. 135).

Filmes como “A branca de neve e os sete anões” (1937), “Cinderela” (1950) e “A bela e a fera” (1991) foram responsáveis diretos pelo sucesso comercial da Disney. Todos eles partem de um princípio de que a salvação da princesa em questão só se dá a partir da chegada de um homem e do amor proferido por ele. Isso acaba resultando em uma influência concreta em relação à visão de meninas sobre elas mesmas e de um futuro pretendido, o qual fica limitado à ideia de que o “felizes para sempre” só pode vir por meio de um relacionamento amoroso ou de um casamento. Henry Giroux (1995) debate a respeito da influência da Disney nas crianças e acrescenta:

Dada a influência da ideologia da Disney sobre as crianças, é imperativo que pais, mães, professores/as e outros adultos compreendam de que forma esses filmes atraem a atenção e moldam os valores das crianças que os veem e os compram [...] como uma das principais instituições encarregadas de construir a infância nos Estados Unidos, ela deve merecer uma saudável suspeita e um debate crítico. Esse debate não deveria estar limitado ao lar, mas deveria ser um elemento central da escola e de qualquer outro local público importante de aprendizagem (GIROUX, 1995, p. 58).

³ Disponível em: <https://garotasdomotion.com/por-que-existem-poucas-mulheres-na-animacao-e-o-que-nos-podemos-fazer> Acesso em: 03 jun. 2023.

É importante reconhecer também que esse cenário, de alguns anos para cá, vem sendo alterado. Com a produção de conteúdo na internet e o feminismo ocupando mais espaço, houve um choque de realidade com a busca por conteúdos animados, infantis ou não, que em sua construção não retratassem a mulher num local passivo no enredo, além de pedirem por princesas que não tivessem o encontro com um par romântico como fim da história.

Na própria Disney foi possível observar essas mudanças. As personagens femininas começaram a ganhar um novo papel dentro das animações, agora também como heroínas. “Valente” (2012) é um grande exemplo desse novo cenário. Jéssica Dombrowski Netto (2013), em uma análise sobre o papel da mulher nos filmes da Disney, afirma que “o que Merida mostra é que não é preciso se vestir de homem, se esconder dos pais ou até querer ser quem não é para ter o seu feliz para sempre. E que esse feliz para sempre não está ligado a casamento”.

ANIMAÇÃO DE HORROR: ISSO EXISTE?

Na edição do Oscar de 2023, Guillermo del Toro⁴, vencedor da categoria de melhor animação com “Pinóquio”, abordou em seu discurso que “Animação é cinema. Animação não é um gênero para crianças, é um meio”.⁵

A discussão de que a animação não é um gênero para crianças vem sendo expandida nos últimos anos. Muito se acredita que um filme animado, ou até os que misturam animação, são exclusivamente para crianças. Essa ideia equivocada acaba por desvalorizar a animação como cinema propriamente dito, visto que tenta colocá-la num patamar “não tão sério” e também resulta em atingir um público totalmente diferente do que se pretende quando a animação tenta sair desse estereótipo.

Um exemplo disso é o famoso “Festa da salsicha” (2016), uma animação dedicada a um público adulto que se envolveu em uma polêmica no território brasileiro, quando uma candidata a vereadora gravou um vídeo repudiando o filme e dizendo que “se não é destinado a crianças, por que então é uma animação infantil?”.⁶

Ainda que seja um exemplo caricato e extremo, é comum que o espectador associe a animação a um público composto completamente de pais e crianças. Logo, quando um filme animado se propõe a sair desse nicho, ele acaba enfrentando um principal desafio: o de conquistar o espectador que não o consome normalmente.

A animação de horror já tem um espaço considerável quando se trata dos fãs do gênero. Ainda que sejam obras específicas com nomes de famosos diretores que tenham conquistado um espaço maior na indústria, é evidente que esses filmes tiveram um apelo do público enorme.

4 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TASL0ZwXw80&ab_channel=NBC Acesso em 05 jun. 2023.

5 *Animation is cinema. Animation is not a genre for kids, it's a medium.*

6 Disponível em: <https://pipocamoderna.com.br/2017/08/esuíta-de-festa-da-salsicha-na-hbo-vira-causa-de-gente-desinformada/> Acesso em 05 jun. 2023.

Se considerarmos, por exemplo, os números arrecadados nos cinemas, “O estranho mundo de Jack” (1993) e “A noiva cadáver” (2005), ambos com o nome de Tim Burton à frente de suas produções, tiveram, respectivamente, 18 e 40 milhões de dólares de orçamento e faturaram na bilheteria a quantia de 91 e 118 milhões de dólares, um lucro três vezes maior do que o valor gasto.

Para começar a falar de animação de horror, também é importante considerar como os temas tratados no gênero são representados na animação. Sébastien Denis (2010) explica o conceito de *hurt gags*, dizendo que a maioria dos filmes animados, ainda que tenham sido feitos especialmente para o público infantil, continham a violência em sua narrativa.

Entretanto, essa violência normalmente era caricata e exagerada, além de nunca ter uma consequência de fato para aquele que a sofria. Victoria Farina Meyer (2019) exemplifica esse conceito com o famoso desenho “Coioote e Papa-Léguas”:

Coioote e Papa-léguas (1949) é, provavelmente, uma das obras mais reconhecidas por utilizar esse tipo de comédia física. A trama sempre gira em torno de Coioote perseguindo Papa-léguas para devorá-lo. Ele cria os planos mais mirabolantes, mas nunca obtém sucesso e sempre acaba se dando mal. Apesar disso, Coioote nunca desiste e, com apenas um corte de edição do programa, já está “novinho em folha (MEYER, 2019, p. 26).

Outra animação que se popularizou no território brasileiro e também se utilizou dos *hurt gags* foi “Tom e Jerry” (1940). A infinita perseguição de gato e rato sempre acabava em algo ruim acontecendo com Tom, mas o gato se recuperava em instantes e logo depois já estava pronto para ir atrás do ratinho novamente.

Para falar de um horror propriamente dito, precisamos inicialmente caracterizar o que seria o horror de fato. Horror e terror, etimologicamente, são conceitos distintos. Carlos Prinati (2010) define o terror como sendo a sensação de algo que vem do que nos aterroriza, do suspense, da tensão, enquanto o horror vem do grotesco, do contato com algo que nos causa certa repulsa.

É unânime que não existe uma fórmula ideal para definir uma história de horror. Escritores como Noël Carroll, Stephen King e Ann Radcliffe tentaram entender no que consistiria o horror de fato, entretanto, ainda que exista um consenso de que existem certos temas que são comumente associados ao horror, sendo eles fantasmas, monstros, assassinos e violência no geral, isso, por si só, não se limita a um filme do gênero.

H. P. Lovecraft (2020), escritor de horror e ficção científica no século XX e denominado, atualmente, pai do horror cósmico, define o medo de algo que se desconhece como sendo motor narrativo para muitas dessas histórias:

A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão esses fatos, e a sua verdade admitida deve firmar para sempre a autenticidade e dignidade das narrações fantásticas de horror como forma literária (LOVECRAFT, 2020, p. 1).

Logo, podemos dizer que um filme de horror não precisa necessariamente ter uma violência extrema, estar repleto de *jumpscare*⁷ ou de um monstro extremamente caracterizado, mas sim possuir em sua essência temas que abarquem o medo, ainda que não seja causando esse medo diretamente ao espectador.

O horror no cinema de animação pode transitar nos subgêneros de horror o quanto for possível. Se em “Paranorman” (2012) temos uma estética não tão explícita para contar sobre um garoto que fala com mortos, em “Mad God” (2021) somos apresentados a um delírio *gore*⁸ que nos mostra o fim do mundo.

ESTEREÓTIPOS ASSOCIADOS A MULHERES NO HORROR

Além dos clássicos padrões aos quais a Disney encaixava as suas personagens femininas e que se enrustou no imaginário social e teve uma enorme influência sobre crianças, especialmente as meninas, o gênero do horror também foi responsável por propagar ideias que conspurcassem com a imagem da mulher e naturalizassem certos comportamentos associados às personagens femininas.

Uma dessas ideias nasceu na literatura, com escritores como Edgar Allan Poe, que escrevia frequentemente sobre personagens femininas mortas ou que morressem durante a história. Grace Bellin (2010) analisa algumas personagens de Poe, comparando como as mulheres eram retratadas da obra dele e de Ann Radcliffe, observando a diferença entre os dois:

As figuras femininas de Poe são também diferentes das de Radcliffe. Não se observa um interesse em retratar tais personagens como seres nobres e virtuosos, e sim como seres frágeis, que começam a adoecer e enlouquecer de diversas formas. A representação do feminino nos contos de Poe traz sempre um aspecto de horror associado à beleza e juventude, de maneira que o próprio Poe acreditava que a morte da mulher amada era o assunto mais poético do mundo (BELLIN, 2010, p. 54).

Já entrando no cinema, um dos mais famosos estereótipos que se propagou nas histórias de horror foi o das *final girls*. Carol J. Clover (2015) cunhou o termo em seu mais famoso trabalho “Men, Women and Chainsaws” e definiu as *final girls* como sendo aquelas personagens que sobrevivem no final dos filmes de horror.

Entretanto, existe uma personalidade muito bem construída dessas personagens, em contraste com as outras que morrem durante a narrativa. Enquanto as mulheres que não sobrevivem sempre são mostradas com um namorado, com uma vida sexual ativa, usando drogas ou indo para festas, as *final girls* são aquelas que não saem, não bebem, estão sempre em casa ou trabalhando e estão constantemente preocupadas com suas amigas.

Ou seja, essa ideia construída nessas narrativas acaba propagando um ideal de mulher que “merece” sobreviver a um atentado ou perseguição, enquanto coloca

7 *Jumpscare*, em tradução literal “pulo de susto”, é uma técnica utilizada em filmes e jogos de horror que consiste em uma mudança abrupta da imagem ou do som, com o intuito de surpreender e assustar o espectador.

8 *Gore* é considerado um dos subgêneros cinematográficos do horror, o qual consiste em filmes que contêm cenas extremamente violentas e gráficas, com muito uso de sangue e restos mortais.

nas outras a responsabilidade por sua morte, como se, por seus comportamentos “não adequados” para uma mulher, elas merecessem o fim que tiveram. André Campos Silva (2014) questiona sobre esse pensamento:

Elas (as final girls) são construídas para criar uma identificação com o público, convidando-o logo no começo da história a olhar o mundo pelos seus olhos. Isto pode ajudar a explicar o porquê elas não mantêm relações sexuais durante o filme, não fazem uso de drogas e nem têm atitudes que moralmente a grande parcela da população condena. Ao que parece, o público tem concepções bastante conservadora sobre sexo, bem como na maneira de uma mulher se comportar (SILVA, 2014, p. 94).

Além disso, outra ideia que também se propagou pelos filmes de horror foi a das mulheres monstruosas. Ao contrário do outro conceito que literalmente mata as personagens que não se comportam de uma determinada forma passiva e subservente, aqui as narrativas a transformam em monstro ou na vilã da história.

Bárbara Creed (1993) questiona sobre a ideia das mulheres monstruosas e afirma que muito se pesquisa sobre as personagens no papel de vítimas, mas pouco se fala sobre elas no papel de monstro. Mas que, ainda assim, são características parecidas acerca dessas mulheres que as fazem cair em um ou no outro.

Além disso, a autora também cita que muitos dos contos de fadas também utilizam a figura da mulher monstruosa, que sempre contrasta com a da princesa. Em “Branca de Neve”, por exemplo, temos a madrasta, considerada vilã por sua vaidade e incessante busca pela beleza, diferenciando-se da princesa, que não parece se importar com a aparência que tem.

A representação da bruxa é muito comum em vários contos. Durante a Idade Média, a Igreja associou a bruxaria diretamente com o gênero feminino, convocando a ideia de que era mais fácil para as mulheres serem levadas por esse pecado e provocar o que vinha a partir disso. Creed (1993) aborda essa ideia das bruxas também representada nas histórias:

The witch, of course, is a familiar female monster; she is invariably represented as an old, ugly crone who is capable of monstrous acts. During the European witch trials of recent history she was accused of the most hideous crimes: cannibalism, murder, castration of male victims, and the advent of natural disasters such as storms, fires and the plague (CREED, 1993, p. 2).

Outro estereótipo do qual o horror também se apropriou, apesar de não ser limitado a ele, foi a da maternidade. Comenta-se muito sobre as mulheres na narrativa que morrem ou que sobrevivem diante de certos comportamentos, mas também é importante observar aquelas que são escritas para terem unicamente a função de mãe dentro da narrativa e, em muitos momentos, tornam-se as que se sacrificam. A vida delas gira em completamente em torno de seus filhos, e esse sacrifício pode vir de diversas formas, seja abrindo mão de sua personalidade, seja literalmente dando a vida.

Colocar a mulher como um suporte do protagonista, sendo como par romântico ou como mãe, é um papel antigo na história do cinema. Entretanto, alguns

filmes de horror também acabaram por construir isso de forma ainda mais explícita, mostrando mulheres que se perderam completamente em busca de um filho ou da salvação dele.

Sarah Arnold (2016) trata sobre a discussão em relação à maternidade em filmes de horror afirmando que essas mães acabam tendo dois papéis únicos nessas histórias: o de boa mãe ou o de mãe ruim. Esses papéis normalmente também são definidos a depender do tamanho do sacrifício que a mãe em questão faz pela criança, sendo más aquelas mulheres que rejeitam de alguma forma a maternidade ou não são vistas como mães exemplares.

“CHÁ DE SANGUE E FIO VERMELHO”: UMA CRÍTICA ANIMADA

É nesse contexto que surge o longa-metragem de Christiane Cegavske, intitulado “Chá de sangue e fio vermelho”, de 2006, que busca abordar uma espécie de conto de fadas para adultos, mesclando narrativas infantis com o cinema de horror para relatar uma história de uma personagem feminina que é disputada por tribos rivais e que quebra com esses padrões construídos pelos homens na maioria dos filmes de animações, em sua estética e em sua narrativa.

Busca-se, partindo da metodologia da análise fílmica replicada por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), observar o filme de uma perspectiva ativa, não mais objetivando apenas o entretenimento da história, mas com o intuito de procurar e reparar as questões que pretendem ser analisadas.

A leitura analítica diante do filme pressupõe algumas questões de método. Analisar um filme não é vê-lo, mas revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente tomando outra atitude com relação a ele, desmontando-o, estendendo seu registro perceptivo e, fazê-lo “mover-se”, mexer em suas significações, seu impacto (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12).

A sinopse do filme, segundo o *streaming* da Prime Video, é a que ele “conta a história da luta entre os ratos brancos aristocráticos e as criaturas rústicas que vivem sob o carvalho enquanto lutam para possuir a boneca do desejo do seu coração”. Ou seja, a narrativa vai mostrar uma boneca como centro das atenções de dois grupos formados por homens e como eles vão até as últimas consequências pela sua mulher considerada “perfeita”.

O filme se inicia com a construção de uma boneca por uma tribo de criaturas. A boneca, que inicialmente deveria ser concedida a um outro grupo, o dos ratos, acaba se tornando um objeto de obsessão para as criaturas, que se apaixonam por ela e resolvem tomá-la para si. Entretanto, os ratos, não satisfeitos com essa atitude, sequestram a boneca, o que leva as criaturas a uma jornada para tentar recuperá-la.

Como já citado, na maioria das histórias infantis, a figura feminina desejada é realmente construída como perfeição aos olhos da sociedade: bela, feminina, bondosa. Aqui, a boneca faz analogia ao que é visto como perfeito aos homens: uma figura apática, sem vida, apenas bonita esteticamente. Não há um motivo real para a paixão das criaturas e dos ratos a não ser a representação da boneca, que parece ser bela aos olhos deles.

Cegavske procura, durante a narrativa, construir inúmeros paralelos sobre a mulher dentro da sociedade, que não é só vista como um objeto de posse, mas também criada para servir aos desejos masculinos e a um destino já traçado, que é a maternidade. Ainda que a boneca não demonstre nenhum resquício de vida ou humanidade, eles a transformam, no final do filme, em uma mãe.

A diretora também busca incorporar muitos elementos dos filmes de horror para criar uma obra que não se limitasse a mostrar somente a delicadeza dos contos de fadas. Ela se utiliza de lugares-não-tão-comuns retratados na animação para criar uma história de horror. Como exemplo, as criaturas caindo em uma armadilha que os deixam completamente drogados e encontrando uma figura de uma aranha no caminho que também se interessa pela boneca, mas tendo seus motivos pessoais e distintos daqueles das duas tribos.

Ainda que alguns espectadores considerem primordial, como já mencionado, não é necessária uma aplicação de *jumpscare*s para categorizar um filme no gênero do horror. Por isso, o filme acaba se configurando como uma singular representação do gênero dentro da animação.

Tzvetan Todorov diz que a sensação de medo ou o susto causado por uma obra não define o horror, e complementa: “procurar a sensação de medo nos personagens tampouco permite definir o gênero: em primeiro lugar, os contos de fadas podem ser histórias de terror” (TODOROV, 2010, p. 21). Ou seja, “Chá de Sangue e Fio Vermelho” pode ser considerado um exemplo de um conto de fada que também é uma história de terror.

Além disso, o filme é construído de uma forma que o medo e o horror são colocados por uma perspectiva feminista dentro da animação. Cegavske utiliza de referências a aristocracia, ao parto, ao *gore*, ao lúdico, expressando a opressão sofrida pelas mulheres utilizando bonecos de pano e criatividade. A diretora busca conectar todos esses elementos para dar vida a um conto tenebroso e sensível, que quebra diretamente com o padrão das temáticas na animação e se consagra mostrando a realidade de um conto de fadas.

CONCLUSÃO

O horror é um gênero fluido, que pode se modificar e não está limitado a um assunto ou formato. Ainda que o sangue, os monstros e a morte estejam frequentemente presentes, ele se define, principalmente, por representar os medos de uma pessoa ou de um personagem, podendo ou não refletir no espectador. Logo, um dia dentro de casa pode virar um filme de terror, assim como um conto de fadas também pode transparecer no gênero.

Este trabalho não teve a intenção de afirmar as características que formam um filme de terror, mas apresentar perspectivas novas que podem ser engendradas nele. Além disso, buscou-se aqui, também, fazer um apanhado sobre as condições da mulher dentro e fora das câmeras e como, nos últimos anos, a partir de estudos feministas e de mulheres conquistando um espaço maior nesses lugares, as narrativas sobre mulheres vem alterando seus desejos e seus destinos, não mais limitados

a um homem e um casamento, mas também e, principalmente, a um autoconhecimento e às suas próprias descobertas.

Também foi necessário entender o público de histórias animadas e como o horror pode ser encaixado dentro desses filmes, explicitando que animações do gênero acabam tendo um apelo popular, seja pelos fãs do horror, ou por pessoas buscando na animação histórias não tão voltadas ao público infantil.

Portanto, o filme de Christiane Cegavske se torna uma raridade em um meio que obstaculiza de todas as formas a entrada feminina, visto que, nesse nicho específico, as mulheres foram ainda mais invisibilizadas, já que o horror teve, por muito tempo uma perspectiva e um espectador majoritariamente masculinos, enquanto a animação também excluía as mulheres de suas produções.

É importante entender o filme como uma crítica à sociedade e ao papel da mulher dentro dela. Além disso, é interessante observar a estética que a diretora usa e como ela se distingue de todas as maneiras àquelas frequentemente usadas em animações e também ao que o público consideraria uma estética exclusivamente feminina.

Ademais, a pesquisa teve a intenção de promover estudos sobre as animações de horror dirigidas por mulheres e trazer à luz filmes como o de Cegavske, que não alcançaram um grande público e que merecem mais visibilidade. Apenas dessa forma essas histórias e essas diretoras podem garantir a oportunidade de continuar produzindo filmes que não se limitem ao cinema de animação hegemônico, às historinhas para dormir e a uma visão completamente masculina da figura da mulher.

REFERÊNCIAS

- ARNOLD, S. **Maternal horror film: Melodrama and motherhood**. New York City: Springer, 2016.
- BARBOSA, N. Pioneiras na realização cinematográfica no Brasil. In: LUSVARGHI, L. **Mulheres atrás das câmeras: as cineastas brasileiras de 1930 a 2018**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2019. p. 16-34.
- BELLIN, G. **Musas interrompidas, vozes silenciadas: a representação da identidade feminina no conto “O retrato oval”, de Edgar Allan Poe**. Ponta Grossa: UniLetras, v. 32, n. 2, p. 313-324, 2010.
- CARNEIRO, G.; SILVA, P. H. (Ed.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Grupo Editorial Letramento, 2018.
- CECHIN, M. B. C. **O que se aprende com as princesas da Disney?** Florianópolis: Zero-a-Seis, v. 16, n. 29, p. 131-147, 2014.
- CLOVER, C. J. **Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film**-updated edition. Princeton: Princeton University Press, 2015.
- CREED, B. **The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis**. London: Psychology Press, 1993.
- DENIS, S. **O Cinema de Animação**. 1. ed. Lisboa: Editora Texto & Grafia, 2010.
- GIROUX, H. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T. T.; MOREIRA, A. F. **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.
- LOVECRAFT, H. P. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2020.
- MEYER, V. F. **Don't hug me I'm scared: o horror disfarçado de fofura**. São Leopoldo: Unisinos, 2019.
- NETTO, J. D. **O papel da mulher nos filmes das princesas da Disney**. Cadernos da Escola de Comunicação, 2013.

PRADO, L.; SAVERNINI, E. A mulher no cinema de animação brasileiro: representação, representatividade e imagem da mulher em *Frivolitá*, Dossiê Rê Bordosa e Guida. In: LEITE, S. **Diversidade na Animação Brasileira**. Goiânia: MMarte, 2018. p. 10-28.

PRIMATI, C. **A história do cinema de horror**. Porto Alegre: Cena UM, 2012.

SILVA, A. C. **O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror *slasher***. São Leopoldo: Unisinos, 2014.

TODOROV, T.; CASTELLO, M. C. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus Editora, 1994.

SOBRE A AUTORA

Maria Luiza Correa da Silva: mestranda pelo Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CineAv) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Bolsista Técnica no Centro Acadêmico de Letramento e Escrita (CALE), na Universidade Estadual do Paraná (Unespar).

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



Avaliação sobre Animação e Cinema de vida real: semelhanças e diferenças¹

Review of animation and live-action cinema: similarities and differences

Eliane Muniz Gordeeff¹ 

RESUMO

O objetivo deste artigo é apresentar um levantamento sobre as similaridades e incongruências entre uma obra animada e uma realizada em *live-action*. No artigo, são consideradas questões relevantes sobre as características da animação e da captura fotográfica direta das imagens (no *live-action*) que contestam os cânones dos *Film Studies*: o movimento como elemento fundamental da Animação, e não do Cinema *Live-Action*. Também são analisadas as técnicas animadas e suas diferenças, a relação da animação com a imagem fotorrealista (segundo Roland Barthes, André Bazin e Edgar Morin), considerando o sentido de ilusão. Os estudos de Edmond Couchot e Jean Baudrillard são basilares para as análises sobre a simulação no Audiovisual, assim como os trabalhos de Christian Metz e Jacques Aumont para as avaliações sobre a verossimilhança, a impressão da realidade e a suspensão da descrença, para esses dois tipos de imagens. Ainda são avaliados o sentido de “ficção” das imagens naturalista e conotativa, tanto pela Animação como pelo Cinema *Live-Action*, observando também os estudos de Norman McLaren e Andrei Tarkovski. Ao final, o artigo conclui que a imagem animada é mais falsa do que a imagem filmada, sempre ligada ao sentido da materialidade cotidiana. Avaliando a forma de se obter uma e outra imagem, a potência da Animação e a contradição histórica da imagem fotorrealista ligada à conhecida como Animação 3D. O texto também finaliza com um resumo de todo o processo analítico, por meio de um enquadramento das características das imagens animadas e filmadas.

Palavras-chave: Imagem animada. Imagem filmada. Imagem em movimento. Técnicas animadas. Imagem digital.

ABSTRACT

This article aimed to present a survey on the similarities and inconsistencies between an animated work and one made in live-action. The article considered relevant questions about the characteristics of Animation and the direct photographic capture of images (in live-action), which challenge the canons of Film Studies: presenting movement as a fundamental element of Animation and not of Live-Action Cinema. Animated techniques and their differences were also analyzed, as well as the relationship between Animation and photorealistic image (according to Roland Barthes, André Bazin, and Edgar Morin), considering the sense of illusion. The studies of Edmond Couchot and Jean Baudrillard are fundamental for the analysis of Audiovisual simulation, as well as the works of Christian Metz and Jacques Aumont, for the evaluations of verisimilitude, the impression of reality and the suspension of disbelief, for these two types of images. The sense of “fiction” of the naturalistic and connotative images is also evaluated, both by Animation and Live-action Cinema, also considering the studies of Norman McLaren and Andrei Tarkovsky. In the end, the article concludes that the animated image is more untrue than the filmed image, always linked to the sense of everyday materiality. It evaluates the way of obtaining both images, the power of Animation, and the historical contradiction of the photorealistic image of what is known as 3D Animation. The text also ends with a summary of the entire analytical process through a framework of the characteristics of the animated and filmed images.

Keywords: Animated image. Filmed image. Moving image. Animated techniques. Digital image.

¹ Esta avaliação foi literalmente fundamental, para a tese (e a integral), *A Representação do Imaginário Diegético em Animação no Cinema Live-Action* (2018) — com a orientação do Prof. Dr. João Paulo Queiroz, da Escola de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, em Portugal, com bolsa de estudos do CNPq/Brasil, e da Universidade de Lisboa (programa europeu de mobilidade Erasmus+, na Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis/França) — onde se estudou sobre a relação das imagens animada e filmada, em uma produção em *live-action*. O texto deste artigo, também foi editado pela primeira vez em língua inglesa, no CONFIA 2016, 4ª Conferência Internacional em Ilustração e Animação, em Barcelos, Portugal, com o título “*The creation of the animated and filmed images*”.

¹Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes – Lisboa, Portugal. E-mail: eligordeeff@gmail.com

Recebido em: 06/10/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO²

A Animação é uma forma de arte que se desenvolveu e expandiu seu campo de atuação ao longo do tempo. Atualmente, é utilizada em diversas áreas, como Mídia, Educação, Engenharia, Computação, entre outras. No entanto, quando as imagens, sejam elas filmadas ou animadas, se fundem completamente, sem diferenças perceptíveis nos métodos de produção para o Cinema, é importante analisar os diversos e divergentes aspectos entre essas duas formas de criar imagens em movimento. O objetivo deste artigo é compreender mais explicitamente suas possibilidades e resultados visuais (mistos ou não), pois, apesar de não serem a mesma coisa, Animação e Cinema *Live-Action*, apesar de compartilharem o mesmo meio (o Audiovisual), correm o risco de perder o sentido de individualidade dessas duas formas de criação de imagens, considerando ambas apenas como “Cinema”. Muitos já consideram erroneamente a Animação como nada mais do que um gênero “do Cinema” (DENIS, 2007, p. 7).

Sim, hoje em dia ambos suportam formatos de arquivos digitais. Sébastien Denis (2007, p. 7) afirma que “o cinema de animação é, antes de tudo, cinema”, enquanto Manovich (2001, p. 295) observa que, “à medida que o cinema entra na era digital, [...] conseqüentemente, o cinema não pode mais ser claramente distinguido da animação”. No entanto, entende-se que, embora os resultados possam ser codificados da mesma forma, isso não significa que os processos ou características técnicas sejam exatamente os mesmos. Além disso, deve-se considerar que Denis aponta o potencial do Cinema de Animação como igual ao do Cinema *Live-Action*; e que Manovich (2001, p. 295) afirma que o sentido da realidade, o fotorrealismo da animação/efeitos 3D e das imagens filmadas, é o mesmo; enquanto “a construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno à prática pré-cinemática do século XIX, quando as imagens eram pintadas e animadas à mão”³. Nenhum deles afirma que Animação e Cinema *Live-Action* são a mesma coisa. No entanto, eles fazem parte da indústria conhecida como “Cinema”, e é justamente sobre as produções para o Cinema que este artigo se concentra.

Para tanto, a Animação é analisada como um conjunto de formas de criar imagens, por meio de diversas técnicas animadas, observando suas características formais, visuais, técnicas e de representação, fazendo um comparativo com as imagens filmadas (o Cinema *Live-Action*), que por convenção são consideradas antagônicas — imagem real (tomada) *versus* imagem animada. No entanto, outras diferenças também são observadas.

O estudo visa analisar os vários aspectos divergentes entre essas duas formas de criar imagens em movimento, a fim de obter uma compreensão abrangente de suas possibilidades e entender em que resultam. Para tanto, são explorados aspectos sobre integridade, reprodução, aura, representação, ficção e virtualidade da imagem, considerando diversos trabalhos, como os de André Bazin, Christian Metz,

² Todas as citações estrangeiras foram livremente traduzidas pela autora.

³ Alan Cholodenko (2007, p. 41) também comenta sobre a animação ser ignorada, por muito tempo, pelo *Film Studies*.

Edgar Morin, Jacques Aumont, Edmond Couchot, Roland Barthes, Norman McLaren e Andrei Tarkovski.

A metodologia que orienta o percurso desta análise refere-se à Animação como forma de criação de imagens, como um processo técnico-criativo.

QUESTÕES HISTÓRICAS E CARACTERÍSTICAS RELEVANTES

A Animação é uma forma de arte que antecede o que conhecemos como Cinema. Suas origens remontam aos estudos óticos de Joseph Plateau (WILLOUGHBY, 2009) no século XIX. Como observa Dominique Willoughby (2009), ela foi uma criação de caráter científico, técnico e estético. Enquanto a Pintura se dedicava à representação visual ilusionista, criando imagens com tinta sobre um suporte (tela, parede); a Escultura, esculpindo os materiais; e a Gravura e o Desenho criavam imagens por meio de linhas sobre uma superfície, a Animação surgiu como uma forma mais complexa de criação de imagens, com a diferença fundamental de serem imagens em movimento.

Na verdade, a animação é uma ilusão de ótica⁴: o movimento não ocorre de fato, mas é “visível” quando interpretado pelo sistema ótico, com o cérebro humano. As imagens estáticas de um personagem, com algumas variações, são interpretadas em sucessão e percebidas como se estivessem em movimento.

Na época, essa criação era considerada apenas uma curiosidade: um estudo ótico que se tornou uma forma de entretenimento de massa (com o advento dos cafés franceses e dos *Vaudevilles* estadunidenses⁵). A natureza da imagem era muito diferente do que existia até então (imagens estáticas, como na Gravura e na Pintura). Não é surpreendente que os futuristas tenham considerado as imagens em movimento uma espécie de vanguarda artística, assim como o Impressionismo e o Cubismo (LESLIE, 2004), refletindo a existência urbana produtiva e as máquinas cinéticas da Modernidade. E, de certa forma, eles eram.

A capacidade de criar animações efetivamente surge quando o ser humano compreende como enganar sua própria visão, por meio da representação segmentada do movimento. Dois tópicos importantes desempenharam um papel fundamental na criação das animações: a ilusão e a divisão do movimento em múltiplas imagens. O Cinema *Live-Action* surgiu posteriormente, sendo o resultado do desenvolvimento desses dois tópicos, com os avanços na encenação teatral e na Fotografia. Isso resultou na captura de imagens de uma encenação diretamente em um suporte sensível (o filme película).

Portanto, apesar de vários teóricos de renome afirmarem que o elemento fundamental do Cinema é o movimento (METZ, 1972; IRZYKOWSKI, 2008), é crucial observar algumas das características fundamentais dessas duas formas de criação de imagens. O Cinema *Live-Action* não cria o movimento, mas o capta — os movimentos são reais, assim como os atores e os elementos de cena (em grande parte).

4 *Efeito Phy e Resistência Retiniana* (AUMONT, 2001).

5 “Um tipo de teatro de variedades, onde o público podia beber, conversar, com origem nos salões de curiosidades” (MASCARELLO, 2006, p. 20).

Quando o filme é projetado em velocidade, cria-se a ilusão de movimento, da mesma forma que na projeção de um filme de animação.

Outra forma de arte que cria movimento e o coloca como sua pedra angular é a Dança⁶. O movimento também é a pedra angular da Animação, tornando-a o que é, mas a própria animação apenas cria a ilusão do movimento. Outra evidência da importância do movimento na Animação é o fato de terem sido estabelecidos códigos para criá-lo: os “Princípios Fundamentais da Animação”⁷, desenvolvidos por Walt Disney. Da mesma forma, o Cinema apresenta taxonomias específicas para diferentes tipos de montagens, *raccords* e cortes (AUMONT, 2008). Portanto, é mais coerente afirmar que o diferencial do Cinema é a *montagem*⁸. No efeito Koulechov (2008) está a centelha de toda a compreensão do filme narrativo, incluindo *raccords*, a sucessão de tomadas, cortes e qualquer trabalho de edição, ou seja, a própria linguagem cinematográfica. Essa linguagem foi desenvolvida ao longo do tempo com o surgimento de avanços tecnológicos, como câmeras menores e mais flexíveis, câmeras em movimento, guias, equipamentos de edição etc.

Grande parte “linguagem” também foi “absorvida” pelos animadores, que já a utilizavam instintivamente e naturalmente, como na sequência básica das histórias em quadrinhos. No entanto, sem a taxonomia ou a consciência da construção fílmica. Esse entendimento posterior permitiu a industrialização e padronização da produção audiovisual.

CONSTRUÇÃO DA IMAGEM ANIMADA E DA IMAGEM FILMADA BEM COMO SUAS VISUALIDADES

As construções de uma imagem na Animação e no Cinema *Live-Action* são muito diferentes. Em geral, o Cinema obtém suas imagens por intermédio da captação de uma cena real, que pode ser uma encenação com atores e elementos de cena, seguindo um roteiro. No entanto, a cena se desenrola como num palco, assemelhando-se a uma farsa teatral. Uma vez que a imagem é resultado de uma captação fotográfica, o cinema “cobra” a sua conexão com a realidade, independentemente da absurda representação. Simplificando, é impossível desvincular o elemento de realidade que a imagem fotográfica absorve (BARTHESE, 1984). A presença do ator e seus movimentos cria a impressão de realidade à medida que a cena se desenvolve (BAZIN, 1991), gerando empatia e semelhança com o mundo material. O fato de testemunhar a história acontecendo diante de nossos olhos transforma a tela em uma janela, como Bazin (1967) argumenta, permitindo-nos desempenhar o papel de *voyeur*.

Por outro lado, na Animação, existem várias formas de *construir* a imagem, dependendo da técnica utilizada. Isso pode incluir o Desenho Animado (desenho

6 Assim como outras Artes cujo movimento é realmente base: a Mímica, a Performance.

7 Os quais foram desenvolvidos e disseminados por Walt Disney e seus colaboradores, mas já havia sido conceitualizados em livros e periódicos dos anos de 1920 (CRAFTON, 1993).

8 “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de grupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e /ou organizando sua duração” (esta é a “definição ampliada de montagem”, de Aumont (2008, p.62).

em qualquer tipo de suporte, incluindo Rotoscopia, *desenho/pintura em película e 2D* — desenho digital); *Stop Motion* (usando areia, massa de modelar, bonecos, objetos, recortes, pintura em vidro, *pixilation*, *pin screen* ou *strata-cut*); ou a *Animação 3D*, por intermédio da computação gráfica tridimensional.

O verbo “construir” é usado porque, na realidade, tudo é construído a partir do nada (o desenho também é uma forma de construção): cenários, elementos de cena, adereços e personagens. Enquanto no Cinema, o personagem é “encarnado” por um ator que precisa ser caracterizado e “representar seu papel” (Arte Dramática), na Animação, ele é desenhado, pintado, esculpido, recortado, construído ou modelado para “encarnar” características da personalidade e do *design* de um personagem.

Vale ressaltar que o *pixilation* é um caso especial, pois também envolve atores e, entre todas as técnicas animadas, é a que mais se assemelha ao visual de um filme *live-action*, trabalhando com dimensões do mundo real e todos os aparatos de produção, como indumentária, maquiagem, cenário e luz. No entanto, os atores não têm autonomia e são manipulados como marionetes. Cada técnica tem suas próprias características específicas.

O Desenho Animado

Essa técnica resulta de uma sucessão de desenhos, em que as posições são ligeiramente modificadas para criar a ilusão do movimento. Como em qualquer desenho, essa técnica é o registro do trabalho do animador, ou seja, do seu próprio movimento (GRAÇA, 2006). Os desenhos são fotografados ou digitalizados para criar a continuidade de um filme, geralmente a uma taxa de 24 a 30 desenhos por segundo. Se a obra for desenhada diretamente em um *tablet* digital⁹, trata-se de arquivos de computador (sendo assim denominada *Animação 2D*¹⁰). Se os desenhos forem feitos diretamente no filme¹¹, esse já é o registro da obra em si (a chamada *Animação Sem Câmera*). No caso da técnica de *Rotoscopia*¹², os desenhos são feitos a partir da referência de uma imagem previamente filmada.

No Desenho Animado, a linha determina as formas e delimita áreas, criando objetos, fundos, adereços e personagens a partir de conceitos básicos de “figura e fundo” (ARNHEIM, 2009). Por meio do reconhecimento do que se vê (e que já se conhece), é possível identificar as linhas e manchas como sendo “algo”. Essa técnica é fluida e flexível por natureza, permitindo adaptação e transformação rápidas e fáceis. A escolha da cor influencia o impacto emocional e energiza as formas (ARNHEIM, 2009). Embora seja uma técnica básica — em geral, os animadores aprendem animação desenhando —, ela é muito rica em possibilidades. A linha funciona nos planos X e Y (bidimensionais), mas, na verdade, desde o Renascimento,

9 Por exemplo: *Thought of You* (2011), de Ryan Woodward. <https://vimeo.com/14803194>.

10 Geralmente, funciona como um híbrido de animação de recorte com desenho animado: o corpo do personagem é criado em conjuntos que são unidos nos eixos do corpo, como um “boneco” de papel. Este então se move por meio dos controles de movimento da linha do tempo em o *software* de animação.

11 Como exemplo, o curta *Two Sisters* (1991), de Caroline Leaf: https://www.nfb.ca/film/two_sisters.

12 Como *Valsa com Bashir* (2008), de Ari Folman. *Trailer*: <https://vimeo.com/24745755>.

é possível criar a ilusão de tridimensionalidade — sendo esse o paradoxo da imagem bidimensional (AUMONT, 2001). Também é possível simular a impressão de tridimensionalidade, por exemplo, com a aplicação de camadas no processo de trabalho da imagem animada, como a famosa câmera multiplano dos estúdios Disney (FURNISS, 2008)¹³.

O *Stop Motion*

Essa técnica não se enquadra como um desenho animado, mas sim como um filme animado. Não deixa registros em papel ou arquivos digitais editáveis (como é o caso da Animação 2D), mas sim imagens fotográficas capturadas quadro a quadro¹⁴. Pode ser considerada uma técnica “ativa”, pois envolve um processo de animação “autofágica”, em que após cada captura de imagem, a cena é modificada para criar a seguinte, restando ao final apenas a última¹⁵ imagem. Animações com areia, recorte, pintura ou massa de modelar sobre vidro são geralmente produzidas em uma mesa com camadas de vidro, em que a imagem é fotografada na posição de topo, sobre o plano da imagem.

Animações com bonecos, objetos e *pixilation* são fisicamente tridimensionais e requerem os mesmos cuidados de um filme *live-action*, adaptados à escala da produção, como iluminação, fotografia, cenário e, no caso de bonecos e *pixilation*, também figurino. O cenário do filme precisa ser construído, assim como os próprios bonecos. Embora seja uma produção industrial¹⁶, sempre envolve um elemento de trabalho artesanal, como esculpir, modelar e costurar, para criar um mundo fictício em pequena escala.

Em *Stop Motion*, no caso de *Animação de Areia*¹⁷ e *Pintura em Vidro*¹⁸, as imagens resultam em ser mais fluidas, transparentes e com relevo, assemelhando-se a uma pintura na qual os materiais são sensíveis ao toque do animador, e as linhas e manchas se misturam. Trabalhar com essas técnicas envolve a consideração das camadas de trabalho a serem iluminadas para dar profundidade à imagem, tornando a luz um elemento fundamental, não apenas para destacar a imagem, mas também para permitir a percepção de outra característica importante: a textura.

A Animação de Recortes (*cut-out*)¹⁹, geralmente feita de papel, embora sua materialidade não seja tão flexível, pode ser dobrada, rasgada ou cortada. Isso

13 Posicionando personagens e fundos em camadas diferentes. O mesmo princípio também utilizado por Oskar Fischinger (1900-1967), em *Optical Poem* (1937), permitindo a inclusão da profundidade de campo na imagem bidimensional.

14 Que podem ser manipuladas uma a uma digitalmente.

15 A *Light Animation* não é considerada um tipo de *stop motion*, pois não existe “parada-movimento” e sim o movimento capturado com uma câmera em *time-lapse*.

16 Como na produção de *Coraline* (2009), de Henry Selick, em que as bocas dos personagens foram modeladas fisicamente em uma impressora digital 3D, a partir de um modelo feito à mão (GRUNEWALD, 2014).

17 Por exemplo: *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (1974), de Caroline Leaf: https://www.nfb.ca/film/owl_who_married_goose/.

18 Por exemplo: *Black Soul* (2000), de Martine Chartrand: https://www.nfb.ca/film/black_soul.

19 Por exemplo: *Fado Lusitano* (1995), de Abi Feijó: <https://www.youtube.com/watch?v=7IIQkTrcmAI>.

oferece outros caminhos e meios para a realização artística, técnica e estética, como visto em *Adagio*²⁰ (2000), de Garri Bardin.

A *Animação de Bonecos* tem a aparência de uma performance teatral, um teatro de bonecos sem manipuladores, em que os bonecos se comportam como se estivessem vivos e fossem os próprios personagens²¹. Há uma sedução envolvida nessa imagem animada, pois o movimento confere aos bonecos um senso de realidade e credibilidade, como a realização das fantasias das crianças (e de alguns adultos), permitindo ver com os olhos o que antes era apenas uma fantasia.

A Animação de Objetos, assim como o *pixilation*, apesar de incorporar elementos do mundo real, como a imagem filmada, pode criar imagens profundamente provocativas, como em *Street of Crocodiles*²² (1986), dos Irmãos Quay, ou surrealistas, como em *Luminaris*²³ (2011), de Juan Pablo Zaramella.

Por outro lado, o *pin screen*²⁴ trabalha com as sombras criadas pelas alturas dos pinos móveis na base de uma tela. O efeito visual é semelhante ao criado com areia, mas os movimentos são ainda mais suaves e fluidos, assemelhando-se a fumaça, uma espécie de “gravura animada”. Ao empurrar e puxar os pinos de uma forma particular, a imagem é “gravada” na tela pelas sombras criadas pelos movimentos dos pinos.

O *strata-cut*, por sua vez, é a técnica de *Stop Motion* que requer uma preparação mais cuidadosa por parte do animador. Ela se desenvolve por meio das sucessivas fotos obtidas do corte de um material, como uma fruta, ou pode ser extremamente sofisticada, como mostra o trabalho em massa de modelar em *ABC*²⁵ (1988), de David Daniels, para o filme *MoonWalker* (1988), de Jerry Kramer. Suas imagens são o resultado da organização interna das cores da massa de modelar, obtidas por meio do fatiamento do bloco de massa.

Animação 3D

A *Animação 3D* é realizada por meio da criação de ambientes, objetos e personagens modelados em um ambiente virtual de computador com eixos X, Y e Z, utilizando estruturas vetoriais, assim como na *Animação 2D*. É uma combinação de construção, modelagem e escultura que envolve a criação de estruturas a partir da manipulação de elementos simples pré-desenhados do *software*, como círculos e cubos, ou a partir de ferramentas de desenho, resultando em uma nova estrutura, seja um objeto, ambiente ou personagem. As imagens são aplicadas na superfície desses elementos para adicionar cor, definir formas e texturas, utilizando o que são chamados de “materiais”, que podem ter diversas características, como brilho, reflexo, transparência etc. O controle do movimento é realizado por meio de uma linha

20 Este é um curta feito com bonecos de papel, tipo origamis animados: <https://vimeo.com/157777379>.

21 Por exemplo: *Tchaikovsky An Elegy* (2011), de Barry Purves: <https://vimeo.com/80935923>.

22 <https://vimeo.com/13348494>.

23 <https://vimeo.com/24051768>.

24 Por exemplo: *Here and the Great Elsewhere* (2012), de Michèle Lemieux: https://www.nfb.ca/film/here_and_the_great_elsewhere. O *pin screen* foi uma técnica criada e desenvolvida por Alexander Alexeieff (WILLOUGHBY, 2009) – *strata-cut* foi desenvolvido por David Daniels (FURNISS, 1998).

25 <https://vimeo.com/39368085>.

do tempo, semelhante a um *software* de edição. Além disso, por meio de *scripts* e *plug-ins*²⁶, é possível automatizar movimentos e criar uma variedade de efeitos, incluindo multidões (BECK, 2004), como visto em produções como *Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 1* (2010)²⁷, dirigido por David Yates.

Em *O Regresso*²⁸ (2015), dirigido por Alejandro G. Iñárritu, o potencial de “realidade” visual da Animação 3D é impressionante, tornando difícil diferenciar, apenas pela observação, o que foi filmado do que foi animado. Além disso, o 3D oferece a capacidade de obter diferentes efeitos visuais, como visto na cena da *História dos Três Irmãos*²⁹ no mesmo filme de *Harry Potter*.

É importante ressaltar que a Animação 3D tem várias características distintas em relação aos métodos de animação mencionados anteriormente. Uma delas é que todo o processo acontece “à distância” do animador, pois envolve o uso de equipamentos e recursos específicos para modelagem e escultura em um ambiente que existe apenas matematicamente. Para aplicar a cor a um personagem — e isso vale também para o 2D animador não utiliza lápis ou tintas, mas sim ferramentas do *software* para preencher as áreas delimitadas por linhas vetoriais (matemáticas). A modelagem é feita pela manipulação de uma malha virtual usando um mouse ou uma caneta digital, eliminando a necessidade de contato físico direto e evitando a sujeira das mãos. Nessa relação, existe um fator intermediário, seja ele físico ou codificado, que difere significativamente das técnicas figurativas tradicionais.

[...] substituem a origem “bruta” real — a(s) realidade(s) que uma imagem ótica procura representar — por uma realidade secundária, apurada, depurada no cadinho dos cálculos e das operações de conformação. [...] Não se trata mais de decidir descobrir o que é visível: trata-se de descobrir o que é possível modelar (COUCHOT, 1991, p. 58).

Se por um lado a tecnologia foi desenvolvida para melhorar as condições de vida e trabalho da humanidade, por outro ela cria uma dependência total nesse contexto de relação. As ações são codificadas e convertidas em números, que são então processados para criar as imagens exibidas na tela, desempenhando hoje um papel significativo na produção de imagens. Como explicou Edmond Couchot (1991, p. 58), isso se tornou outra realidade,

uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material a partir da névoa eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador. Realidade de linha que existe apenas virtualmente. Nesse sentido, podemos dizer que a síntese imagem-matriz não tem mais apego à realidade: ela libera. Traz a lógica da representação na era da simulação.

26 Estes são pequenos *softwares*, programas que trabalham em conjunto com outros programas na criação de efeitos de imagem.

27 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=kmXjPbN-rYU>.

28 Que utilizou um urso animado em 3D. *O Regresso - O Urso* e ganhou o *Annie Awards 2015* (Animação de personagem em uma produção de ação ao vivo, <https://annieawards.org/legacy/43rd-annie-awards>). A sequência do urso: <https://vimeo.com/150120476>.

29 https://www.youtube.com/watch?v=bN1_h_eGitE

Tal lógica matemática subjacente a essa abordagem também não permite a improvisação. Os “erros” comuns nas animações criadas manualmente, que conferem “vida” à obra e constituem um “defeito especial” da cena, como é o caso da perda da naturalidade do movimento, são típicos das animações *Stop Motion*. O computador executa precisamente o que lhe é ordenado, mas na dinâmica do desenrolar das ações do animador, há espaço para surgirem elementos mais espontâneos.

A QUESTÃO DA AURA E DA SIMULAÇÃO

Como observa Walter Benjamin (1987, p. 168), “que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura”. Em outras palavras, quando a imagem é reproduzida, perde sua característica de unicidade e autenticidade.

Tanto a imagem filmada quanto a imagem animada não têm a aura de uma obra de arte única, dotada da autenticidade de ser original, pois existem apenas como uma espécie de reprodução. Embora, tal como os desenhos, as imagens pintadas ou gravadas, antes de serem “reproduzidas”, tenham em certa medida a aura da imagem original e autêntica. Um exemplo disso é o caso das placas de gesso que sobram do filme *A Noite* (1999), de Regina Pessoa.

O fato de a animação *Stop Motion* “perder” seu original (ao contrário de um Desenho Animado) faz com que ela pareça mais próxima de uma atuação teatral, em que cada apresentação, apesar de ser da mesma peça, é única. Cada manipulação do boneco é um movimento único, e se for preciso outro take, é uma outra manipulação em outro momento, assim como em outro *take* no Cinema *Live-Action*. Em outras palavras, em *Stop Motion* (como no Cinema *Live-Action*), há apenas o registro fotográfico do “estar aqui”, segundo Barthes (2009, p. 40). Diferentemente da animação com desenhos, que sempre gera desenhos ou arquivos digitais para futuras edições.

Enquanto na Animação há um controle direto do animador sobre o personagem, seja no desenho ou na manipulação de materiais, no caso do filme *live-action*, o diretor depende muito do talento e da concentração do ator para obter o efeito desejado, e de outros profissionais para outros aspectos técnicos, assim como na animação.

A Animação e o Cinema *Live-Action* são formas diferentes de criar imagens em movimento. No último, observa-se o movimento do ator enquanto ele acontece, e depois captura-se com a câmera. Mas no caso da animação, ele é planejado e construído gradualmente.

Na verdade, não há animação sem simulação. O movimento, cenário, desenhos, personagens desenhados ou bonecos, tudo simula algo. No entanto, no caso da animação 3D, trata-se de uma simulação de uma simulação, porque a própria animação já tem um grau de simulação. Ao tentar recriar o “real”, cria-se uma hiper-realidade, tanto no sentido de ser arte quanto do ponto de vista de Jean Baudrillard (1991). O “digital” é o braço tecnológico, produtivo e reprodutivo no campo da representação da imagem.

A FICÇÃO E AS IMAGENS NATURALISTAS E CONOTATIVAS

Os filmes de ficção, especificamente, pretendem apresentar algo imaginado por alguém, constituído por duas não realidades: a própria ficção e a forma como ela é representada (imagens, objetos e atores) (AUMONT, 2008). A Animação, entretanto, consiste em três não realidades: a ficção da história, a representação dela e a vida que seus elementos parecem ter — a artificialidade do movimento.

A imagem filmada pode retratar uma ação, um registro real (como um documentário) e até mesmo um filme não narrativo. A animação também pode contar uma história, pode ser um documentário — como *Valsa Com Bashir*³⁰ (2009), de Ari Forman — e uma imagem não narrativa — quando o objetivo é criar movimento, simplesmente visual, como *Color Box*³¹ (1937), de Len Lye.

No entanto, vale ressaltar que, segundo Aumont e Marie, é necessário excluir a possibilidade de representação (AUMONT, MARIE, 2003), de modo que ninguém “pode entender as relações de tempo, sucessão, causa ou consequência dos planos e elementos” (AUMONT, 2008, p. 93), ou seja, não é possível identificar algum tipo de narrativa.

Portanto, pode-se concluir que, na maioria dos trabalhos de animação, a representação de algum tipo de narrativa é quase sempre provável, mesmo que não seja intencional. É possível que o público crie algum tipo de narrativa, baseada em formas e na sequência de seus movimentos ao longo do tempo — por exemplo, manchas simples podem parecer círculos-personagens, como em *Boogie-Doodle*³² (1941), de Norman McLaren.

Os filmes *live-action* e de animação podem ter ligações com a imagem naturalista. As animações clássicas da Disney³³ e *Final Fantasy: The Spirits Within*³⁴ (2001), de Hironobu Sakaguchi, são exemplos; assim como os filmes de Martin Scorsese, como *Taxi Driver*³⁵ (1977) e *Touro Indomável* (1980) — mas são graus de “realidade” diferentes. Eles também podem fornecer imagens de fantasia, como *A Viagem de Chihiro*³⁶ (2001), de Hayao Miyazaki, e *A Viagem à Lua*³⁷ (1902), de George Méliès.

A questão é que, o fato de a imagem filmada estar ligada à captação de algo que aconteceu no nível da realidade (mesmo que seja uma encenação), essa serve de âncora, e não há como fugir das imposições da materialidade real. A animação não sofre com essa associação, podendo criar e inventar qualquer situação, ambiente, história, pois seus personagens podem explodir e ganhar vida logo depois.

30 A animação conta a história de ex-combatentes da Guerra do Líbano de 1982. https://www.youtube.com/watch?v=Ak_2NWhr_g4

31 https://archive.org/details/A_Colour_Box

32 <https://www.nfb.ca/film/boogie-doodle>

33 Como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), de David Hand. <https://www.youtube.com/watch?v=-sxbZ70VRsg>

34 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=GnE64DbnUzY>

35 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=UUxD4-dEzn0>

36 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=ByXuk9QqQkk>

37 <https://www.youtube.com/watch?v=S5dG3Skdq6U>

Dois diretores conceituados, Norman McLaren e Andrei Tarkovski, afirmaram a mesma coisa de maneiras diferentes, cada um em relação a suas próprias formas de arte. Segundo McLaren (*apud* AUMONT, 2012, p. 21), “o que acontece entre cada imagem é mais importante do que o que existe em cada imagem. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre os quadros”. Enquanto Tarkovski (2002, p. 77) observou: “A imagem [...] torna-se verdadeiramente cinematográfica quando (entre outras coisas) ela não apenas vive em tempo real, mas quando o tempo também está vivo dentro dela, mesmo dentro de cada quadro”.

Ou seja, o importante é o que está “entre” quadros, assim como na escrita, em que o que realmente importa é o que está nas entrelinhas. Entende-se que se referem a uma questão estética visual, mas também há uma componente semiótica: “as imagens não são as coisas que representam, mas se servem das coisas para falar de outras coisas” (JOLY, 1996, p. 84). O que está fora de cena (muitas vezes) é o que realmente está sendo expresso. Esta afirmação aplica-se tanto à Animação, como ao Cinema *Live-Action* — como em filmes como *The Hand*³⁸ (1965), de Jiri Trnka, e *Grande Ditador*³⁹ (1940), de Charles Chaplin.

Porém, a Animação não está tão ligada ao real como o Cinema *Live-Action*, e por isso consegue transcender esta característica com muito mais facilidade. E se, embora ligada à “realidade”, a imagem filmada é a forma de arte que mais se liga ao imaginário da humanidade (MORIN, 1956), a Animação — que não tem este requisito — é a conexão com o próprio imaginário. O que se vê, e se conhece que não é “real”, é naturalmente abstraído da realidade, mas encontra ligação com emoções e ideias, porque o que se vê não é real, mas continua a falar de coisas que existem. Em outras palavras, é possível por meio da Animação, apresentar conceitos, sentimentos, sofrimentos e experiências absolutamente convincentes — como em *Aria*⁴⁰ (2001), uma animação de bonecos de Piotr Sapegin, na qual a personagem da ópera de Giacomo Puccini, Madame Butterfly, comete suicídio se autodesmontando.

CONCLUSÃO

A Tabela 1 apresenta um resumo final das comparações mencionadas ao longo do texto.

O movimento visto nos filmes *live-action* é o registro de uma ação real. Em uma animação, este é uma simulação, e em si uma espécie de virtualização, em que, segundo Pierre Lévy (2007, p. 17), “não é uma *déréalisation*⁴¹ [...], mas uma mudança de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado [...]”, observando que “a invenção de novas velocidades é o primeiro grau de virtualização” (2007, p. 23).

38 <https://vimeo.com/60337657>

39 <https://www.youtube.com/watch?v=-jj-PaqFrBc>

40 https://www.n.ca/lm/aria_en

41 Termo do original.

Tabela 1. Características: Imagem animada vs Imagem *live-action*.

Características	Image animada	Imagem <i>live-action</i>
Base fundamental	Movimento	Montagem
É resultado de	Ótica + técnica + estética	Ótica + fotografia + dramaturgia
O movimento	É simulado, criado quadro a quadro	É real, capturado pela câmera
Trabalha com	Imagens estáticas	Ação real
Construção da imagem	Cria-se tudo o que se precisa	Utiliza atores e objetos reais
Sua ficção está	Na representação + na narrativa + no movimento	Na representação + na narrativa
Gêneros possíveis	Ficção, documentário e experimental (abstrato)	ficção, documentário e experimental
Grau de realidade	Como representação (desenhos) é relativa. Mas, como imagem 3D, pode alcançar estética fotorrealista	Como imagem fotográfica ligada ao real, é direta e forte
Grau de conotação	Como representação, pode ser mais direta, menos restritiva (pelo pensamento lógico)	Como imagem fotorrealista ligada ao real, é mais indireta e censurada pelo senso de realidade

Em termos de construção das imagens, é inegável que a possibilidade de gerir este processo é mais profunda e completa na Animação do que no Cinema *Live-Action*. Como imagem, a forma animada permite maior integridade visual e estética, pois é resultado de criação e construção totais. No Cinema *Live-Action* é necessário incorporar outros elementos fora do controle do diretor. Hitchcock disse que, como diretor, precisava esperar pela interpretação do ator para seguir com a cena — mas ele preferia não esperar (TRUFFAUT, 1974). Em Animação, essa dependência não existe.

Toda vez que você precisa representar algo fora dos limites da realidade material, a Animação é usada como um efeito especial - o que não é novidade, mas um artifício utilizado desde os tempos de George Méliès. E é amplamente utilizada, como no caso das séries *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis*, entre muitas outras. Também é usada por uma questão de economia prática e de produção⁴², como em *As Aventuras de Pi* (2012), de Ang Lee. Na verdade, Manovich (como mencionado) está correto. E neste contexto, o uso do 3D para criar ambientes e personagens naturalistas criou historicamente duas situações críticas e contraditórias. Se no passado as Artes perseguiram a representação fiel da realidade, a mímese, que foi rompida com o advento da Fotografia, hoje, o objetivo principal do desenvolvimento da representação virtual da “realidade” é a hiper-realidade da imagem para as imagens cinematográficas — considerando-se que a Sétima Arte é consequência do avanço das Artes e da Tecnologia da Modernidade. E com isso parece que voltamos ao passado.

Se pela Fotografia, uma arte-técnica que permite a reprodução, se perdeu a “aura”, com a imagem digital o que se perde é o instantâneo, já que o original não

42 No caso de filmes em envolvam interação dos atores com animais selvagens e cenários de risco, a Animação 3D oferece a segurança e a economia de tempo e dinheiro, da adstração e da criação ou acesso a cenários reais.

existe mais. Naquela época, este era uma emulsão sensibilizada pela luz, enquanto hoje é um registro digital (de arquivos com “zeros” e “uns”). Há uma codificação matemática da imagem captada (cuja qualidade depende do tamanho e capacidade do sensor do dispositivo) — e esta pode ser manipulada digitalmente indefinidamente, gerando a cada instância outra imagem. Como afirma François Soulages (2009), “para plagiar Koyré, podemos dizer que passamos novamente de um mundo fechado (uma imagem fechada sobre si mesma) para o universo infinito (uma imagem infinitamente explorável e modificável): esta é uma nova revolução copernicana”.

Esta observação aplica-se tanto à Animação como ao Cinema *Live-Action*. Logicamente tais avanços permitem uma economia e agilidade na produção, o que é essencial em qualquer negócio lucrativo. No entanto, devemos estar cientes desse processo, e como acontece.

Benjamin (1987) declara a Fotografia como a semente do Cinema. Enquanto Morin disse que o Cinema é a semente do virtual, tendo em conta todo o “aparelho cinematográfico” — a tela, a câmara cinematográfica e a projeção. E, em 1956, já havia desenvolvido uma conclusão aplicável a ambos os meios de criação de uma imagem em movimento, até os dias de hoje:

nós estamos no exato momento da história em que, reciprocamente, a máquina envolve e determina, ou melhor, realiza a essência do homem. [...] O cinema é a máquina-mãe, geradora do imaginário, assim como, reciprocamente, o imaginário é determinado pela máquina. Chegou a se instalar no seio da estética, considerada reservada às criações artesanais individuais: a divisão do trabalho, a racionalização e a padronização comandam a produção de filmes. Mesmo a própria palavra produção tem substituído a criação (MORIN, 1956, p. 241).

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, R. **Art and visual perception, a psychology of a creative eye**. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004.
- AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2001.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus Editora, 2003.
- AUMONT, J. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2008.
- AUMONT, J. **A teoria dos cineastas**. Campinas: Papyrus, 2012.
- BARTHES, R. **Câmera clara: nota sobre fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BAZIN, A. **What is Cinema?** Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1967.
- BAZIN, A. **O Cinema: ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- BECK, J. (Ed.). **Animation art: from pencil to pixel**. London: Flame Tree Publishing, 2004.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: **MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA: OBRAS ESCOLHIDAS**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- CHOLODENKO, A. **The illusion of life II**. Sydney: Power Publications, 2007.

- COUCHOT, E. De la représentation à la simulation. Évolution des techniques et des arts de la figuration. In: NOBLET, J. de. Culture technique - images technique société. **Neuilly-sur-Seine: e C.R.C.T**, n. 22, p. 53-61, 1991. Disponível em: <http://classiques.uqac.ca/contemporains/Culture_technique/culture_technique_22/culture_technique_22_sommaire.html>. Acesso: 10 fev. 2016.
- CRAFTON, D. **Before Mickey: the animated film 1898-1928**. Chicago: The University of Chicago Press, 1993.
- DENIS, S. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Graça, 2007.
- FURNISS, M. **The Animation Bible!** London: Laurence King Publisher, 2008.
- FURNISS, M. **Art in motion: animation aesthetics**. London, Paris, Rome, Sydney: John Libbey & Company Pty, 1998.
- GRAÇA, M. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- GRUNEWALD, S. J. 3D printing plays big role in new stop motion film from the makers of coraline and paranorman. In: **3D Printing Industry**, [s.l.], 15 set. 2014. Disponível em: <<https://3dprintingindustry.com/news/3d-printing-plays-big-role-new-stop-motion-film-makers-coraline-paranorman-32985/>>. Acesso em: 9 jun. 2023.
- IRZYKOWSKI, K. Le royaume du mouvement [1913]. In: BANDA, D.; MOURE, J. **Le Cinéma: naissance d'un art 1895-1920**. Paris: Éditions Flammarion, 2008. p. 257-262.
- JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papirus Editora, 1996.
- KOULECHOV, L. L'Essence du Cinéma... c'est le montage [1920]. In: BANDA, D.; MOURE, J. **Le Cinéma: naissance d'un art 1895-1920**. Paris: Éditions Flammarion, 2008. p. 509-512.
- LESLIE, E. **Hollywood flatlands: animation, critical theory and the avant-garde**. London, New York: Verso, 2004.
- LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2007.
- MASCARELLO, F. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MORIN, E. **Le Cinéma ou L'Homme Imaginaire, Essai d'Anthropologie**. Paris: Les Éditions De Minuit, 1956.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2001.
- SOULAGES, F. Pour une nouvelle esthétique de l'image. In: CONFERÊNCIA SOBRE A IMAGEM, 2009, Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 17 de junho de 2009.
- TARKOVSKI, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- TRUFFAUT, F. **El Cine Según Hitchcock**. Madrid: Alianza Editorial, 1974.
- WILLOUGHBY, D. **Le Cinéma Graphique**. Paris: Éditons Textuel, 2009.

SOBRE A AUTORA

Eliane Muniz Gordeeff: doutora em Belas-Artes, Especialidade Multimídia, pela Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA).

Conflito de interesses: nada a declarar – Fonte de financiamento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).



Formas Animadas: o movimento desenhado na animação cartunesca

Animated Shapes: the movement drawn in cartoon animation

Antonio Fialho¹ 

RESUMO

Esta pesquisa propõe um recorte investigativo sobre a constituição da forma de determinados personagens caricatos, selecionados a partir da funcionalidade do desenho para animação, com o propósito de argumentar como o projeto visual de certas figuras exacerbam a variação criativa entre suas poses para estabelecer mudanças consecutivas ao movimento desenhado, sugerindo espontaneidade à animação cartunesca. Por meio de um breve panorama histórico sobre as relações dinâmicas que se estabeleceram entre forma e movimento no desenho animado estadunidense, principalmente nas décadas de 1910 a 1940, a pesquisa delimita como certas variações na estrutura externa e interna da figura foram decisivas para influenciar essa construção qualitativa na animação de personagens. A partir daí, a pesquisa se desdobra para analisar a forma de alguns personagens contemporâneos da animação cartunesca em relação às peculiaridades do movimento realizado por eles, propondo destacar os atributos do resultado qualitativo dessas animações. Assim, busca-se refletir como as formas destes personagens se reorganizam para representar o movimento animado, tomando por base a prática de princípios fundamentais específicos, discutidos conceitualmente e analisados, em sua estrutura construtiva, nesta pesquisa.

Palavras-chave: Desenho animado. Animação cartunesca. Forma. Mudança. Movimento.

ABSTRACT

This research proposes an investigative clipping on the constitution of the shape of certain cartoon characters, selected from the functionality of drawing for animation, with the purpose of arguing how the visual project of certain figures exacerbates the creative variation between their poses to establish consecutive changes to the drawn movement, suggesting spontaneity to cartoon animation. Through a brief historical overview of the dynamic relationships that were established between shape and movement in American cartoons, mainly from the 1910s to the 1940s, the research delimits how certain variations in the external and internal structure of the figure were decisive in influencing this qualitative construction in character animation. From there, the research unfolds to analyze the configuration of some contemporary characters of cartoon animation in relation to the peculiarities of the movement performed by them, proposing to highlight the attributes of the qualitative result of these animations. Thus, we seek to reflect on how the shapes of these characters are reorganized to represent the animated movement, based on the practice of specific fundamental principles, conceptually analyzed, in its constructive structure, in this research.

Keywords: Animated cartoon. Cartoon animation. Shape. Change. Movement.

¹Universidade Federal de Minas Gerais, Curso de Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais, Escola de Belas Artes – Belo Horizonte (MG), Brasil. E-mail: antoniofialho@ufmg.br

Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 11/09/2023

INTRODUÇÃO

A funcionalidade do desenho para animação envolve características específicas na organização das formas que constituem o projeto visual de um personagem a ser animado, exatamente por essa figura ser elaborada para materializar uma percepção de movimento aparente. Nesse ínterim, há aspectos importantes a se considerar para a construção visual de um personagem projetado para animação, principalmente no contraste formal estabelecido pelos pontos externos de articulação entre seus membros frente à capacidade de manipulação interna de seu volume. Tais aspectos sintetizam o objeto de investigação desta pesquisa, formas animadas, com o intuito de abordar um breve panorama histórico sobre a variação formal do desenho animado estadunidense nas décadas de 1910 a 1940. Pretende-se, assim, analisar como o projeto visual de alguns personagens contemporâneos foi concebido para realçar a qualidade de seus movimentos, como o pássaro de pernas longilíneas articuladas no curta-metragem *Bird Karma* (William Salazar, 2018), da produtora estadunidense DreamWorks, ou a protagonista com cabeça em forma de balão e olhos externos esféricos, do curta-metragem independente britânico *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011).

O objeto de análise desta pesquisa aborda como a construção simples — mas eficiente — desses personagens foi concebida em função da capacidade de suas formas mudarem para sugerir o movimento pretendido na animação. E esta pesquisa se concentra especificamente nas formas figurativas do desenho animado, originalmente o *Animated Cartoon* conceituado por Edwin Lutz quando: “[...] desenhistas de [história em] quadrinhos começaram a voltar sua atenção para a feitura de desenhos [direcionados] a filmes animados para cinema, [...] tornando usual a expressão ‘desenhos animados’ [literalmente, cartões animados]” (LUTZ, 1920, p. 10, tradução do autor)¹. Ou seja, após esse suporte material (*cartoon*) — “relacionado a [...] papel, cartão ou papelão” (LUTZ, 1920, p. 8, tradução do autor)² — se tornar o veículo para afixar os desenhos de caricatura dos cartunistas estadunidenses: “[...] uma imagem impressa [...] em que notabilidades [políticas ou celebridades] [...] são geralmente caricaturadas” (LUTZ, 1920, p. 10, tradução do autor)³. Presencia-se, assim, a gênese da animação cartunesca: o *exagero*⁴ no contraste entre formas e expressões faciais para exprimir uma personalidade extravagante e de tons burlescos, com “referências advindas dos desenhos chargísticos ou humorísticos impressos” (FIALHO, 2013, p. 79).

É esse movimento registrado em desenhos fixos de um personagem, mas em posições sequenciais da figura, e constituído por formas exageradas, que expande o conceito ilusório de *animado*, sugerindo uma percepção cinética autônoma para suas ações (do personagem) quando projetadas para exibição. Ao definir animação como “[...] a arte dos movimentos que são desenhados” (MCLAREN *apud* DENIS,

1 Texto original: “[...] *comic graphic artists began to turn their attention to the making of drawings for animated screen pictures, [...] bringing into usage the expression ‘animated cartoons’*”.

2 Texto original: “[...] *related to [...] paper, card, or pasteboard*”.

3 Texto original: “[...] *a printed picture [...] in which notabilities [...] are generally caricatured*”.

4 “Os princípios do *exagero* aludem aqui à encenação precisa para representar visualmente a subjetividade da emoção, assim como os atores mímicos buscam potencializar suas poses de atitude, tanto corporal quanto facial” (FIALHO, 2013, p. 78).

2010, p. 57), o escocês Norman McLaren diferencia a essência que sustenta o sentido dessa ilusão, embora ele mesmo não fosse um cartunista. Ou seja, dentro dessa perspectiva conceitual do desenho para animação, as formas desenhadas pelos animadores são subordinadas ao movimento que suas sucessivas posições evocam. É a sua construção unificada — e propícia a constantes mudanças em etapas — que sintetiza o movimento representado na animação cartunesca aqui investigada.

A partir do arcabouço teórico enunciado por Thomas e Johnston (1981) para balizar princípios desenvolvidos na animação disneyana nos anos 1930, também sustentados pela *temporização*⁵ discutida por Whitaker e Halas (2009), notam-se preceitos essenciais para construir a ilusão de movimento através da mudança formal gradativa das partes de um personagem. Entre eles, destaca-se o princípio denominado por Thomas e Johnston (1981, p. 59-62) de *overlapping action*, adaptado por este autor (FIALHO, 2013, p. 55-57; 61-64) como ações sobrepostas, o qual só viria a ser estruturado — em etapas construtivas elucidadoras — nos processos analíticos difundidos por Williams (2001, p. 231-243) e, posteriormente, em exemplos analisados por Goldberg (2008).

Forma na animação cartunesca estadunidense: breve histórico

Com o surgimento dos equipamentos de filmagem direta, no final do século XIX, graças ao maquinário inventivo difundido pelos Lumière na França e também por Edson nos Estados Unidos, o mecanismo de captura e projeção de imagens vai atrair o interesse de cartunistas e quadristas de imprensa. A ilusão de movimento aparente materializada por esse maquinário fascinou esses artistas a tentar sugerir vida para seus desenhos estáticos.

Inicialmente, o que atrai esses desenhistas é o registro da trucagem ótica provocado pela captura fotográfica de desenhos rápidos, realizados pelos cartunistas com giz em quadro negro. Nos Estados Unidos, os primeiros experimentos são com “o processo de captura dos *chalk talks* ou *lightning sketches*, estes ‘desenhos-relâmpagos’ realizados em tempo real diante do público (e que já Méliès praticava no cinema)” (DENIS, 2010, p. 46). Nesse país, o inglês James Stuart Blackton é um dos cartunistas pioneiros nesse processo, com o curta *The Enchanted Drawing* (1900), o qual não materializa o sentido do movimento ilusório a partir de desenhos fixos, mas apenas o efeito mágico de modificar o desenho de caricatura (realizado a partir da montagem dos fotogramas).

Com o quadrista e ilustrador estadunidense Winsor McCay, o termo *desenho animado* vai de fato externar *anima*⁶ aos personagens cartunescos, direcionando “a animação para o imaginário desenfreado e surreal” (DENIS, 2010, p. 47), já presente

5 Segundo Whitaker e Halas (2009, p. 2), trata-se do planejamento rítmico que dá *sentido* ao movimento a ser animado, pois alude à manipulação criativa dos intervalos de ação que um personagem deverá executar para sugerir certa variação de impulso e peso (WHITAKER; HALAS, 2009, p. 25), de acordo com as motivações do estado emocional a ser representado por ele na animação. Assim, o termo refere-se a regular o tempo das ações de um personagem antes de animá-lo, o que condicionará o número de desenhos a serem criados — e a distância entre eles — para emular o ritmo pretendido para cada movimento construído pelo animador.

6 A motivação do personagem que sugere ilusão de vida e singulariza o movimento animado: o ilusionismo que emula a “‘alma’ (*anima*) de desenhos inertes” (FIALHO, 2013, p. 1). Essa ação com ânimo — *animação* — é o que a diferencia de uma ação ordinária, mecânica e que não considera a sugestão das forças naturais para impulsioná-la, pois, sem levar em conta esta dinâmica, “[ao projetar] na tela [de exibição], o resultado será movimento, mas não animação” (WHITAKER; HALAS, 2009, p. 2, tradução do autor). Texto original: “*The result on the screen will be movement, but it will not be animation*”.

na sua obra publicada em quadrinhos. Embora seus primeiros experimentos sejam com os desenhos relâmpagos feitos em público, McCay inaugura, com *Little Nemo* (1911), uma sequência de movimentos desenhados que sugerem rotação e metamorfoses dos seus personagens conhecidos do quadrinho.

No entanto, é com o seu curta-metragem seguinte, *How a Mosquito Operates* (1912), que esse artista inova na técnica de movimento desenhado, ao materializar a ilusão convincente na animação das patas de seu personagem, como analisado a seguir.

Anos 1910: McCay constrói movimento por formas articuladas

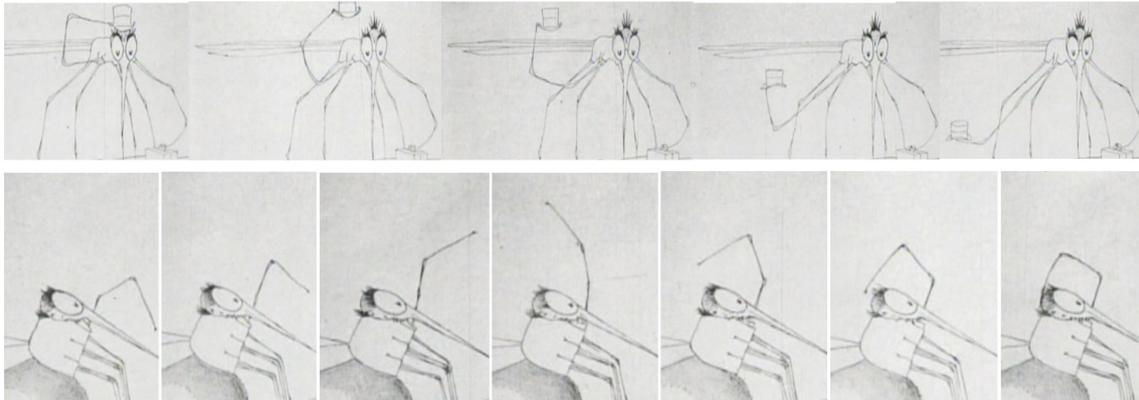
O domínio do desenho de caricatura do cartunista Winsor McCay, ainda que adornado por texturas e grafismos advindos de seus quadrinhos, resulta em características formais que iriam influenciar o projeto visual de personagens cartunescos para animação. As formas de suas figuras externam uma silhueta nítida e sugerem *volumetria*⁷ no espaço bidimensional das proporções do papel, qualidades gráficas e inéditas na representação dos primórdios do desenho animado estadunidense, durante os anos 1910.

Ainda assim, o que parece diferenciar seu trabalho gráfico dos demais de sua geração é que essas formas extrapolam de maneira convincente o desenho convencional para constituir uma imagem híbrida composta por uma estrutura sólida de bases anatômicas que sustenta o *exagero* acentuado da representação esquemática de caricatura. Essa qualidade figurativa permeia suas imagens de um certo *apelo*⁸ formal (*Appeal* — THOMAS; JOHNSTON, 1981) e magnetismo aos olhos do espectador, os quais são atraídos imediatamente pelo projeto visual de suas figuras.

Mas o que diferencia a contribuição desse cartunista para a gênese de uma animação de personagens mais sofisticada é como ele elaborou suas formas para realçar o movimento desenhado. Em *How a Mosquito Operates* (1912), McCay introduz um movimento animado que aparenta ser flexível pela justaposição da forma composta que estrutura as patas de seu inseto protagonista. Ao projetar as patas do mosquito por três juntas externas conectando as partes retas constituintes de sua estrutura, esse artista parece ter observado o movimento natural de insetos. Com essa estratégia, McCay realiza ações com as patas do inseto que evocam a estrutura anatômica real de um mosquito. Isso resulta, por exemplo, em uma ação com a pata que se revela por suas partes articuladas, como o gesto de o inseto retirar a cartola de sua cabeça ou de coçá-la, antes de picar sua vítima adormecida (Figura 1). O mecanismo realizado pelo animador foi o de desdobrar gradativamente as varas da pata pelas suas juntas, resultando em um movimento sobreposto de suas partes, altamente eficaz para a proposta de animação e condizente com a estrutura do inseto.

7 A “manutenção de volume interno constante diante das contrações e distensões de um personagem para realçar sua solidez [...] a partir de formas geométricas tridimensionais, como a esfera, cubo e cilindros modificados” (FIALHO, 2013, p. 79).

8 “Este princípio é condicionado para sumarizar o poder e magnetismo que uma simples pose principal de personagem deve exercer sobre o espectador, independente da qualidade do movimento na animação” (FIALHO, 2013, p. 76).



Fonte: curta-metragem *How a Mosquito Operates* (Winsor McCay, 1912).

Figura 1. Forma das patas sugere movimento gradativo de suas partes articuladas.

Pelo exemplo analisado, verifica-se que esse mecanismo elaborado por McCay foi precursor do princípio de animação denominado de “ações sobrepostas” (FIALHO, 2013, p. 55-57; 61-64)⁹ — enunciado por Thomas e Johnston (1981) como *overlapping action* —, quando utilizado pela Disney para sistematizar o movimento articulado nos personagens do estúdio (e isso aconteceu pelo menos 20 anos após o lançamento de *How a Mosquito Operates*).

Anos 1920: indústria simplifica forma

Mas eis que ao industrializar a produção de desenhos animados nos Estados Unidos na década de 1920, os projetos visuais de personagens optam por unificar essa junta externa de suas partes, simplificando braços e pernas para tubos retilíneos, de modo a acelerar a criação de posições intermediárias na animação cartunesca. A introdução desse tipo de fórmula simplista para os desenhos vai registrar um movimento rígido para a ação dos personagens, resultando em nítido retrocesso às formas propostas por Winsor McCay para seu inseto protagonista em *How a Mosquito Operates*.

Um exemplo evidente de ações rígidas na animação de personagens cartunescos está no curta-metragem *Felix Saves the Day* (Pat Sullivan, 1922), em que o notório gato Felix arremessa uma bola em um jogo de beisebol com dois garotos. Ao se preparar e jogar a bola, a animação do personagem é representada por posições sequenciais de seu braço arrastando em forma estendida e retilínea, semelhante à ilustração realizada pelo autor na Figura 2.



Fonte: Quadros de animação realizada pelo autor.

Figura 2. Forma retilínea de braço sugere movimento rígido.

9 “Membros articulados do corpo devem se sobrepor, progressivamente, para sugerir *flexibilidade* ao movimento. Ex: braços movimentando-se soltos” (FIALHO, 2013, p. 57). Esse termo é também conceituado de maneira similar por Whitaker e Halas, ao sustentar que, em animação, é usual “[...] ter um intervalo de tempo entre os movimentos das diferentes partes da figura. Isso é chamado de ação sobreposta” (2009, p. 61, tradução do autor). Texto original: “[...] *to have a time lag between the movements of different parts of the figure. This is called overlapping action*”.

No entanto, ainda nessa década, é creditado ao animador estadunidense Bill Nolan o resgate do movimento flexível na animação cartunesca, através da introdução de membros constituídos por tubos curvos aos projetos visuais de personagens. A alteração proposta por Nolan, curvando a forma retilínea dos tubos que representavam braços e pernas, popularizou-se nos personagens cartunescos dos anos 1920 e o método ficou conhecido como “[...] animação [por] “mangueira de borracha””. Foi [uma modificação] divertida e inovadora, já que nenhum [personagem] tinha ossos e tudo fluía com infinitas ações curvas [...]” (WILLIAMS, 2001, p. 232, tradução do autor)¹⁰. A nova estrutura curvilínea das formas externas dos personagens ‘facilitava e sustentava o movimento flexível, em forma de onda, durante a animação’” (FIALHO, 2013, p. 63).

No exemplo da Figura 3, é possível observar as mesmas posições de arremesso da bola na Figura 2, o que permite comparar a alteração na forma do braço, mantendo-se curvo durante o arremesso para depois mudar de direção ao jogá-la, sugerindo um movimento ondulatório e, portanto, flexível para a animação. A falta de uma estrutura óssea para sustentar as partes componentes do braço — punho, antebraço e braço — caracteriza a proposta uniforme do desenho, exatamente para simplificar a criação de posições intermediárias no processo de animação estimulado pela indústria estadunidense do período (que demandava a produção de um curta-metragem a cada duas semanas).



Fonte: Quadros de animação realizada pelo autor.

Figura 3. Forma curva de braço sugere movimento flexível.

Anos 1930: análise do movimento sofisticada relação entre formas

Essa década se caracteriza pelo amadurecimento da indústria estadunidense de desenho animado, com o lançamento dos primeiros longas-metragens para cinema, em uma dinâmica de produção que até então se concentrava em curtas. Tal façanha, antes considerada inadequada para um mercado em expansão (pois se acreditava que a comicidade dos cartuns não sobreviveria mais do que seis minutos para entreter uma plateia de cinema), demonstrou ser comercialmente bem-sucedida diante do enorme sucesso de bilheteria da produção de 83 minutos *Snow White and the Seven Dwarfs* (Disney, 1937).

Esse resultado vitorioso, que sedimentou a indústria de animação para cinema nos Estados Unidos, só foi possível graças a experimentos com processos de animação que avançaram a representação do movimento construído, tornando essa ilusão mais convincente sob o efeito das forças naturais para a ação de pessoas, animais

¹⁰ Texto original: “[...] “rubber hose” animation. It was novel and funny since nobody had any bones and everything flowed with endless curving actions [...]”.

e efeitos especiais (água, fogo, fumaça). Em particular, o estúdio Disney utilizou as produções de curta-metragem da série *Silly Symphonies* (1929-1939) para galgar novos patamares estéticos na animação figurativa, incluindo aí experimentos com uma animação mais respaldada no naturalismo da figura humana.

Esses resultados qualitativos se materializaram no longa *Snow White* e somente foram possíveis graças a constantes estudos de anatomia animal e humana, introduzindo adaptações de movimento baseado em observação fílmica. Essa estratégia mais técnica e analítica para a animação possibilitou avaliar as mudanças que ocorrem nas formas externas durante o movimento e seu impacto na variação da forma interna de um animal, pessoa ou objeto. A Figura 4 ilustra seqüências fotográficas de posições de trote e salto de um felino para galope, retiradas das pranchas produzidas para pesquisa científica do fotógrafo inglês Eadweard Muybridge, na segunda metade do século XIX. Nela é possível observar como a junta externa das patas se articula para sustentar o peso do gato, assim como é nítida a distensão da forma interna no corpo do felino ao mudar de trote para galope.



Fonte: Muybridge (1979). Cat; trotting; change to galloping, 1872-1885. Disponível em: <<https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/cat-trotting-change-to-galloping>>. Figura 4. Forma articulada das patas do gato sustenta forma maleável de seu corpo.

Exemplos como esses, que possibilitaram a análise do movimento animal por animadores, distinguiram aspectos importantes da maleabilidade felina, envolvendo a capacidade de “compressão e estiramento” (FIALHO, 2013, p. 18-19; 26-27; 61-65) de sua forma interna — outro princípio enaltecido por Thomas e Johnston (1981)¹¹.

Não obstante, esta pesquisa analítica desencadeou também adaptações para uma estrutura óssea em personagens animados, que avançaram para formas externas mais anatômicas de braços, simulando curvas pela justaposição de partes retilíneas de seus componentes (punho, antebraço e braço). A Figura 5 ilustra essa modificação da estrutura, utilizando as mesmas posições para arremessar a bola da Figura 3 com fins comparativos. Trata-se, pois, do retorno ao movimento articulado sugerido com espontaneidade por McCay na década de 1920, reiterando este mecanismo agora como uma ferramenta a ser dominada por animadores para conceber ações sobrepostas na animação, utilizando um termo cunhado pelo animador estadunidense Art Babbitt nos anos 1930: “sobreposição sucessiva das juntas articuladas” (FIALHO, 2013, p. 62)⁶.



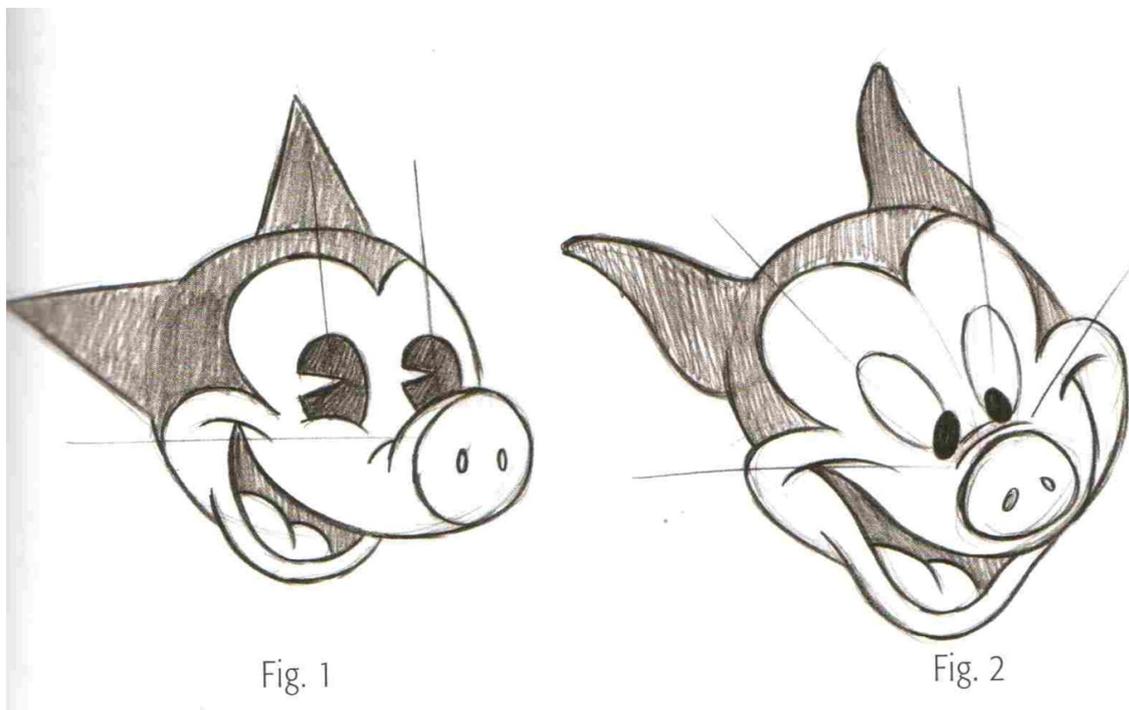
Fonte: Quadros de animação realizada pelo autor. Figura 5. Forma composta por partes articuladas do braço sugere movimento flexível.

11 Tradução adaptada do termo *Squash and Stretch* (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 47-51).

Anos 1940: poses dinâmicas readequam formas internas e externas

Nesse recorte panorâmico de modificação da forma em personagens animados nos Estados Unidos, o animador Fred Moore foi considerado uma referência vital em meados dos anos 1930, quando seu projeto visual para personagens cartunescos, com linhas e posturas dinâmicas, se populariza no estúdio Disney na década de 1940.

Com um desenho que naturalmente sugeria movimento em poses estáticas, com a inserção de linhas diagonais e concêntricas na construção da face (Figura 6), os esboços de Moore expandem a maleabilidade das formas internas da figura, uma característica que vai definir os personagens cartunescos disneyanos nos anos 1940. O resultado é uma certa plasticidade da forma, que fosse *animável* por já externar dinâmica antes mesmo de se movimentar. Ou seja, um desenho que fosse facilmente manipulável pelos animadores: “Usávamos o termo ‘plástico’, e apenas a definição da palavra parecia transmitir a sensação de atividade potencial no desenho: ‘Capaz de ser moldado ou formado, maleável’” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 68, tradução do autor)¹².



Fonte: Goldberg (2008, p. 51).

Figura 6. Forma dinâmica de rosto cartunescos (à direita) sugere movimento em pose estática (à esquerda).

Essa qualidade de a forma se distender e comprimir internamente para representar as emoções exageradas dos personagens caricatos diz respeito à materialidade da figura, ao utilizar o princípio de *compressão* e *estiramento* em partes específicas do corpo. Nesse sentido, posturas e gestos se estendem para definir uma silhueta nítida que exprima esse estado emocional, resultando também em uma transformação de sua forma externa, ao dinamizar a construção das poses de personagens cartunescos.

¹² Texto original: “We used the term ‘plastic’, and just the definition of the word seemed to convey the feeling of potential activity in the drawing: ‘Capable of being shaped or formed, pliable’”.

A Figura 7 ilustra a demonstração de Goldberg (2008), ao desenhar seu personagem *Phil* (*Hercules*, Disney, 1997) a partir de uma estrutura básica de construção — baseado nos projetos visuais dos anos 1940 — para a seguir distender sua forma em esboço, com a intenção de registrar a mesma postura e gesto, só que agora exagerada o suficiente em uma silhueta clara (forma externa) para sintetizar seus maneirismos explosivos na animação cartunesca.



Fonte: Goldberg (2008, p. 55), Copyright of Disney Enterprises, Inc.

Figura 7. Forma estendida pelo exagero (à direita) clarifica estado emocional do personagem.

Esse mecanismo de animação por etapas das formas constituintes do personagem, que tem como precursor o quadrista McCay, vai se tornar uma base de estudo por animadores interessados no domínio técnico do movimento. Os exemplos selecionados a seguir buscam discutir como a construção de formas básicas para personagens cartunescos contemporâneos pode emular movimentos com resultados artísticos variados, os quais também são categorizados na pesquisa.

Forma na animação cartunesca contemporânea: *Bird Karma* e *The Last Belle*

A seleção de trechos de dois curtas-metragens de animação para análise do movimento desenhado, com a intenção de discutir seus resultados cinéticos, considerou os seguintes critérios metodológicos:

- Filmes autorais realizados por animadores com experiência profissional em produções da indústria e, portanto, com amplo domínio dos princípios de animação aqui discutidos (*sobreposição das ações nas formas externas, compressão e estiramento nas formas internas*);
- Projeto visual de personagens com ênfase em uma estrutura cartunesca, com disposição das formas pelo contraste e utilizando a modelagem de uma silhueta nítida, para sugerir *volumetria* no espaço bidimensional e *exagero* em sua constituição, sem perder o *apelo* formal do desenho. O

objetivo é discutir exemplos de animação por *ações sobrepostas* e por *compressão* e *estiramento*, potencializados pela concepção formal dessas figuras cartunescas.

Nesse sentido, a escolha do pássaro de *Bird Karma* (William Salazar, 2018) se justifica por realçar o movimento flexível: ele tem uma estrutura formal que remete ao mosquito de McCay, com pernas longilíneas, exageradamente finas e retas, dobráveis nas articulações. Seu corpo se sustenta ao alto com a forma de uma pequena esfera, de onde a cabeça brota com seu bico comprido, equilibrando a silhueta da figura. Pretende-se demonstrar como sua forma é eficiente para construir movimentos que enfatizam flexibilidade, velocidade e excentricidade pelo mecanismo de se animar por *ações sobrepostas*.

Por outro lado, a seleção da protagonista feminina de *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011) pretende destacar o movimento de sua constituição maleável, enfatizando também velocidade e mudança interna pela antecipação e nas ações cíclicas da personagem. Sua cabeça, com a forma distinta de um balão inflável, é construída em uma caricatura que se assemelha à estrutura de uma rã, destacando os olhos esféricos acima da testa. Sua silhueta curvilínea, que remete às linhas arredondadas dos projetos visuais dos anos 1940, é distribuída em uma forma híbrida que posiciona seus olhos quase em um espaço bidimensional, referenciando o projeto visual de figuras cartunescas da animação dos anos 1970. Pretende-se demonstrar como essa estrutura formal funciona para construir movimentos simples e singelos com criatividade, modificando a forma em posições sequenciais que enfatizam a maleabilidade interna da figura.

Forma enfatiza movimento articulado

O animador William Salazar, também diretor do curta *Bird Karma*, utiliza com precisão as pernas longilíneas de seu pássaro para conceber uma caminhada controlada entre pausa e movimento, enquanto o personagem acompanha cuidadosamente um peixe sob as águas de um pântano. Essa presa não percebe as intenções predatórias do pássaro e parece brincar com ele, saltando da água em parábolas rápidas que são acompanhadas pelo personagem com movimentos de passos sutis, furtivamente controlados com pequenos repousos das patas ao alto, fora da água. A intenção do pássaro é não fazer barulho e organizar seu controle de pernas nas pausas para seguir o peixe à espreita.

Salazar consegue esse efeito de controlar cada passada do pássaro alterando a direção das juntas da perna ao descer para a água, contrapondo-a dobrada com sua forma reta, exatamente através da justaposição de suas partes articuladas (similar à estrutura do mosquito de McCay). Para sugerir esse movimento flexível das pernas durante as passadas do pássaro, a caminhada é construída pela mudança sucessiva de suas juntas externas, como a de uma vara com três pontos de dobra que se modifica na animação pelo contraste formal de sua estrutura (Figura 8).

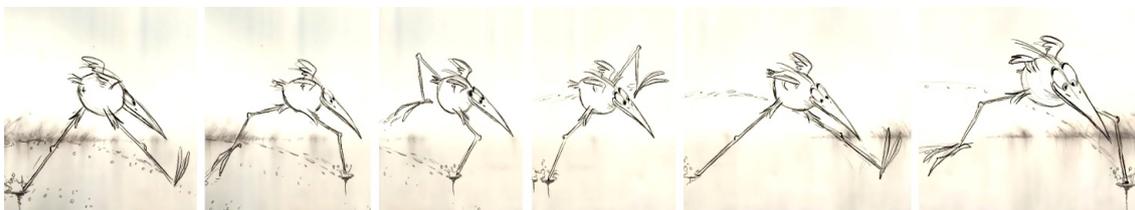


Fonte: *Bird Karma* (Teste de linha, William Salazar, 2018).

Figura 8. Forma longilínea das pernas justapõe partes articuladas para sugerir movimento flexível.

Forma enfatiza movimento célere

As pernas do pássaro de Salazar, ainda que longilíneas, são articuladas também para transmitir ações velozes que registram o personagem caçando. Agora ele assume as intenções de predador e deixa claro sua intenção de pescar o peixe, após perceber que essa presa é um animal especial. Sem titubeios, o pássaro passa a movimentar suas pernas compridas com extrema agilidade, deslocando-se rapidamente por todos os pontos do pântano, enquanto pausa para retirar objetos da água, na esperança de fisgar o peixe (Figura 9). Não há deformação nessas posições que representam o movimento ágil, mas somente dobras e retas sucessivas das partes que constituem a forma externa da perna do pássaro (juntas).



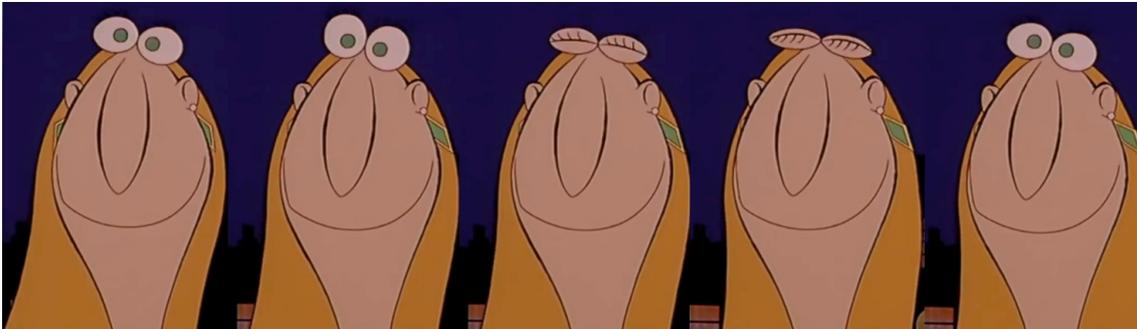
Fonte: *Bird Karma* (Teste de linha, William Salazar, 2018).

Figura 9. Forma das pernas se modifica sucessivamente para sugerir movimento ágil.

Em contraponto ao movimento articulado da forma externa do pássaro de *Bird Karma* por ações sobrepostas, a variação da forma arredondada dos olhos da protagonista de *The Last Belle* é utilizada pelo animador e diretor do curta, Neil Boyle, para representar também uma piscada ágil. A ação é executada três vezes sucessivas para sugerir que a personagem está ansiosa e atenta, ao entrar em um bar para um encontro agendado de casais pela internet. Ela está também visivelmente nervosa, pois alimenta a expectativa de o encontro se tornar um possível namoro.

Para demonstrar a vivacidade da protagonista, ao mesmo tempo feliz e nervosa para o encontro, Boyle contrapõe uma variação maleável entre as formas esféricas e elípticas dos olhos destacados em silhueta (Figura 10). A mudança formal funciona perfeitamente para exprimir um estado de excitação à personagem, mantendo-a focada para olhar ao redor. Essa mudança pela compressão e estiramento da forma dos olhos impulsiona a estratégia criativa utilizada pelo animador para

representar um movimento simples, mas aqui construído de maneira surpreendente (sem posições intermediárias entre olhos abertos e fechados) para externar o efeito de uma piscada célere que transmite toda a motivação da personagem.



Fonte: *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011).

Figura 10. Forma maleável dos olhos sugere movimento ágil.

Forma enfatiza movimento excêntrico

Para executar uma dança ritualística, com o intuito de estimular a caça ao som de uma música indiana, o pássaro de Salazar executa movimentos imaginários entre poses-síntese que vibram de excitação, estendendo o tempo de observação dessas ações para o espectador. Esses movimentos de conexão — com as poses-síntese vibratórias do personagem ereto sobre as águas — são rápidos e construídos com apenas uma ou duas posições intermediárias criativas e em ângulos não previsíveis (Figura 11). Há o registro inventivo pelo posicionamento intermediário do personagem, somado ao percurso criativo entre essas posições, mais angular, “em vez do tradicional percurso ondulatório e curvo” (FIALHO, 2013, p. 293). Novamente, a mudança percebida nesse movimento distanciado de suas bases naturalísticas é realçada pela constante alteração entre posições extremas, através do contraste entre dobras e retas nas formas de vara das pernas do pássaro.



Fonte: *Bird Karma* (William Salazar, 2018).

Figura 11. Forma das pernas se sobrepõe para enfatizar movimento excêntrico.

Forma enfatiza movimento antecipatório

A mudança da forma interna da protagonista de *The Last Belle* registra o movimento de antecipação executado por ela ao tossir, desconcertada, antes de pedir uma bebida ao atendente do bar, ainda constrangida por ter se desequilibrado de seu salto alto e quase caído no chão. Ao conceber uma cabeça em forma de balaço inflado que explicita a variação interna de seu rosto, Boyle consegue sugerir o

movimento maleável e sutil da personagem quando ela se abaixa levemente para tossir, limpar a garganta e solicitar seu pedido ao atendente. O projeto visual executado por linhas curvas da protagonista realça o pequeno inflar da forma interna de sua cabeça, destacando as bochechas arredondadas e cheias, na pose antecipatória que registra a tosse da protagonista. Os olhos também se comprimem na pose de antecipação, destacando sua forma elíptica por mais tempo do que nas ágeis piscadelas da protagonista. A Figura 12 ilustra as poses extremas da personagem, antes de abaixar em seu estado de alerta com a cabeça estendida, durante a pose antecipatória de leve compressão da face e, logo depois, ao recompor seu rosto maleável para fazer o pedido ao atendente do bar:



Fonte: *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011).

Figura 12. Forma maleável do rosto destaca movimento antecipatório.

Forma enfatiza movimento cíclico

A silhueta curva e contínua da forma externa da protagonista de *The Last Belle* facilita o registro de poses-síntese que exprimem seu estado emocional diretamente para o espectador. Nesse sentido, a mudança da forma interna dos olhos complementa sua postura, reforçando o contraste entre as diferentes encenações da personagem, durante a ação secundária de seus movimentos cíclicos de mãos e dedos. Como síntese narrativa, a postura da personagem pensativa — esperando pelo homem do encontro agendado —, contraposta à sua postura frustrada — ao perceber que ele nunca chegará —, é delineada pela curvatura acentuada dos ombros e pela distinta silhueta da figura.

No entanto, a forma interna dos olhos da personagem é o que mais reforça e complementa o movimento cíclico de suas mãos, circulando o dedo pelas bordas da taça de vidro, em sua postura pensativa e, em oposição, batendo os dedos sequencialmente sobre a mesa na postura frustrada. Funcionalmente, Boyle opta por relacionar a piscada de olhos da protagonista, mantendo sua forma esférica na postura pensativa, mas a alterando para a forma de uma esfera cortada ao meio na postura frustrada, transformando-a em uma forma geométrica bidimensional de olhos cerrados e irritados (Figura 13). Ainda assim, em ambas as formas contrastantes, os olhos fechados da piscada reforçam a elipse como representação do estado comprimido, materializando mais uma estratégia criativa do animador para movimentos simples de partes componentes da personagem.



Fonte: *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011).

Figura 13. Forma maleável dos olhos distingue estado emocional da personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constituindo uma reflexão teórica amadurecida pela experiência prática profissional com desenhos animados, este texto propôs complementar uma pesquisa mais abrangente desenvolvida acerca do movimento criativo na animação, iniciada em tese de doutorado (2013) e continuada em artigos acadêmicos posteriores, que abordam as relações simbióticas entre forma e movimento para resultar na tão almejada ação com *anima*¹³ em personagens cartunescos.

Conforme se tentou demonstrar, essas formas — externas e internas — expressam-se primeiro para sugerir movimento. Ou seja, o contraste entre as formas de um personagem altera ou muda a percepção de movimento no desenho animado. Nesse sentido, o conhecimento e domínio pleno da base dos “*princípios fundamentais da animação* de Thomas & Johnston” (FIALHO, 2013, p. 82)¹⁴ são vitais para potencializar a expressão artística no trabalho realizado por animadores. E, nesta pesquisa, são os “Princípios que reforçam visualidade no desenho para Animação: - Apelo visual (*Appeal*); - Desenho sólido (*Solid Drawing*); - Exagero (*Exaggeration*)” (FIALHO, 2013, p. 27), os mais relevantes para destacar a constituição singular da forma animada de um personagem cartunescos.

No entanto, essa constituição formal por *apelo*, *volumetria* e *exagero* entre membros articulados e variações internas do corpo de um personagem deve ser projetada com o intuito de se construir o movimento aparente da animação por sucessivas mudanças, tanto na sua forma externa por “ações sobrepostas” (FIALHO, 2013, p. 55-57; 61-64), quanto interna por “compressão e estiramento” (FIALHO, 2013, p. 18-19; 26-27; 61-65). Assim, as formas se reorganizam para representar o movimento cartunescos na animação por um mecanismo de constante alteração, buscando enfatizar o contraste externo — através da forma composta por juntas flexíveis que sintetiza a silhueta articulada do personagem — contraposto ao interno — através da forma maleável que indica o grau de elasticidade do volume de um personagem.

O resultado da concepção dessa forma animada — para realçar o movimento construído por desenhos (em posições sequenciais) — exprime atributos qualitativos

¹³ Cf. nota 6.

¹⁴ Tradução adaptada do termo *the fundamental principles of animation* (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 47).

à animação. Esse movimento desenhado aparenta ter flexibilidade e maleabilidade, dependendo do grau de motivação planejado para o personagem cartunescos, o que produz uma animação de percepção espontânea e que pode potencializar a personificação da figura animada de maneira criativa e cativante ao espectador.

REFERÊNCIAS

- BIRD Karma.** Direção/roteiro/storyboard: William Salazar. Produção: Jeff Hermann, Jill Hopper. Animação: William Salazar, Jakob Hjort Jensen, Simon Otto, Kristof Serrand, Stephan Wood. Estados Unidos: DreamWorks Animation LLC, 2018 (4'45" min.), son. cor. Disponível em: <https://vimeo.com/340593835>. Acesso em: 04 out. 21.
- DENIS, S. **O cinema de animação.** Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- FIALHO, A. **A experimentação cinética de personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador.** 2013. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.
- FIALHO, A. Movimento Criativo na Animação de Personagem. In: GINO & TAVARES (orgs.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas.** B. Horizonte: Ramalhete, 2019.
- GOLDBERG, E. **Character Animation Crash Course!** Los Angeles: Silman-James, 2008.
- LAST Belle, The.** Direção: Neil Boyle. Produção: Neil Boyle, Rebecca Neville. Roteiro: Neil Boyle, Jim Maguire. Animação e Cenários: Neil Boyle, Mark Naisbitt. Animação Assistente: Bella Bremner. Reino Unido: Hysteria Ltd., 2011 (19'37" min.), son. cor. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ja1sjfnfjg0>. Acesso em: 02 nov. 18.
- LUTZ, E. G. **Animated cartoons: how they are made: their origin and development.** Bedford: Applewood Books, 1998 [1920].
- MUYBRIDGE, E. **Muybridge's complete human and animal locomotion: all 781 plates from the 1887 "Animal Locomotion".** New York: Dover Publications, 1979.
- SALAZAR, W. **"Bird Karma" from storyboard to final (7 min.).** 3 de dez. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zc39IZxL56U>. Acesso em: 04 out. 21.
- THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **Disney Animation – The illusion of Life.** NY: First Hyperion Edition, 1981.
- WILLIAMS, R. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical animation, computer, games, stop motion and internet animators.** London: Faber and Faber, 2001.
- WHITAKER, H.; HALAS, J. **Timing for Animation.** London: Focal Press, second edition, 2009.

Sobre o autor

Antonio Fialho: doutor em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais; professor adjunto do Curso de Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais.

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



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.

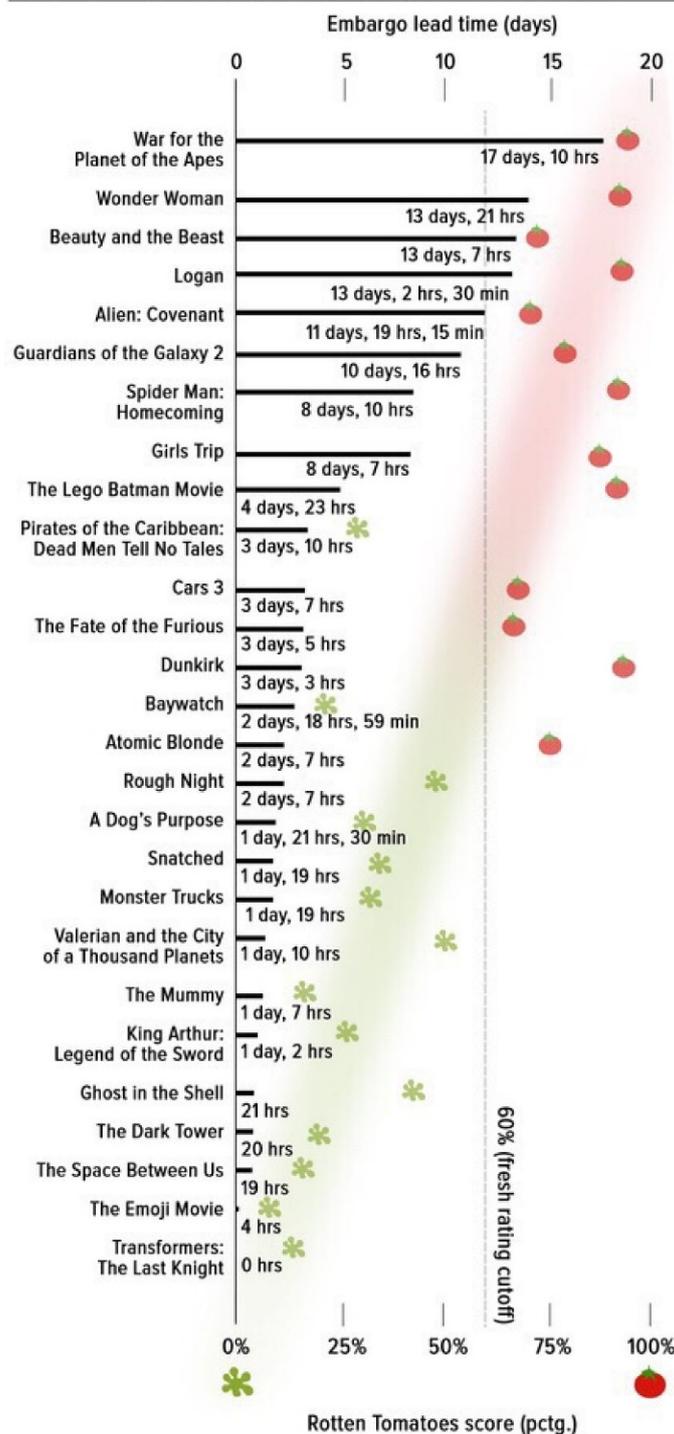
A indústria do cinema tenta controlar os efeitos da crítica de modo a não comprometer resultados financeiros com bilheteria e pré-venda de *tickets*. Uma das ferramentas usadas é o embargo imposto pela equipe de divulgação do filme e não propriamente pela assessoria de imprensa. O jornalista (crítico) 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 bilheterias 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 “bíblis” 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.



O ensino de animação na modalidade remota durante a pandemia COVID-19: um estudo de caso sobre a experiência no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe no período acadêmico 2020.1

Teaching animation remotely during the COVID-19 pandemic: a case study on the experience in the Cinema and Audiovisual course at the Federal University of Sergipe in the 2020.1 academic period

Jean Cerqueira¹ 

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência da oferta da disciplina Animação I no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe (UFS), durante a pandemia de COVID-19. Seu objetivo é compreender a oferta remota no período 2020.1 e os desdobramentos na realização das atividades propostas. Em meio às inúmeras incertezas, esse contexto se mostrou desafiador, somando-se à indisponibilidade de espaço laboratorial e vários entraves para o cumprimento da ementa e da carga horária da disciplina. A oferta de Animação I foi reivindicada pelos próprios discentes, e as aulas ocorreram de forma remota, exigindo maior protagonismo deles: metade da carga horária envolveu atividades assíncronas em plataforma virtual de aprendizagem visando à leitura de textos relacionados, discussão de filmes animados e exercícios para aplicação dos princípios da animação. Nesta primeira experiência remota, o número de vagas foi duplicado para 50 alunos em cada turma: a turma 01 contou com 45 alunos, a maioria do curso de Design Gráfico (51%), a turma 02 contou com 50 alunos, sendo 62% do curso de Cinema e Audiovisual. Como avaliação final, os discentes produziram “filmes animados” de curta duração. Evidentemente, diversas produções manifestaram limitações técnicas, como dificuldade na estabilização da câmera, ausência de suportes (*rigs*) para os objetos, baixa qualidade de imagem, quantidade de quadros insuficientes para fluidez dos movimentos, além da própria inexperiência e insegurança dos discentes. Contudo, vários demonstraram desenvoltura na aplicação dos princípios da animação, manifestando-os a partir de escolhas estéticas e narrativas criativas, com potencial para incursões futuras.

Palavras-chave: Ensino de animação. Pandemia COVID-19. UFS. Cinema e Audiovisual.

ABSTRACT

This work is an experience report on the offering of the Animation I discipline in the Cinema and Audiovisual course at the Federal University of Sergipe (UFS), during the COVID-19 pandemic. Its objective is to understand the remote offer in the period 2020.1 and the developments in carrying out the proposed activities. Despite the numerous uncertainties, this context proved to be challenging, coupled with the unavailability of laboratory space and several obstacles to complying with the course's syllabus and workload. The offer of Animation I was claimed by the students

¹Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Comunicação Social, Curso de Cinema e Audiovisual – São Cristóvão (SE) Brasil. E-mails: jeanfabioufs@gmail.com; jeanfabio@academico.ufs.br
Recebido em: 18/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

themselves, and the classes took place remotely, demanding greater protagonism from them: half of the course load involved asynchronous activities on a virtual learning platform aimed at reading related texts, discussing animated films and exercises for application of animation principles. In this first remote experience, the available places were doubled to 50 students in each class: class 01 had 45 students, the majority from the Graphic Design course (51%), class 02 had 50 students, 62% from the course of Cinema and Audiovisual. As a final assessment, the students produced short "animated films". Evidently, several productions manifested technical limitations, such as difficulty in stabilizing the camera, lack of supports (rigs) for objects, low image quality, insufficient number of frames for fluid movements, in addition to the students' own inexperience and insecurity. However, several demonstrated resourcefulness in applying the principles of animation, expressing them through aesthetic choices and creative narratives, with potential for future forays.

Keywords: Teaching animation. COVID-19 pandemic. UFS. Cinema and Audiovisual.

INTRODUÇÃO

O objetivo geral deste trabalho é apresentar a experiência da oferta da disciplina Animação I no período acadêmico de 2020.1 pelo curso de Cinema e Audiovisual do Departamento de Comunicação Social (DCOS) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), na modalidade remota, devido à pandemia de COVID-19.

Em linhas gerais, este trabalho é um relato de experiência que se configura como um estudo de caso de natureza qualitativa, exploratória e documental, assumindo as salas de aulas virtuais das turmas relacionadas, disponibilizadas por meio do *Google Classroom*, como o *locus* de investigação. A partir dessa delimitação, foram analisados os elementos norteadores do plano de curso adotado, tais como a bibliografia de referência, a sistematização e distribuição do conteúdo ao longo das aulas, bem como as atividades assíncronas e as avaliações propostas.

Evidentemente, as respostas dos discentes a tais atividades foram consideradas de forma privilegiada para compreendermos as interações e discussões resultantes, tanto do plano teórico quanto da prática animada propriamente dita. Ainda que o caráter qualitativo seja predominante na pesquisa, dados quantitativos pontuais também foram considerados, sobretudo no que diz respeito à quantificação das aulas disponibilizadas, das atividades realizadas, das respostas dos alunos e das produções apresentadas, além de dados relativos à evolução das matrículas ao longo das ofertas de turmas voltadas para o ensino de animação no DCOS.

É importante destacar que, por se tratar de um estudo exploratório, não formulamos hipóteses ou problemas de pesquisa específicos. Ao invés disto, interessa-nos compreender a perspectiva teórico-metodológica adotada na disciplina, sobretudo seus desdobramentos, à luz do contexto do ensino remoto durante a pandemia da COVID-19, traduzido aqui não apenas como um momento limitador, mas que reivindicou criatividade e envolvimento dos discentes. Almeja-se, dessa forma, socializar a experiência em tela, de modo a agregar informações que permitam ampliar o conhecimento sobre estratégias adotadas para a viabilização de

disciplinas práticas, especificamente relacionadas ao ensino de animação no âmbito das instituições públicas de ensino superior.

O trabalho está dividido em duas partes. Na primeira, realizamos uma contextualização geral do ensino de animação no Departamento de Comunicação da UFS, desde sua gênese “subversiva” até sua efetiva inserção na grade curricular e posterior acomodação, revelando aspectos metodológicos e enfatizando a dinâmica da evolução nas matrículas como indicador do interesse por ela. A segunda parte consiste na apresentação e discussão dos principais aspectos da oferta realizada durante a pandemia de COVID-19.

O ensino de animação no Departamento de Comunicação Social/Universidade Federal de Sergipe: um breve percurso histórico

Conforme o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da UFS, aprovado pela Resolução nº 18/2017/CONEPÉ, a disciplina Animação I desponta como a única disciplina obrigatória dedicada exclusivamente ao cinema animado no âmbito do DCOS, e possivelmente na própria UFS, já que cursos afins como o de Design Gráfico e Artes Visuais não apresentam disciplinas relacionadas em suas grades curriculares. Sob o código COMSO0165, atualmente, ela é ofertada no 6º período da grade curricular, contemplando duas turmas capazes de abrigar 25 alunos cada, e sua carga horária total é de 60h: 15 destas dedicadas ao debate teórico; 45 voltadas para atividades práticas. A grade curricular do curso também prevê a oferta de Animação II¹, disciplina optativa e que pode ser ofertada para os discentes que tenham interesse em dar continuidade às suas experiências em Animação I.

Convém ressaltar que a animação já despontava como disciplina obrigatória na antiga habilitação em Audiovisual do curso de Comunicação Social do DCOS. Conforme a Resolução nº 60/2008/CONEPÉ, sua nomenclatura era “Animação e Infografia I” (COMSO0230), cuja ementa contemplava a animação em um percurso histórico, mas ainda instrumentalizada como ferramenta jornalística na vertente infográfica, por exemplo. Na verdade, a disciplina transitava entre vídeo arte, computação gráfica e animação. De toda forma, a existência de oferta de disciplina obrigatória relacionada ao cinema animado no contexto do DCOS representou um reconhecimento do seu valor expressivo, da sua consolidação no campo do audiovisual, de sua relevância enquanto produto cultural e, sobretudo, da necessidade de situá-la como um campo de investigação na UFS e de trabalho para os futuros egressos. Mas é importante considerarmos que apesar da massificação da animação ao longo dos anos 1990, foram necessários 16 anos, desde o surgimento da graduação em Comunicação Social na UFS, em 1992, para a sua internalização curricular.

O Departamento de Comunicação Social da UFS é atualmente constituído pelos cursos de graduação em Jornalismo, Publicidade e Propaganda e Cinema e Audiovisual.

1 Esta disciplina foi ofertada em apenas uma ocasião. No ano de 2019.1 ela foi ministrada por três discentes, sob a forma de laboratório dedicado ao planejamento e concepção de séries animadas e resultou na proposta de duas obras: Vincent & Bolota e Garotas Guerreiras.

Até o ano de 2008 havia uma única graduação com três habilitações em Comunicação Social, as quais coexistiam com o curso de licenciatura em Artes Visuais em um mesmo departamento, o DAC (Departamento de Artes e Comunicação Social). Com a aprovação do curso de Design Gráfico, em 2009, as habilitações em Comunicação foram reunidas no DCOS, enquanto Design, juntamente com Artes Visuais, passaram a integrar o NAD (Núcleo de Artes e Design), em 2010, tornando-se, finalmente, departamento (Departamento de Artes Visuais de Design — DAVD) em 2013.

Em termos históricos, o ensino de animação no DCOS passou por três momentos: 1) o da oferta “subversiva”, quando era contemplada a partir de brechas em disciplinas com ementas flexíveis na habilitação em Rádio e Televisão; 2) o momento da internalização curricular no projeto pedagógico da habilitação em Audiovisual, como disciplina efetiva; 3) o período de amadurecimento com a reforma curricular que resultou no bacharelado em Cinema e Audiovisual, permanecendo como disciplina obrigatória e com ementa mais robusta.

O ensino de animação foi introduzido no DAC no ano de 2004, durante a oferta da disciplina optativa “Tópicos Especiais em Mídia Digital” (COMSO0063), no segundo período daquele ano. Pertencente à grade curricular da extinta habilitação de Rádio e Televisão, ela dispunha de uma carga horária de 60 horas e era ofertada para complementar a carga horária de professores temporários, uma espécie de “coringa contratual”. Contudo, a oferta de 2004.2 teve um caráter subversivo. Aproveitando-se de brechas em uma ementa generalista que visava ao desenvolvimento de “Estudo de temas específicos na área de mídia digital.”, o professor autor deste trabalho, então responsável pela disciplina, alinhou sua experiência profissional² aos anseios dos discentes, e ao longo daquele semestre a turma enveredou por discussões teóricas sobre o cinema de animação e para o exercício da prática neste campo. Imediatamente após esta oferta inicial, a disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital” se tornou, entre os discentes do DAC, sinônimo de Animação, sendo regularmente ofertada³ em todos os períodos letivos até o ano de 2009, a disciplina atraiu não apenas alunos dos cursos do DAC, mas também de vários outros cursos da UFS.

Do ponto de vista didático-pedagógico, a disciplina seguia o seguinte percurso:

1. Inicialmente, era empreendido um resgate histórico do cinema animado ocidental, apoiando-se na obra “História da Animação: técnica e estética através da História”, de autoria de Alberto Lucena Junior, e sobre o contexto brasileiro, a partir da “Experiência Brasileira no Cinema de Animação”, do saudoso Antônio Moreno, de modo a estabelecer uma compreensão da gênese e dos princípios basilares da animação, assim como de sua heterogeneidade plástica e técnica.
2. As aulas expositivas eram intercaladas com exposições e debates de filmes relacionados, visando ampliar o repertório dos discentes, com destaque para os animadores experimentais então desconhecidos por eles.

2 Na ocasião o docente era sócio de uma produtora audiovisual especializada em computação gráfica, onde trabalhava na concepção de arte em projetos de animações e vídeos publicitários, sobretudo em 3D.

3 Em 2016 o docente em tela passou a integrar o corpo de docentes efetivos do DCOS. Desde então atuou em defesa da inserção do cinema de animação nos cursos ofertados.

3. Após a discussão da bibliografia básica, que compreendia metade da carga horária da disciplina, aspectos da produção propriamente dita eram considerados, tendo como base o texto “The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking: From Flip-Books to Sound Cartoons to 3D Animation”, de Kit Laybourne. Dessa forma, a segunda metade da disciplina era voltada para a experiência na criação de animações, começando pela construção de brinquedos óticos e progredindo para técnicas orgânicas, como a animação de recortes, inclusive em silhuetas, de personagens com armaduras improvisadas e “animação sem câmera”.

Na verdade, as limitações estruturais, como laboratórios de informática compartilhados com várias disciplinas e indisponibilidade de ateliê para confecção de cenários e personagens, definiram o equilíbrio entre técnica e estética adotado nos trabalhos em sala de aula — uma situação que ainda persiste na atualidade, apesar de algumas melhorias que serão discutidas mais adiante.

Outras especificidades desse período merecem destaque: como a disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital” era optativa, os discentes matriculados frequentemente eram aqueles que demonstravam interesse e dedicação pelo cinema animado; as limitações estruturais incentivavam o trabalho em equipe, o improvisado e a criatividade nas experimentações; aspectos da cultura popular regional, como a literatura de cordel, eram influentes na busca por narrativas para os trabalhos finais das disciplinas; como os trabalhos eram produzidos em grupo, poucos filmes foram realizados, mas contaram com a colaboração de vários discentes; não havia a prática de constituir um acervo visando à memória do curso, e vários desses trabalhos se perderam; os livros adotados eram compartilhados, uma vez que o acervo da Biblioteca Central sobre o tema era limitado. Desse período, são emblemáticos o *stop motion* “Mausés”, uma paródia do longa-metragem “Missão Impossível”, no qual um grupo de *mouses* (de computadores!!!) espera pelo momento certo para se vingarem de seus “agressores”, incluindo os usuários que insistem em cliques violentos e repetitivos, manuseiam-nos com dedos sujos de comida e outras matérias orgânicas deploráveis etc., e a animação em recortes de silhuetas “Nem tudo que balança cai”, uma adaptação de cordel homônimo.

Os aspectos mencionados revelam, em linhas gerais, a dinâmica da disciplina neste contexto inicial. No entanto, a evolução nas matrículas realizadas na disciplina também é importante para entender sua relevância no DCOS. O gráfico a seguir apresenta a evolução das matrículas ao longo da oferta desta primeira fase do ensino de animação, ainda confinada à disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital”.

Conforme o Gráfico 1, o número de matrículas não ocorreu de forma regular, e o pico da oferta aconteceu no período 2007.2, quando a turma contou com 33 discentes matriculados — possivelmente devido à iminente extinção da habilitação em Radialismo e Televisão, os discentes buscaram completar seus históricos escolares. Desconsiderando a queda em 2008.1, a oferta nos três últimos semestres foi crescente, concentrando 80 (42%) dos 188 discentes que cursaram a disciplina durante o período observado.

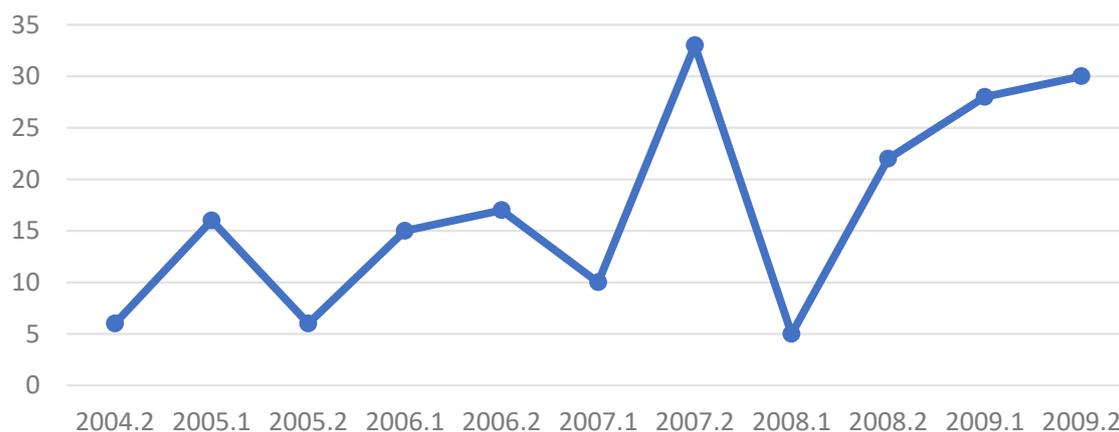


Gráfico 1. Alunos matriculados (2004.2 a 2009.2).

No aspecto qualitativo, é importante destacar que a oferta da disciplina estimulou o interesse pela animação além da sala de aula, inserindo-a como objeto de investigação em trabalhos de conclusão de curso, ainda que de forma tímida. Dois trabalhos significativos desse período foram realizados pelos discentes Wille Marcel Lima Malheiro⁴ e Tiago Almada Dutra⁵, ambos da turma de 2006.2.

Apesar das limitações decorrentes de uma carga horária extremamente limitada e da falta de espaço laboratorial apropriado, as sucessivas ofertas de turmas da disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital” permitiram aos discentes estabelecer um valioso diálogo com o campo da animação. O esquema didático foi pautado pela compreensão histórica do cinema animado, incluindo o contexto brasileiro, e dos seus aspectos técnicos, permitindo ainda a realização de incursões práticas com a elaboração de algumas produções experimentais⁶.

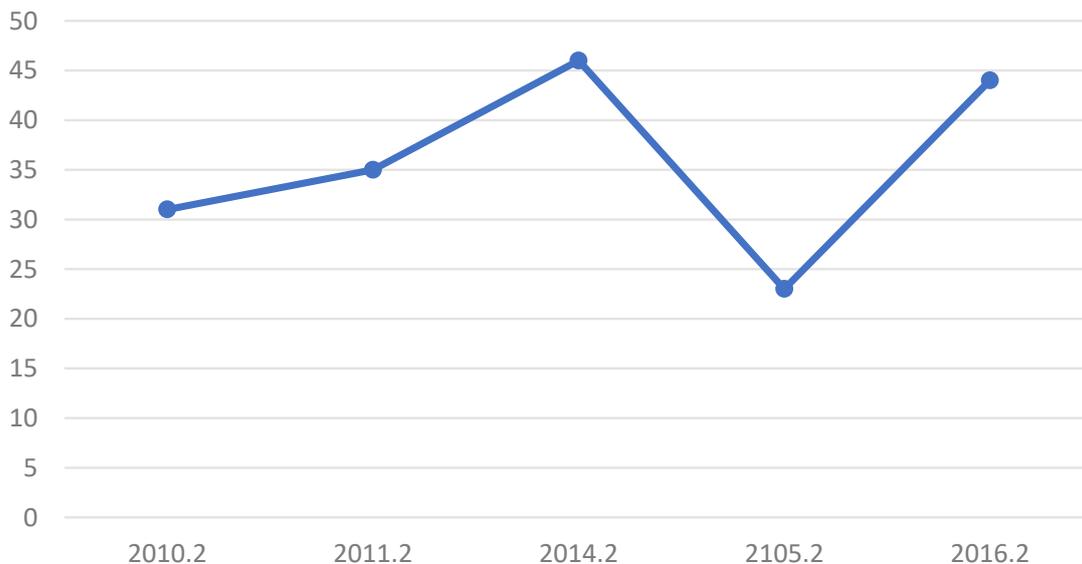
Em 2009, com o surgimento da habilitação em Audiovisual, o ensino de animação ganhou maior visibilidade, tornando-se obrigatório na grade curricular, especificamente na disciplina “Animação e Infografia”, com 60 horas, ofertada no quarto semestre do curso. Nesta segunda fase, sua ementa atualizou a perspectiva contemplada em “Tópicos Especiais em Mídia Digital”, mas, conforme sua nomenclatura, internalizou um caráter instrumental. A primeira oferta ocorreu em 2010.1 e perdurou até o ano de 2016, quando tal habilitação cedeu lugar ao curso de graduação em Cinema e Audiovisual, cuja oferta foi iniciada em 2017.2. De forma geral, o contexto se mostrou paradoxal: enquanto a ementa estabelecia que a maior parte da carga

4 Em 2008, defendeu o TCC “Software livre, bazar e computação gráfica: o caso do blender”, investigando as contribuições das comunidades de discussão para o amadurecimento da aplicação.

5 Em 2010, defendeu o TCC “Drama interativo: Análise da narrativa do game Heavy Rain”, discutindo a relação entre narrativa e animação interativa no campo dos games.

6 Conforme mencionado, uma das principais problemáticas relativas à história do DCOS está relacionada à sua memória. Ao longo destes 30 anos de atividade, o departamento não conseguiu catalogar e reunir suas produções em um acervo público. Recentemente foram identificados dois trabalhos de conclusão de curso versando sobre a produção de animações e que foram realizados por discentes do curso de licenciatura em Artes Visuais da UFS. Ver mais em Monteiro (2007) e Silva (2006).

horária seria destinada às atividades práticas, o recorte teórico era demasiadamente amplo, o que na prática concentrava a maior parte das aulas. Na verdade, o caminho para a prática estava confinado na disciplina optativa Animação e Infografia II, que nunca chegou a ser ofertada. O Gráfico 2 apresenta a evolução das matrículas na disciplina Animação e Infografia⁷.



*Os dados das matrículas na disciplina relacionada, ao longo dos semestres 2012.2 e 2013.2, não estão disponíveis no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA). Neste período, a disciplina foi ministrada por professores temporários, uma vez que o professor efetivo se encontrava afastado para doutoramento.

Gráfico 2. Alunos Matriculados (2010.2 a 2016.2)*.

É importante destacar que o gráfico apresentado totaliza a oferta das duas turmas em cada semestre, cuja previsão regular era de 50 discentes. Nota-se que somente as ofertas de 2014.2 e 2016.2 se aproximaram desse quantitativo. Com relação ao quantitativo de 2015.2, em que apenas 23 alunos se matricularam na disciplina, é preciso considerar dois fatores: 1) para cursar animação era necessária aprovação prévia em “Linguagem Cinematográfica e Audiovisual”, pré-requisito obrigatório; 2) este pré-requisito era oferecido apenas em semestres ímpares, assim, ao que tudo indica, essa variação quantitativa de matrículas pode ser explicada pela elevada reprovação no pré-requisito cursado no período imediatamente anterior à oferta de Animação.

Em relação ao plano de curso, “Animação e Infografia I” assemelhou-se àquele adotado em “Tópicos Especiais em Mídia Digital”, mas, conforme mencionado anteriormente, o trabalho prático ficou restrito a pouco menos de 1/3 da carga horária

⁷ Durante os dois anos que compreenderam os períodos de 2012.2 a 2013.2, “Animação e Infografia I” foi ministrada por três professores distintos. Isso se deu em função da licença para realização de doutorado por parte do professor efetivo. Os dados relativos a tais ofertas não estão disponíveis no sistema de gestão acadêmica, o SIGAA da UFS, o que explica a ausência esta lacuna no gráfico acima.

total. Discussões sobre computação gráfica e vídeo grafismo foram acrescentadas, a bibliografia básica foi mantida, com acréscimo de referências sobre vídeo arte e de textos complementares visando a criação de efeitos especiais, a animação para web e a infografia. Conseqüentemente, os trabalhos práticos finais da disciplina, geralmente, foram produzidos por discentes que tiveram experiência prática reduzida em comparação aos da primeira fase. Além disso, muitos deles optaram por desenvolver suas experiências de forma individual, o que resultou em obras mais discretas e limitadas. Convém ressaltar que, nesta altura, o departamento já contava com uma estrutura laboratorial mais apropriada, e a disciplina dispunha de computadores e *softwares* como o pacote Adobe, incluindo o After Effects, e o 3DStudio Max, da Autodesk. De toda forma, a opção por técnicas mais orgânicas e menos dependentes de computadores foi mantida.

Com a substituição da habilitação em Audiovisual pela Graduação em Cinema e Audiovisual, em vigor desde 2017, o ensino de animação (a terceira fase no DCOS) passou a ser encarado com maior autonomia e seriedade diante dos demais produtos audiovisuais. Conforme projeto pedagógico do curso, Resolução nº 18/2017/CONEPE, a disciplina obrigatória "Animação I" garantiu uma maior carga horária às atividades práticas (45 das 60 horas) e "Animação II" foi concebida como disciplina optativa capaz de abrigar demandas particulares relacionadas à animação. A oferta foi inserida no sexto semestre do curso, período em que os discentes já chegavam com uma bagagem acerca da linguagem do audiovisual e com algumas experiências de ordem prática, sobretudo na edição de imagem e vídeo. De toda forma, a disciplina não estabelecia pré-requisitos, o que impulsionou sua procura por discentes de outros cursos e resultou em relevantes contribuições, principalmente por discentes de Design Gráfico e Artes Visuais. O Gráfico 3 revela a dinâmica de matrículas na disciplina desde o período de sua implantação até a mais recente oferta.

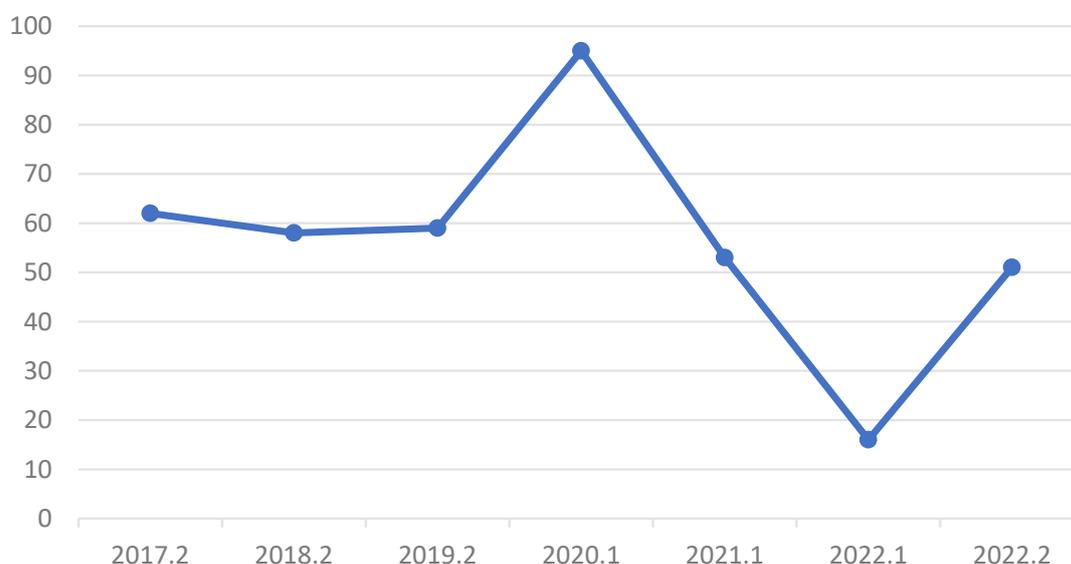


Gráfico 3. Alunos matriculados (2017.2 a 2022.2).

É importante considerar que nas ofertas de 2017.2, 2018.2 e 2019.2, realizadas antes da pandemia de COVID-19, o total de matrículas sempre foi superior às 50 vagas disponibilizadas regularmente, somadas as duas turmas. Conforme mencionado anteriormente, a ausência de pré-requisito atraiu alunos de outros cursos, sobretudo a partir de pedidos de inclusão avulsa na disciplina. Neste contexto, o programa de curso da primeira fase foi retomado e aprimorado. A prática foi privilegiada e passou a ser intercalada com a discussão teórica das aulas expositivas e com a exibição de filmes. Ou seja, desde o início da disciplina, os discentes puderam exercitar no campo da animação. Além disso, a bibliografia foi atualizada, com destaque para a adoção dos textos “Cinema de Animação”, de Sébastien Denis, “The Animator Survival Kit”, de Richard Williams, e “Entre o olhar e o gesto: Elementos para uma poética Animada”, de Marina Stela Graça. Outro aspecto relevante desse contexto foi a valorização da pesquisa em animação na disciplina, com a alternativa de realização de artigo científico como trabalho final da disciplina, para os discentes menos interessados na prática. A esse respeito, as discussões propostas por Denis (2010) sobre o poder discursivo da animação, sobretudo no âmbito político e ideológico, influenciaram vários trabalhos: alguns artigos analisaram representações de gênero na animação, como o foi o caso de um estudo comparativo da representação da mulher na série “She-Ra: A Princesa do Poder”, de 1985, e em sua atualização de 2018; outros observaram aspectos estéticos, a exemplo da análise dos elementos que compõem a estética da obra de Wes Anderson.

Em relação à oferta 2020.1, objeto desse relato de experiência, conforme gráfico anterior, o pico de 95 alunos matriculados traduz a estratégia adotada que consistiu em dobrar o quantitativo de vagas para as turmas na modalidade remota. Nele, também é possível notarmos uma inversão na oferta da disciplina, que passou a ocorrer em período ímpar, uma decisão do colegiado do curso atendendo a uma reivindicação discente e que será discutida em detalhes na seção seguinte. Ainda conforme o gráfico, em 2021.1, as ofertas de vagas nas turmas de animação retornaram a suas capacidades regulares, de 25 alunos cada, mas considerou também pedidos de inclusão. Em 2022.1, uma turma especial foi ofertada, tendo em vista o represamento de discentes na disciplina que evitaram cursá-la na modalidade remota. Finalmente, em 2022.2, a disciplina de animação retoma sua regularidade de oferta em períodos pares.

Em linhas gerais, a consolidação do curso de Cinema e Audiovisual e a regularidade na oferta da disciplina de animação propiciaram uma maior visibilidade do cinema animado junto aos discentes do curso e de cursos afins, resultando na valorização da animação enquanto linguagem, bem como de suas especificidades técnicas e de inúmeros realizadores que impulsionaram sua história. Isso também contribuiu para o reconhecimento da animação como um campo de investigação e trabalho.

De forma ainda tímida, mas não menos promissora, experiências com a produção animada também se tornaram rotineiras nas turmas ofertadas. Em relação aos trabalhos de conclusão de curso, a animação também assistiu a um crescente interesse. Entre estes, destacam-se o curta experimental “Insano”, uma animação

produzida por Maria Aparecida de Jesus Santos (2019), e o curta “Super Crab World”, uma animação que emula um *gameplay* e aborda a comunicação ambiental, ambos de 2019, realizados por discentes do curso de Cinema e Audiovisual (GODINHO; NASCIMENTO, 2019). Alunos do curso de Design Gráfico e de Artes Visuais também têm sido orientados pelo docente responsável pela disciplina de animação: em 2018, Galvão (2018) realizou seu curta animado “Rafa”, versando sobre a problemática da Identidade de Gênero; neste mesmo ano, Giberlan Santos (2018) animou um *teaser* para seu curta “Vaquejada”; em 2019, os discentes⁸ Carvalho e Vasconcelos (2019) avaliaram o papel do design gráfico em um filme animado, contemplando as etapas de pré-produção com a elaboração dos *concepts* de personagens e cenários, a criação de uma narrativa/roteiro, a produção do *animatic* e a implementação de algumas cenas animadas.

Diante do exposto, é necessário destacar que, apesar de conquistas relevantes, vários são os desafios e entraves que persistem no ensino de animação no curso de Cinema e Audiovisual da UFS. A estrutura laboratorial não é capaz de abrigar as demandas relativas ao cinema animado, tanto no que diz respeito à disponibilização de *softwares* específicos, como o *Dragon Frame*, quanto em relação à configuração do *hardware* disponível. Também não há câmeras de fotografia apropriadas, kits de iluminação, mesas de luz, impressora 3D, rigs e armaduras etc. A animação ainda aparece confinada a uma única disciplina obrigatória, contando com um único professor.

Como visto, em grande medida os trabalhos dos discentes são realizados em condições adversas, requerendo dedicação, improviso e persistência. O contexto da pandemia de COVID-19 acentuou ainda mais esses desafios, transformando o que era precário em inexistente. Contudo, revelou o ensino de animação em seu potencial de motivação e de enfrentamento, e é este contexto que iremos discutir a seguir.

A oferta de Animação I durante a pandemia COVID-19: discussão e resultados

A oferta de disciplinas na modalidade remota foi a alternativa adotada pela UFS para dar continuidade às atividades de ensino diante da pandemia de COVID-19. No DCOS, a oferta do semestre 2020.1 foi retomada em meados do mês de outubro, seis meses após a previsão anterior à pandemia. Esse retorno às aulas foi precedido por amplas discussões departamentais, onde cada curso teve que adaptar suas disciplinas ao cenário pandêmico. Nesse contexto, a disciplina “Animação I” foi escolhida em detrimento da disciplina “Edição em Cinema e Vídeo I”, ambas ministradas pelo mesmo professor. A decisão de priorizar a animação foi apoiada por uma pesquisa prévia realizada pelo DCOS junto ao corpo discente, que apontou “Animação I”

8 Ambos submeteram o curta animado “O pescador e o rei das nuvens”, trabalho final da disciplina “Animação I”, ao festival do minuto. O filme está disponível em <https://www.festival30segundos.com.br/pt-BR/contents/42769>. O trabalho de conclusão de curso destes discentes também versou sobre animação e teve como título “O papel do design gráfico na construção da narrativa de um filme animado”. Nele, foram desenvolvidas todas as etapas relacionadas a pré-produção de um curta animado, com ênfase para o trabalho de criação dos cenários e dos personagens, culminando com a produção de cenas específicas. Ver mais em Carvalho e Vasconcelos (2019).

como a preferência dos alunos, principalmente devido às suas possibilidades de realização usando dispositivos móveis, nas próprias residências dos estudantes.

Com a aprovação do departamento, a oferta regular do curso de Cinema e Audiovisual foi invertida, e “Animação I” foi oferecida no período ímpar. Além disso, o número de vagas foi dobrado em relação à oferta presencial, permitindo que a disciplina fosse cursada por alunos regulares, aqueles que reprovaram em semestres anteriores e alunos de outros cursos. Dessa forma, a disciplina foi planejada para ser ministrada por meio de salas de aula virtuais no *Google Classroom*, com cada turma tendo sua própria sala. O plano de ensino estabeleceu previamente o conteúdo de cada uma das quinze aulas planejadas para o semestre. Atendendo às orientações institucionais para a oferta na modalidade remota, metade da carga horária foi destinada às aulas expositivas, realizadas de forma síncrona, em blocos com duração máxima de 2 horas. A outra metade foi disponibilizada de forma assíncrona e, em meio às incertezas, angústias e expectativas desse cenário social, foram centradas na realização de atividades práticas em sintonia com as exposições.

Na turma 01, foram matriculados 45 alunos, enquanto a segunda turma recebeu 50 discentes. Na primeira turma, predominaram alunos do curso de Design Gráfico (31 alunos, 68% da turma), seguidos por 9 de Cinema e Audiovisual (20% da turma), além de alunos de diversos cursos, como Teatro, Engenharia Elétrica, Jornalismo, Publicidade, Artes Visuais, Psicologia, Engenharia de Petróleo, entre outros. Na turma 02, foram matriculados 31 estudantes de Cinema e Audiovisual (62% da turma), 12 de Design Gráfico (24% da turma), além de alunos de História, Publicidade, Artes Visuais e Relações Internacionais. Considerando a procura pela disciplina e o fato de outras disciplinas optativas terem sido oferecidas simultaneamente no DCOS, é razoável concluir que estudar e praticar animação exerceram grande atração nos discentes durante a pandemia.

Quanto ao planejamento da disciplina, as salas de aula virtuais no *Classroom* foram configuradas de forma semelhante para as duas turmas. De acordo com o Projeto Político Pedagógico do Curso, o ementário de “Animação I” estabelece as seguintes discussões:

Origens e evolução da animação. Princípios básicos. Linguagem da animação. Técnicas: animação plana, espacial, sem câmara, trucagem, animação informatizada. Foto-filme, desenho animado, filmes com massa plástica, titulação. O cinema de animação americano, europeu e brasileiro. Perspectivas da animação em face das tecnologias digitais. Efeitos especiais cênicos, holografia. Animação digitalizada. (CONEPE, 2017, p. 12).

Buscou-se, portanto, contemplar a ementa da disciplina, respeitando rigorosamente a divisão de 15 horas voltadas aos aspectos teóricos e 45 para a realização de práticas. Assim, as 60 horas da disciplina foram distribuídas em 15 aulas, de 4 horas cada, conforme o esquema a seguir:

- *Aula 01*: seção síncrona dedicada à exposição de um panorama arqueológico da animação. Seção assíncrona voltada para exemplificar tais brinquedos e a aplicação de seus princípios na atualidade, culminando com a elaboração de

- exercícios centrados na criação de um brinquedo de livre escolha e na elaboração do conteúdo “animado” para eles, com posterior postagem na plataforma.
- *Aula 02:* seção síncrona voltada para discutir as contribuições dos precursores Blackton, McCay e Émile Cohl. Seção assíncrona voltada para a apreciação de obras realizadas pelos precursores em tela, pela leitura de textos complementares, e por exercícios relacionados à elaboração de um quadro comparativo das contribuições relacionadas à emergência da animação.
 - *Aula 03:* seção síncrona voltada para discutir o contexto e o processo de emergência dos principais estúdios de animação nos EUA e das produções ao redor do mundo. A seção assíncrona consistiu na realização de uma breve pesquisa sobre dois estúdios de animação brasileiros e na comparação de suas estruturas de produção.
 - *Aula 04:* seção síncrona dedicada à discussão sobre o antropomorfismo como estratégia recorrente no cinema animado, remontando suas origens às animações precursoras. A seção assíncrona visava fornecer material complementar para esta discussão e apresentar animações que marcaram esse processo.
 - *Aula 05:* seção síncrona dedicada a discutir a consolidação da animação industrial estadunidense, sua influência global, os cânones estabelecidos pela Disney, além dos desdobramentos da animação pós Segunda Guerra Mundial. A seção síncrona consistiu em uma atividade centrada na apreensão das contribuições da Disney.
 - *Aula 06:* seção síncrona foi inteiramente voltada à discussão dos princípios da animação, iniciando por contemplar o processo elementar do desenho do movimento quadro a quadro, privilegiando o uso do celular neste processo. A seção assíncrona consistiu em atividades dedicadas à animação de uma bola obliquamente arremessada quicando no solo, com ênfase na temporização e compreensão da emulação da força da gravidade, peso e elasticidade dos corpos.
 - *Aula 07:* seção síncrona retomou aspectos sobre a animação realizada durante a Segunda Guerra Mundial, sobretudo interessada em compreender suas vertentes educativas, persuasivas e comerciais. A seção assíncrona estimulou a assistência de filmes relacionados e a realização de uma atividade crítica comparando obras de diferentes estúdios e nacionalidades.
 - *Aula 08:* seção síncrona discutiu aspectos gerais da produção animada que emergiu na Europa, mais especificamente no leste do continente. A seção assíncrona da aula se voltou para a leitura crítica de animações relacionadas a esse contexto e de textos sobre alguns dos seus principais realizadores.
 - *Aula 09:* seção síncrona colocou em relevo a obra do animador Norman McLaren, destacando aspectos da animação experimental e autoral. A seção assíncrona foi dedicada à assistência crítica de seus principais filmes e à leitura de textos complementares.
 - *Aula 10:* seção síncrona dedicada à compreensão dos diagramas de tempo para animações orgânicas, com ênfase no *stop motion*. A seção assíncrona foi

dedicada à realização de exercícios centrados na animação de ciclos, como o movimento de pêndulos de relógios etc.

- *Aula 11:* seção síncrona dedicada à discussão da produção animada no âmbito da televisão. A seção assíncrona foi dedicada ao exercício de animação com massa de modelar, enfatizando as metamorfoses e exercícios relacionados.
- *Aula 12:* seção síncrona dedicada a discutir aspectos gerais da animação japonesa. A seção assíncrona foi dedicada à realização de exercícios em recortes (*cut-out*) enfatizando desde as diversas opções de criação de articulações até a animação deles, com ênfase na rotoscopia.
- *Aula 13:* seção síncrona dedicada ao contexto da animação brasileira. Seção assíncrona dedicada à construção de armaduras para personagens em *stop motion*.
- *Aula 14:* inteiramente dedicada ao suporte da realização dos trabalhos finais da disciplina.
- *Aula 15:* inteiramente dedicada ao suporte da realização dos trabalhos finais da disciplina.

A bibliografia básica principal adotada para o desenvolvimento da disciplina privilegiou o texto “A Arte da Animação: Técnica e Técnica através da história”, de autoria de Alberto Lucena Junior, em detrimento do livro “O Cinema de Animação”, de Sébastien Denis (2010), que vinha sendo sistematicamente adotado em turmas anteriores, orientando a realização de seminários presenciais. Diante da impossibilidade de tal empreitada, uma vez que muitos alunos não dispunham de acesso confiável à internet, o texto de Lucena Junior (2005) foi valorizado pelo recorte histórico e objetivo sobre a animação, em sua perspectiva histórica. Assim, os tópicos das aulas síncronas foram ancorados no recorte apresentado pelo autor, mas discussões assíncronas almejavam aprofundar o debate a partir de diversos textos complementares, pela disponibilização de vídeos e filmes representativos das discussões e por atividades teóricas e práticas.

A título de exemplificação das atividades assíncronas, conforme a “aula 01” apresentada anteriormente, o resgate histórico do surgimento da animação foi explorado com uma atividade voltada para a produção de um brinquedo ótico de livre escolha por parte dos discentes. Assim, valorizando o protagonismo discente, a oferta de “Animação I” procurou intercalar sua abordagem teórica com a experimentação prática já nas primeiras aulas remotas. Para tanto, textos complementares como “A Cartilha Anima Escola: Técnica de animação para professores e alunos” e o “Fazendo Animação”, suplemento do livro de Raquel Coelho, foram decisivos para encorajar a experimentação de modo que cerca de 60% dos discentes em ambas as turmas desenvolveram a atividade, assumindo a mesma como bastante relevante. A confiança no fazer animado, desde o início da turma, pareceu acertada, sobretudo assumindo como foco a animação em si, em detrimento da ênfase na tecnologia, sobretudo em sistemas digitais de animação. Com a simplicidade dos brinquedos óticos, já disponíveis para cada discente, a produção de ciclos animados foi estimulada com privilégio para o *zoetropio*.

As discussões sobre as contribuições dos três principais animadores (Blackton, McCay e Cohl) da era pré-industrial, no contexto estadunidense, resultou na elaboração de um quadro comparativo que identificou as especificidades de cada realizador por parte dos discentes. De forma particular, os alunos de Design e Artes Visuais foram estimulados a uma discussão mais aprofundada sobre a obra de McCay, a partir do texto "*Winsor McCay: His life and art*", de autoria de John Canemaker, de modo a compreender as influências dos seus quadrinhos na obra animada.

Em relação à configuração e consolidação dos primeiros estúdios de animação, esta discussão estimulou nos discentes a compreensão sobre as particularidades técnicas da animação e sobre a natureza da divisão de tarefas, com ênfase na perspectiva da Disney. Além da disponibilização de filmes animados e de textos complementares, os alunos pesquisaram sobre a configuração de equipes de trabalho em estúdios brasileiros, comparando este cenário com as obras por eles realizadas.

Nesse contexto, e ainda a partir do debate sobre a produção da Disney em sua "Era de Ouro", foram inseridos e demonstrados aspectos técnicos da animação, e uma série de exercícios foram propostos, com privilégio pelo uso do aplicativo para celular "Stop Motion Studio"⁹. Tais exercícios enveredaram para explorar a temporização de eventos/movimentos e resultaram na atividade clássica de produzir uma animação de uma bola arremessada obliquamente quicando no solo. Essa compreensão se amparou no texto "The Animator's Survival Kit", de Richard Williams.

As discussões sobre a animação produzida no leste europeu também favoreceram o desenvolvimento de atividades práticas, sobretudo em *stop motion*, com ênfase para animação de recortes em silhuetas, conforme Lotte Reiniger. Essa discussão foi ampliada pelo texto "Animation: the pocket Essencial", de Mark Whitehead, e pela exibição "comentada" (em fórum de discussão assíncrono) de diversos filmes e entrevistas com os animadores contemplados. Algumas experiências pontuais com os recortes foram realizadas, com ênfase na exploração de ciclos animados, ou na aplicação de determinados princípios como o da antecipação e de movimentos secundários. Aqui também notamos que, em meio ao distanciamento social imposto, os discentes pesquisaram as mais diversas alternativas para a criação de articulações, tendo vista a necessidade de usar o que havia disponível em suas próprias residências. Além disso, o compartilhamento dessas buscas na web, sobretudo no YouTube, reuniu um importante material de apoio coletivo, também incorporado às salas virtuais.

A segunda metade da disciplina se voltou para breves abordagens de temas particulares, como foi o caso da obra de Norman McLaren, cuja discussão se apoiou na exibição comentada de diversos filmes. Neste caso específico, à turma foi disponibilizado um software para que pudessem experimentar o desenho do som, conforme o animador.

9 Este aplicativo foi adotado na disciplina por sua versatilidade, uma vez que pode ser instalado de forma gratuita em smartphones e tablets Android ou IOS. Em sua versão completa, ele tem poderosos recursos para a realização de animações: o conhecido e indispensável "onion skin"; ajustes dinâmicos de *frame rate*; ferramentas para remoção de *rigs*; curvas de aceleração; permite o desenho de trajetórias e a temporização de movimentos sob elas; além da adição de expressão facial com sincronismo labial e da realização de *chroma key*.

As especificidades da animação desenvolvida para televisão, assim como o debate sobre a animação japonesa e a animação brasileira foram contempladas em aulas subsequentes. Além da disponibilização de material audiovisual, textos complementares foram discutidos, a exemplo da obra “Prime Time Animation”, de Carol A. Stabile e Mark Harrison, “Dramaturgia da Série de Animação”, de Sérgio Nesteriuk, “A experiência brasileira no cinema de animação”, de Antonio Moreno, entre outros. Em paralelo a estas aulas, atividades práticas foram desenvolvidas, com ênfase na experimentação com diagramas de temporização e exercícios com recortes articulados, encorajando ainda o uso do software “Dragon Frame”, na versão *trial*. Finalmente, uma aula foi dedicada à montagem de uma armadura para *stop motion*, utilizando-se de materiais acessíveis, como arames, colas de silicone, esponjas e massa adesiva durepoxi.

As avaliações concernentes a esta oferta remota também levaram em consideração o protagonismo dos discentes. Cada aluno obteve duas notas, a primeira delas relativa ao total de atividades individuais desenvolvidas ao longo das 15 aulas — uma para cada. Na verdade, como a presença nos encontros síncronos não era obrigatória, todas as preleções foram gravadas com o auxílio do *Google Meet*, e posteriormente disponibilizadas no *Classroom*. Dessa forma, a avaliação se tornou processual, permitindo a cada discente explorar o conteúdo a partir de sua própria dinâmica, mas exigindo dos mesmos a realização das atividades dispostas. A segunda nota, por sua vez, consistiu em duas alternativas distintas: elaboração de uma produção animada simples e objetiva, mas que desenvolvesse uma narrativa a partir da exploração de alguns princípios da animação; ou a elaboração de um artigo científico assumindo a animação como objeto de investigação a partir de problemáticas diversas, relacionadas a questões sociais, políticas, de ordem técnica, autoral, estética etc.

Para os filmes animados de curta duração, a adequada temporização dos movimentos, assim como a estabilização da câmera, foram requisitos primordiais, sendo de livre escolha a plataforma de produção, a técnica e a narrativa a ser explorada. No que diz respeito aos artigos científicos, foram fornecidos modelos adotados por relevantes fóruns como a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM) e o Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (FORCINE), além de uma discussão geral de sua estrutura e de estratégias metodológicas conforme demandas discentes específicas.

No caso da turma 01, 19 alunos foram reprovados (ou abandonaram a disciplina), 5 realizaram trancamento e 21 foram aprovados (cerca de 46% dos matriculados inicialmente). Entre os aprovados, 12 optaram por produzir uma experiência em animação, enquanto 9 desenvolveram um artigo. Na turma 02, 34 alunos foram aprovados (68% dos matriculados inicialmente), 6 realizaram trancamento, enquanto 10 foram reprovados. Entre os aprovados, 18 optaram por experimentar desenvolver uma produção animada, enquanto 16 desenvolveram trabalhos analíticos. É importante destacar que o percentual de discentes reprovados foi significativo na turma 01, compreendendo cerca de 48% dos discentes que permaneceram na turma até o

seu encerramento, enquanto na turma 02, o percentual foi cerca de 23%. É importante ressaltar que muitos desses discentes enfrentaram dificuldades no acesso à internet, condição primordial para a participação na modalidade remota. Embora a UFS tenha contratado serviços para viabilizar esta demanda, na prática, o uso intenso de vídeos e filmes para os conteúdos assíncronos, ou mesmo a simples participação nas aulas síncronas demandaram largura de banda e franquia de dados além das estimativas institucionais.

Em linhas gerais, entre as produções práticas observamos uma heterogeneidade de plástica que englobou desde o uso de massa de modelar tradicional até alimentos perecíveis, passando pelos recortes de papel, brinquedos, objetos em porcelana, peças de lego etc., todos contemplados em animações em *stop motion*. Por outro lado, mas em menor quantidade, foram elaboradas animações em ambiente digital, em diversos programas gráficos, com destaque para o After Effects e o Krita. Apenas um trabalho enveredou pela aplicação da rotoscopia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto imposto pela pandemia de COVID-19 foi desafiador para as universidades brasileiras, especialmente aquelas de caráter público. No âmbito da UFS, a experiência desde a implantação do Centro de Ensino Superior a Distância (CESAD), em 2007, favoreceu a opção pelo ensino remoto como estratégia de enfrentamento. No entanto, para o Curso de Cinema e Audiovisual, assim como vários outros constituídos por disciplinas que demandam atividades laboratoriais, de caráter prático e experimental, os desafios foram ainda mais impositivos.

O abalo emocional que se instalou entre discentes e docentes diante do desenrolar trágico da pandemia no Brasil, somando a estrutura precária de acesso à internet então disponível para parcela considerável da comunidade discente na UFS, reivindicou uma ampla reflexão da oferta, quando então foram privilegiadas disciplinas de caráter teórico. Contudo, no caso do curso de Cinema e Audiovisual, disciplinas laboratoriais são indispensáveis para o andamento do curso, e por isso mesmo também precisaram ser adaptadas ao contexto remoto.

Neste sentido, a oferta da disciplina “Animação I” ganhou destaque, levando-se em consideração que, de uma forma geral, suas turmas sempre enfrentaram um cenário de precariedade estrutural e sua produção, em um nível mais básico, prescinde de equipamentos robustos. Além disso, a animação autoral é recorrente, e sua realização é usualmente realizada em ambiente fechado, por vezes doméstico. Diante do exposto, a disciplina se mostrou pertinente ao enfrentamento de modo que duas turmas foram ofertadas no período 2020.1.

Apesar dos diversos entraves apresentados, a animação ganhou visibilidade e interesse no DCOS durante a pandemia. A elevada procura pelas duas turmas de “Animação I” atesta este contexto, assim como a participação discente nos exercícios e atividades relacionadas. As desistências ou reprovações, apesar de significativas, situaram-se nas médias tradicionais assistidas em cursos EAD, ou menos em outras disciplinas ofertadas neste mesmo contexto.

Já em relação aos alunos aprovados, evidentemente, várias das animações desenvolvidas como trabalho final da disciplina apresentaram limitações técnicas, sobretudo em decorrência da precariedade das condições de produção. Contudo, vários alunos demonstraram compreensão substancial dos princípios apresentados, manifestando escolhas e decisões bastante criativas nas obras apresentadas. Mas, ao que tudo indica, ainda são os alunos de Design Gráfico e Artes Visuais aqueles com maior interesse pelos processos de produção, enquanto os discentes de Cinema e Audiovisual ainda parecem observar a animação como produto distante.

Em linhas gerais, o contexto da pandemia apontou aspectos que merecem atenção na oferta regular da disciplina: a valorização da prática e do saber-fazer-fazendo se mostrou estimulante; os brinquedos óticos, nomeadamente o zoetropio, se mostrou um ponto de partida bastante democrático para a compreensão técnica da animação, além de aguçar a curiosidade e o interesse dos discentes, também valorizando uma atmosfera mágica da animação, um oásis em meio à racionalidade acadêmica; a disponibilização de uma vasta bibliografia complementar sobre o cinema animado junto aos discentes permitiu seu protagonismo na busca por aspectos de interesse particular, tanto no campo da técnica, como no campo da pesquisa sobre realizadores, estúdios, aspectos discursivos etc.; o compartilhamento de experiências a partir de um fórum ou mural coletivamente construído ao longo da disciplina também se mostrou crucial para o envolvimento dos discentes.

Daí resulta uma herança bastante significativa e que vem sendo internalizada na delimitação teórico-metodológica das ofertas posteriores, reconhecendo que mesmo diante das adversidades estruturais, o cinema animado se mostra potente. Dessa forma, o percurso da animação orgânica, menos dependente da computação, ainda desponta como aquele mais promissor para as propostas de produção no interior da disciplina, ao menos enquanto tais limitações não forem superadas. Em meio ao processo de reformulação curricular em curso, a experiência da oferta remota será valorizada tendo em vista uma maior inserção da animação no curso de Cinema e Audiovisual, acompanhada da intensificação de sua produção a partir da criação de uma infraestrutura dedicada a este empreendimento.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, B. M.; VASCONCELOS, Y. S. **O papel do design gráfico na construção da narrativa de um filme animado**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

CONSELHO DO ENSINO, DA PESQUISA E DA EXTENSÃO (CONEPE). **Resolução nº 18/2017/CONEPE**. Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual e dá outras providências. Disponível em: <<https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/verProducao?idProducao=1040707&key=cbf705c9be1945f5482e451876617b94>>. Acesso em 14 de junho de 2023.

CONSELHO DO ENSINO, DA PESQUISA E DA EXTENSÃO (CONEPE). **Resolução nº 60/2008/CONEPE**. Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Comunicação Social, Habilitação Audiovisual, Modalidade Bacharelado e dá Outras Providências. Disponível em: <<https://www.sigrh.ufs.br/sigrh/downloadArquivo?idArquivo=32892&key=849333dcf90837ee30a4cbe2e65db342>>. Acesso em 15 de junho de 2023.

DENIS, S. **O cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010.

DUTRA, T. A. **Drama interativo: análise da narrativa do game Heavy Rain**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Rádio e TV). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2010.

GALVÃO, C. G. P. **“Rafa”: a construção de um curta metragem animado abordando a identidade de gênero**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2018.

GODINHO, A. L. G.; NASCIMENTO, M. J. S. **Como discutir o meio ambiente por meio do curta de animação “Super Crab World”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

LUCENA JUNIOR, A. **Arte da animação: técnica e estética da história**. São Paulo: Senac, 2005.

MALHEIROS, W. M. L. **Software Livre, Bazar e Computação Gráfica: o caso do Blender**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Rádio e TV). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2008.

MONTEIRO, R. S. **Roberto do Diabo: uma proposta de criação de um filme animado baseado no texto literário**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2007.

SANTOS, G. G. **O design gráfico na concepção de um clip animado: uma proposta para o filme “A Vaquejada”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2018.

SANTOS, M. A. J. **Insano: uma proposta de curta-metragem de animação em recortes digitais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

SILVA, M. P. **Museu vivo e interativo**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2006.

Sobre o autor

Jean Fábio Borba Cerqueira: doutor em comunicação social pelo Programa de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco (PPGOM-UFPE); coordenador do Laboratório Interdisciplinar de Comunicação Ambiente (LICA), grupo de pesquisa vinculado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), professor efetivo do curso de Cinema e Audiovisual do Departamento de Comunicação Social da UFS (DCOS).

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



“71 anos foram muito poucos pra minha vontade de comunicar” – Entrevista com Pedro Ernesto Stilpen, o Stil

71 years have been too little a time for my will to communicate – an interview with Pedro Ernesto Stilpen, “Stil”

Carlos Eugênio Baptista (Patati)¹, Gabriel Filipe Santiago Cruz² , Luiz Felipe Vasques³ 

O ano era 2014, no dia 25 de junho. Stil nos recebia em sua antiga casa, na Rua Real Grandeza, Botafogo, Rio de Janeiro. A proposta era realizar uma entrevista com o objetivo de produzir um documentário animado sobre sua carreira.

Pedro Ernesto Stilpen, o Stil (Figura 1), é uma grande referência quando se fala em animação brasileira. Foi um dos fundadores do Grupo Fotograma, de 1968, no Rio de Janeiro, que realizara diversas iniciativas de divulgação da animação com mostras de filmes e até mesmo um programa especializado em cinema de animação para a extinta TV Continental. Após a extinção do grupo, em 1969, formou posteriormente o Grupo NOS ao lado de Rubens Siqueira e Antônio Moreno. Nas décadas seguintes,



Figura 1 - Pedro Ernesto Stilpen, o Stil. Imagem capturada do Filme Luz, Anima Ação de Eduardo Calvet.

¹Universidade Federal Fluminense, Departamento de Cinema e Vídeo – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail prof.gabrielcruz@gmail.com; gabrielfilipecruz@id.uff.br

²Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas, Escola de Comunicação – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mail lvasques@gmail.com

³Universidade Estadual de Santa Cruz, Departamento de Letras e Artes – Ilhéus (BA), Brasil.

Recebido em: 03/10/2023. Aceito em: 03/10/2023.

além de inúmeros curtas-metragens como *Batuque*, *ABÇ* e *O que é que há com seu Peru*, Stil trabalhou com animação para vários programas na TV como *Armação ilimitada*, *Satiricon*, *Domingão do Faustão*, entre outros. Um de seus últimos trabalhos foi o longa-metragem *As Aventuras do Pequeno Colombo*, que teve sua *première* no Festival Anima Mundo em 2015, no qual foi homenageado e ovacionado por todos. Stil infelizmente veio a falecer exatamente 3 anos após essa entrevista gentilmente cedida a nós, no dia 25 de junho de 2017.

A entrevista foi previamente estruturada pelos pesquisadores Gabriel Filipe Santiago Cruz e Luis Felipe Vasques. Porém, no dia de sua realização, foi vislumbrada a possibilidade de levar conosco Carlos Eugênio Baptista (Figura 2), o Patati, grande referência no meio dos quadrinhos nacionais.

Por isso, além da entrevista, a ocasião também permitiu uma grande troca entre Stil e Patati. Era a primeira vez que eles se encontravam. Stil fez questão de mostrar algumas artes originais de projetos de quadrinhos que ele fizera em parceria com Arturo Uranga¹, como Zeca Tatu (Figura 3).



Figura 2 - Carlos Eugenio Baptista, o Patati

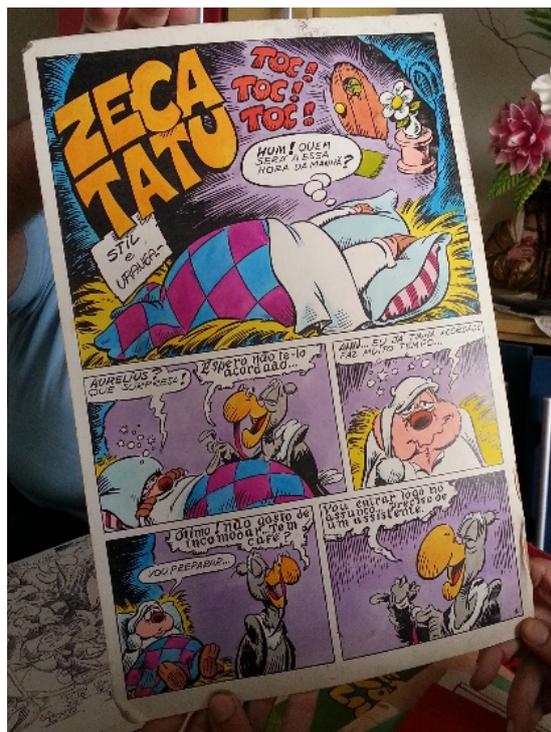


Figura 3 - Arte de Zeca Tatu. Personagem de Quadrinhos Criados por Stil e Uranga.

O projeto do documentário ainda segue em busca de apoio e patrocínio, porém, após ouvir novamente e reler a transcrição daqueles dias, achamos importante publicar textualmente o conteúdo daquela entrevista, uma das últimas de Stil

1 Arturo Uranga (1936–1985): nascido na Argentina. Artista plástico e designer, cenógrafo, diretor teatral e cinematográfico, diretor de arte e desenhista de produção, realizador de filmes de animação e perito em Efeitos Visuais.

falando de si, de sua luta e de seu legado, que mostram claramente a verdade de sua fala depois de quase uma década: “71 anos foram muito pouco” para o desejo e a vontade que esse grande artista tinha de se comunicar e expressar.

LFV: Stil, quais são as suas influências artísticas?

STIL: A primeira influência que eu nasci sob, é da Disney. Mas, conforme eu fui pesquisando, entendendo, aí começaram a aparecer as influências europeias, especialmente da Tchecoslováquia — a antiga Tchecoslováquia —, da Polônia, alguns artistas russos, franceses... em suma, eu sou uma mistura de influências de todo o lado. Inclusive brasileiras, também, eu era um colecionador de livros do Monteiro Lobato.

LFV: Falando em Monteiro Lobato, pode falar um pouco mais sobre as referências literárias?

STIL: Eu sou uma pessoa apaixonada! Muito apaixonada! Também tenho a mania de colecionar. Então, me apaixonei por Monteiro Lobato, por exemplo. E comecei a comprar tudo dele, ler tudo do Monteiro Lobato, inclusive as cartas do Monteiro Lobato, não só a literatura infantil, como a literatura para adultos, como *Negrinha*², por exemplo. Aí depois descobri Machado de Assis, li tudo de Machado de Assis. Então podemos dizer que eu sou um apaixonado, desesperado pelas coisas do Brasil. Adoro o Brasil. Desde a chegada dos primeiros índios até a colonização. Porque eu sou também isso, eu sou uma mistura de alemães, italianos e portugueses chegando aqui e exatamente se deslumbrando com a força desse país, com a cor desse país, com a inteligência desse país, com a potência desse país. Também tive autores estrangeiros, também, eu li bastante: Andersen, Grimm, etc. foram influenciadores para as coisas que eu escrevi. Aliás, tudo é assim.

PATATI: Você é um contador de histórias através de imagens. De onde surgiu essa vontade? Quais são as histórias que mais te deram vontade de contar? Sabemos que é uma trabalhadora danada fazer um desenho animado. Qual é a ideia que te mobilizou a dizer “eu vou ralar, vou fazer este filme”?

STIL: A primeira vez que eu me sentei para fazer um desenho animado, uma animação, foi por causa da música, que também sou apaixonado. Eu faço composições, sou parceiro do Edmundo Souto³. Então eu achei que as pessoas precisavam ouvir *Batuque*, de Lourenço Fernandes⁴, e conhecer mais a dança brasileira⁵, em suma, a minha primeira vontade de fazer desenho animado foi para levar, divulgar para o grande público, as coisas que o Brasil tinha em matéria de música. Aí depois eu comecei a querer contar as minhas próprias histórias. E comecei a criar meus personagens: Antunes e Bandeira, que transformei em quatro curtas-metragens; *Zeca Tatu*⁶, que eu coloquei nos jornais (Figura 4); o *Pinto*, que o Zivaldo publicava... em outras palavras, comecei eu mesmo a ser uma fonte de ideias e de produção literária.

2 *Negrinha* (1920), romance de Monteiro Lobato.

3 Edmundo Rosa Souto: compositor, violonista e arquiteto brasileiro.

4 Oscar Lorenzo Fernández (1897-1948): compositor brasileiro.

5 *Dança Brasileira*, de Camargo Guarnieri (1907-1993), compositor e regente brasileiro. Em 1974, serviu como base para o curta *Reflexos*, por Stil e Antônio Moreno.

6 *Zeca Tatu*, de Pedro Ernesto Stilpen (escritor) e Arturo Uranga (desenho). Publicado em tirinhas em jornais como *O Globo* (RJ) e *Zero Hora* (MG), nos anos 1980.

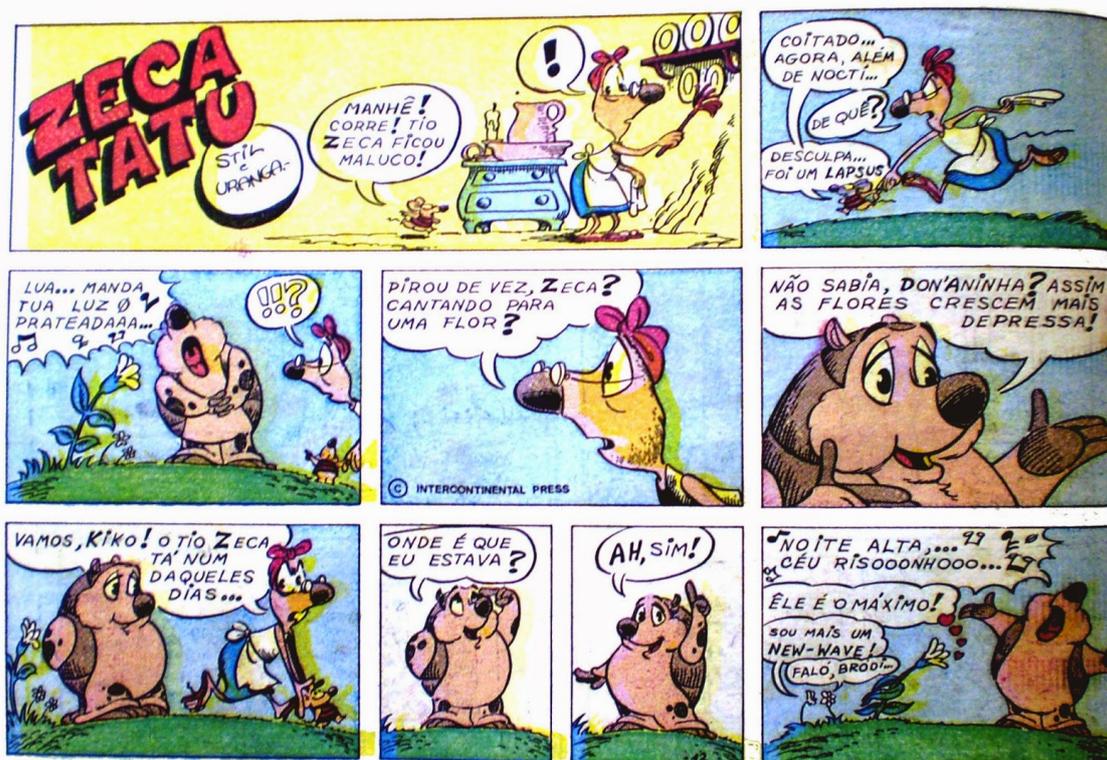


Figura 4 - Zeca Tatu – tira de quadrinhos de Stil e Uranga Publicada no suplemento semanal do Jornal o Globo

LFV: Mas o que é que é animar para você? O ato, a técnica o que é, para você, animar?

STIL: Em tese, animar é exatamente isso: é dar vida. Dar vida a uma ideia, dar vida a um sentimento. Os meus filmes eram muito malcomportados: No *Batuque*⁷, por exemplo, o que é que eu fazia? Eu dava vida a imagens que não se comportavam direito, isto é, não se conformavam em ficar estáticas na tela. Então, eram antropofágicas, mesmo: umas engoliam as outras, umas se transformavam nas outras. Aliás a vida é assim.

LFV: Como você planejou seus filmes dos anos 1970? Quem mais que fazia esse tipo de animação?

STIL: Eu não, eu não me lembro de ter visto alguma coisa do jeito que eu fazia. Digamos que eu animava “*mediunicamente*”, vamos dizer assim. Eu me sentava para fazer a animação e não sabia, eu não tinha nada programado. Eu sabia que aquela música ia me inspirar para determinado modelo de coisas, determinado grupo de pensamentos. Mas na hora que eu me sentava na mesa de animação, eu não tinha a menor ideia do que é que ia sair.

LFV: Animava diretamente? Não usava quadros-chave, ou alguma coisa nesse sentido?

STIL: Sim, eu usava alguns quadros-chave, mas também esses quadros-chave eram feitos na hora em que eu ia animar.

PATATI: Como é que isso se comunicava com o problema do orçamento? Tinha orçamento? Prazo? Como é que os caras lidavam com isso?

7 *Batuque* (1968).

STIL: Orçamento: aí é que entra o lado negro do Stil. O lado que o Stil não aprendeu. Então, fui animando *O Batuque* e ia guardando os desenhos da animação em um saco de plástico até que, um dia, o Luiz Fernando da Graça Melo⁸ disse: “Vamos filmar isso”. Então ele foi, patrocinou e filmou. E o filme foi distribuído, acho que, se não me engano, na ocasião, passou em todas as telas do país.

LFV: E essa sua “animação de guerrilha”, da canetinha e papel de padaria? O material de desenho. Como foi?

STIL: Era o material de desenho era o que eu podia comprar. Então era papel de embrulho, que eu recortava e depois furava eu não tinha nem o padrão...

LFV: ACME?

STIL: Isso não tinha a furadeira ACME, era furadeira comum mesmo.

LFV: Aquelas de escritório⁹.

STIL: Isso. E aí eu colocava dois pinos e filmava aquilo. Sem medo de sair do registro, nada disso. Medo é uma coisa que eu nunca tive, não tenho medo, não. Tenho é muita esperança.

LFV: Você começou sua carreira profissional como arquiteto. Quando foi que a Arquitetura deu lugar à animação na sua história?

STIL: Quando eu estava no Colégio Brasil-América foram, foi dividida as matérias em 4 grupos: era a Medicina, Engenharia, Arquitetura e a turma do X. E o que era a “turma do X”? Era a turma que queria só o diploma. Não era o meu caso, porque eu estava estudando com um objetivo. Como eu não sabia fazer um curativo em um corte, eu não podia ser médico. Como eu não tinha estrutura mental para fazer uma estrutura de metal ou concreto, eu não podia ser engenheiro. Então me restava a arte da Arquitetura. Eu amava demais as formas, eu me admirava com o que Oscar Niemeyer tinha acabado de fazer com a Arquitetura Brasileira, me inteirei sobre esse assunto e tudo bem. Terminei me formando em Arquitetura e Urbanismo. Ah! Urbanismo para mim são as árvores que eu plantei aqui em Botafogo, está cheio de filhotes. Filhotes do Stil pelas esquinas. Antes de eu me mudar ainda vou plantar, tem um espaçozinho ali na Real Grandeza¹⁰, vou plantar uma arvorezinha que eu hei de comprar, em agradecimento ao bairro de Botafogo.

LFV: E quando você largou a Arquitetura para pegar a animação? Quando é que você, do traço arquitetônico, passou para o traço animado?

STIL: Na verdade, o que aconteceu foi que em sendo arquiteto, eu era do Departamento de Estradas e Rodagens. Eu posso contar mesmo a minha história aqui?

LFV: Pode, pode! A ideia é essa, fala.

STIL: É, porque de repente...

LFV: Pode, fala!

GC: Se for necessário, editamos depois.

⁸ Produtor de cinema.

⁹ Stil se refere a furador de escritório, substituto comum, se não há um registro ACME profissional à mão, para manter as folhas nas quais se anima o desenho em uma mesma posição.

¹⁰ Rua Real Grandeza, em Botafogo, bairro da zona sul da cidade do Rio de Janeiro, onde o entrevistado viveu antes de se mudar.

STIL: Bem, vou contar para vocês. Que fique gravado então! Eu era de um grupo chamado Fotograma¹¹, um grupo considerado subversivo. Ok? Então, eu era arquiteto do DER, já estava fazendo planta etc., no setor de Urbanismo do Departamento de Estradas e Rodagem. Então eu fui chamado para o escritório do meu superior que era um militar, o Doutor Oto. Na sala tinha um segurança do lado, e eu fui demitido... Entenderam? Por razão nenhuma, eu estava fazendo meu trabalho direitinho. E essa pessoa, esse anjo, me deu a oportunidade, me empurrou para a oportunidade de fazer cinema, que era o que eu queria fazer. Fiquei sem emprego, sem meu dinheiro fixo, e tudo o mais, mas no caminho em que eu devo ter escolhido antes de eu nascer. Eu não tenho raiva dele. De quem me demitiu não! Eu até agradeço demais.

LFV: Como era o Grupo NOS?

STIL: O Grupo Fotograma tinha pessoas de várias áreas. E o NOS foi um grupo que decidiu fazer desenho animado, dentro do Grupo Fotograma. Era um grupo de animação dentro do Grupo Fotograma, pois no Fotograma também tinha pessoas que não faziam animações. Como era o caso do Sydney¹². Mas outros, como o Zé Rubens Siqueira¹³, fazia animação, e aí nasceu o Grupo NOS que fez pouca coisa, e se dissolveu rapidinho.

LFV: Chegaram a fazer curtas?

STIL: Sim, claro. Se eu não me engano, *Super-Tição*¹⁴ (Figura 5).



Figura 5 - Super Tição – Personagem de Stil em “Faz mal 2 – Apresentando Super-Tiçã” de 1984. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6NcWtpawXO8>. Acesso em: 08 out. 2023.

11 Grupo de cineastas, animadores e fãs de animação em geral, que durou entre 1968 e 1969.

12 Sydney Solis: cineasta.

13 José Rubens Siqueira: autor, tradutor, diretor teatral, cenógrafo e figurinista.

14 *Super-Tiçã* (1986): vencedor do Festival do Filme Infantil de Brasília, com votação das crianças, e do Prêmio São Saruê, dos cineclubes brasileiros.

LFV: Ah, o *Super-Tição* é do Fotograma? Do Grupo NOS?

STIL: Eu acho que sim. Os filmes do Zé Rubens, que era um maravilhoso ilustrador, também tinham os filmes do Antônio Moreno...¹⁵

LFV: E o Experiência 68?

STIL: O Experiência 68 era um programa sobre desenho animado que nós colocamos na TV. Era produzido na TV Continental¹⁶, em Laranjeiras (Rio de Janeiro). Nós também fazíamos coisas malucas, como colocar o *Chico Batarde*, que falava “*ba’ tarde*” (com sotaque caipira), lá em cima, em *contra-plongée*, em vez de assim de frente¹⁷. O que importava mesmo eram os desenhos animados que eram apresentados. Um belo dia nós chegamos lá para fazer o programa e a TV tinha sido fechada. Assim, simples assim.

LFV: Quanto tempo durou o programa?

STIL: 68. Só 68. Mesmo por que Experiência 69 é pornográfica. (risos)

LFV: Como era a estrutura do Experiência 68? Meia hora, uma hora...?

STIL: Era um programa de meia hora, que tinha 4 moças apresentando e falando sobre festivais e de um material que era emprestado da Cinemateca do MAM que estávamos colocando pela primeira vez em TV.

LFV: E de onde vinha esse material?

STIL: Muita coisa europeia! E material dos Estados Unidos como *Gato Félix*, os primeiros filmes do *Mickey*, *Betty Boop* etc.

GC: Qual era a periodicidade do programa?

STIL: Era semanal. Ao vivo.

LFV: Stil, você já teve oportunidade de contar sua vida, sua carreira em diversos lugares, eventos e até mesmo documentários. O que você acha que falta falar?

STIL: Que é que falta falar? Que é o curta-metragem! Com o perdão do trocadilho, eu acho que a vida é curta. A vida é curta para tanta coisa que a gente tem de fazer. É curta para tanta coisa que a gente tem acumulado na vida. O Stil dos quadinhos, da música, das peças, dos curtas e longas-metragens não tá nem começando! Mesmo as coisas que tenho guardadas, e que podem virar peças de arte, também são muito poucos em relação às coisas que eu posso me sentar e começar a escrever. Infelizmente 71 foram muito poucos anos para minha vontade de comunicar as coisas que eu tenho para dizer. E mesmo as coisas que eu disse em 1968 são diferentes das coisas que eu diria agora. Porque também eu sou um ser em mutação.

PATATI: O que é que você diria para alguém que está querendo começar a desenhar, que está querendo começar a se dedicar? Afinal de contas, isso é um chamado, né? Eu diria de maneira cruel, uma cachaça.

STIL: É. É uma inspiração divina.

PATATI: É uma inspiração divina. Isso!

15 Antônio Moreno: animador e acadêmico, autor de um dos poucos livros sobre história da animação brasileira: *A experiência brasileira no cinema de animação* (1978).

16 Extinto canal de TV carioca (canal 9), entre 1959 e 1972.

17 Stil se refere à inventividade do grupo, que resultou, no exemplo, em se filmar o programa de um ponto alto, em vez de enquadramentos convencionais no nível do chão. Há que se levar em conta a dificuldade natural para o feito, com a tecnologia de 1968.

STIL: Para quem está começando, o meu conselho é: comece! Que depois as coisas se encaixam.

GC: Stil, eu vou fazer mais uma pergunta. Em 1978 você lançou o livro *Máquinas mágicas do desenho animado*¹⁸. Nele, você focou um público jovem, mais novo, enfim. Você acha que animação é uma experiência que tem tudo a ver com Educação?

STIL: Mas certamente sim! Animação é um dos caminhos dos 300 milhões de ramos da cultura, e animação poderia sim ser ensinada, para quem tivesse vontade de fazer. Não é para todo mundo. É para quem tiver vontade de fazer. Do mesmo jeito que todo mundo canta, mas algumas pessoas se dedicam à música de verdade, profissionalmente. Então animação poderia ser ensinada para quem tivesse vontade. Nos colégios mesmo, inclusive colégios públicos. Essa é a minha última luta, fazer com que a cultura seja uma matéria desde o primeiro ano primário até o final do curso primário. Porque aí a pessoa já tem capacidade de escolher o seu destino. E cultura não é só Arte. Arte é apenas um elemento para que a cultura seja divulgada, para que a cultura se dissemine. A cultura está antes da animação, está antes da Saúde, está antes da Economia, está antes de tudo; a cultura é o que faz que o brasileiro tenha a brasilidade, por exemplo. Que o brasileiro entenda quem foi Monteiro Lobato e goste ou não de Monteiro Lobato. Entenda quem é Caetano Veloso e goste ou não de Caetano Veloso. Mas é necessário que esses artistas todos sejam apresentados para as crianças para que primeiro saibam quem são, e que o samba não acabe sendo sufocado por outras manifestações artísticas como funk ou o rap.

PATATI: Uma tentativa: você falou do samba, do rap e do funk, você não acha que faltam coisas que falem dessas manifestações culturais de origem brasileira?

STIL: Eu acho que, para os adultos, para os adultos, a oportunidade se perdeu. Eu só tenho confiança nas crianças.

GC: Você tem uma carreira reconhecida como animador autoral: seus curtas, seu trabalho independente, e você também teve a sua etapa trabalhando na Globo, trabalhando dentro mesmo no mercado, como animador...

STIL: Animador e criador, também.

GC: Existe uma diferença entre esse autor criador e o animador corporativo, vamos dizer assim?

STIL: Eu posso dar meu elogio à Rede Globo? Porque eu trabalhei sob as ordens do fantástico ser chamado Augusto César Vanucci¹⁹. Ele, para alguns, era um tirano, para outros era um pai. Para mim ele foi um pai. Assim como foi Borjalo²⁰ e o Talma²¹. Eu tive sorte. De ter pessoas que me ouviam. Eu chegava lá e dizia assim: “Talma, eu tenho uma ideia”. Ele mandava todo mundo sair da sala para ouvir minha ideia! Quando é que eu vou ter isso de novo, meu Deus? A Globo, para mim,

18 *Máquinas Mágicas do Desenho Animado*: livro de Stil (1981) sobre como montar brinquedos ópticos, no estilo recorte, dobre e cole. Publicado pela extinta Editora Bloch.

19 Augusto César Vanucci (1934-1992): ator de cinema, diretor e produtor de TV, havendo trabalhado na Rede Globo de Televisão.

20 Mauro Borja Lopes (1925-2004): apelidado de Borjalo, foi um cartunista. Trabalhou como assistente de produção na Rede Globo de Televisão.

21 Roberto Talma (1949-2015): foi produtor cinematográfico e diretor de televisão.

foi um paraíso. Me pagavam bem, pagavam em dia, e as coisas que eu sugeriria eram feitas, as coisas que eu desenhava iam pro ar. E cada momento nas reuniões oficiais, nas reuniões de criação, todo mundo podia dar pitaco nos *scripts*. Por exemplo: quando teve os especiais infantis, que foi o pico dessa criação, ele estava sem ideia pro título de um dos programas. Aí eu lembrei duma música que chama *Plink, Plank, Plunk*²², que era uma música lindíssima toda feita em pizzicato. E a nave teria esse barulho de pizzicato. Plic, plec, plac. Aí o Augusto disse assim, rindo: “Stil, você está ficando velho. Essa música é de 1930, 1920. Mas o nome do show vai ser ‘Pluft, Plact, Zuum!’”²³. E assim nasceu um nome que ficou marcado durante vários anos como um especial. De uma ideia boba, velha, o Augusto transformou em vida! Deu vida. Essa pessoa extraordinária faz muita falta. Pessoas extraordinárias como ele.

REFERÊNCIAS

MORENO, A. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Embrafilme, 1978.

STIL. *As máquinas mágicas do desenho animado*. Rio de Janeiro: Bloch, 1981.

Sobre os autores

Gabriel Cruz: membro fundador do Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA), Doutor em Design, Professor Adjunto do Departamento de Cinema e Vídeo e Pesquisador colaborador do Programa de pós-graduação em Cinema (PPGCINE) da Universidade Federal Fluminense.

Luiz Felipe Vasques: mestre pelo Programa de pós-graduação em Mídias Criativas pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ).

Carlos Eugênio Baptista (Patati) – * 1960 †2018: mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, roteirista, quadrinista e pesquisador de quadrinhos.

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

Contribuição dos autores: Cruz, G.: Entrevista, Gravação, filmagem, primeira redação, supervisão. Vasques, L. F.: Entrevista, validação dos dados, transcrição. Baptista, C.: Entrevista.

22 Música instrumental de 1951, do compositor norte-americano Leroy Anderson (1908-1975).

23 *Plunct, Plact, Zuum* (1983): musical infantil da Rede Globo de Televisão.



Intercâmbio cultural na economia criativa: laços fracos e fortes em feira agroecológica

Cultural exchange in creative economy: weak and strong ties in agroecological fair

Elias Ricardo de Oliveira¹ , Fernando Gomes de Paiva Júnior¹,
Henrique César Muzzio de Paiva Barroso¹ 

RESUMO

Este estudo apresenta os resultados da análise sobre as relações entre laços fortes e laços fracos na economia criativa, com foco na experiência. O objetivo é descrever as influências existentes entre esses tipos de laços e suas possíveis relações simultâneas na conjuntura da economia criativa local. O estudo de caso escolhido é o “intercâmbio urbano-rural” entre produtores e consumidores de uma feira agroecológica na Várzea, bairro periférico localizado na cidade de Recife, Pernambuco, Brasil. A metodologia utilizada é de natureza exploratória descritiva, baseada em análise qualitativa. Foram utilizados documentários produzidos pelo Espaço Agroecológico da Várzea (EAV), imagens disponíveis no perfil do Instagram e textos descritivos que evidenciam as narrativas dos participantes do estudo. Os resultados indicam que o “intercâmbio urbano-rural” estabelece laços fortes sólidos e fortalece os laços fracos, impulsionando a economia criativa local da feira agroecológica.

Palavras-chave: Economia criativa. Laços fortes. Laços fracos. Intercâmbio cultural. Feira agroecológica.

ABSTRACT

This study presents the results of the analysis on the relationships between strong ties and weak ties in the creative economy, focusing on experience. The objective is to describe the existing influences between these types of ties and their possible simultaneous relationships in the context of the local creative economy. The chosen case study is the “urban-rural exchange” between producers and consumers of an agroecological fair in Várzea - a peripheral neighborhood located in the city of Recife/Pernambuco/Brazil. The methodology used is exploratory and descriptive in nature, based on qualitative analysis. Documentaries produced by the Agroecological Space of Várzea (EAV), images available on the Instagram profile, and descriptive texts that highlight the narratives of the study participants were used. The results indicate that the “urban-rural exchange” establishes strong and solid ties, while also strengthening weak ties, boosting the local creative economy of the agroecological fair.

Keywords: Creative economy. Strong ties. Weak ties. Cultural exchange. Agroecological fair.

¹Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Administração – Pernambuco (PE), Brasil.
E-mails: elias.oliveira@ufpe.br; fernando.paivajr@ufpe.br; henrique.muzzio@ufpe.br
Recebido em: 17/06/2023. Aceito em: 18/09/2023

INTRODUÇÃO

As relações econômicas em supermercados e feiras são breves e de natureza econômica (BORGES, 2019). Porém, devido à pandemia e ao distanciamento social, essas relações se tornaram mais distantes. A feira agroecológica da Várzea, no Recife, Pernambuco, adota estratégias para manter a proximidade nas transações comerciais.

Feiras agroecológicas resistem ao agronegócio, que promove o consumo de alimentos contaminados por agrotóxicos, prejudicando a saúde humana, animal e os ecossistemas naturais (BENINCA; CAMPOS BONATTI, 2020). Assim, a agroecologia busca produzir e consumir alimentos de forma sustentável, sem agrotóxicos, e vai além da agricultura orgânica ou natural (ALTIERI, 1989; BENINCA; CAMPOS BONATTI, 2020; FEIDEN, 2005).

A economia criativa impulsiona feiras agroecológicas como espaços comerciais alinhados à agroecologia e à sustentabilidade. Além de atender à demanda local por alimentos orgânicos, essas feiras promovem a interação entre produtores e consumidores.

A feira agroecológica da Várzea, no Recife, promove diálogos e conexões, além da venda de produtos agroecológicos. O programa “Intercâmbio Urbano-rural” fortalece laços por meio de visitas dos consumidores aos locais de produção. As feiras são pontos de encontro que permitem redescobrir formas de viver em sociedade por meio dessa relação com o espaço (VIGUELES; MARQUES, 2021).

O estudo investiga se esse intercâmbio fortalece os vínculos entre produtores e consumidores, promovendo confiança e proximidade. Essa transformação nas relações econômicas é crucial para o fortalecimento da economia criativa local.

As feiras agroecológicas vão além do comércio, sendo espaços de troca de conhecimentos, valorização da cultura e estímulo à produção sustentável. Estabelecendo laços fortes, essas feiras contribuem para uma comunidade consciente, comprometida com a saúde, o meio ambiente e o desenvolvimento econômico sustentável.

Por meio de iniciativas como o “Intercâmbio Urbano-rural”, essas feiras fortalecem os laços entre produtores e consumidores, criando uma relação de confiança e valorização mútua. Essa transformação nas relações econômicas contribui para o fortalecimento da economia criativa local, transformando as feiras agroecológicas em espaços de troca de conhecimento e valorização cultural.

REFERENCIAL TEÓRICO

Economia criativa

O conceito de economia criativa baseia-se em ativos criativos para estimular a geração de renda, criação de empregos e exportação de lucros/ganhos, promovendo inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano (UNCTAD, 2010). Iniciativas para estimular as indústrias criativas surgiram nas décadas de 1990 e 2000, com Tony Blair e Gordon Brown, mas as raízes desse enfoque remontam a ações adotadas por governos locais de orientação esquerdista cerca de 15 anos antes, em cidades industriais como Liverpool, Manchester, Glasgow, Sheffield e Bradford (CORAZZA, 2013).

No contexto brasileiro, o conceito de economia criativa passou por uma evolução e, atualmente, é compreendido como um conjunto de atividades em que a criatividade desempenha um papel fundamental como fator de produção, matéria-prima e produto final. Esse conceito está intrinsecamente relacionado ao uso da tecnologia e à valorização da propriedade intelectual (IPEA, 2013). Além disso, as dinâmicas econômicas e territoriais contemporâneas são cada vez mais influenciadas por elementos intangíveis, o que demanda a construção e o estudo de conceitos capazes de apreender essas novas inter-relações territoriais e econômicas (DA SILVA DINIZ; MENDES, 2017).

A criatividade é o impulsionador da inovação na economia criativa. Reconhece-se que a criatividade e a novidade são essenciais, e ambas devem ser cultivadas para uma compreensão mais aprofundada do conceito (DORSA, 2019). Embora algumas pessoas tenham maior habilidade criativa do que outras, a visão do “gênio solitário” é inconsistente, pois o trabalho criativo envolve múltiplas pessoas e o contexto social pode tanto contribuir quanto limitar a criatividade (PERRY-SMITH; MANNUCCI, 2017).

A criatividade não se limita aos artistas, estendendo-se a cientistas, empresários, economistas e outros profissionais capazes de criar algo original, pessoal, significativo e concreto (HOWKINS, 2013).

A criatividade pode ser gerenciada em um contexto organizacional por meio de pessoas, procedimentos, regras e recursos. Além disso, no ambiente organizacional, a criatividade é um fenômeno social construído pelas interações entre indivíduos, liderança e cultura, todos inter-relacionados para promover o desenvolvimento criativo (MUZZIO, 2017).

A criatividade está associada à geração de ideias, enquanto a inovação refere-se à aplicação comercial dessas ideias (MUZZIO, 2017). A criatividade é avaliada pela originalidade, pela adequação, pela utilidade e pelo valor da resposta ou solução para uma tarefa, especialmente em tarefas heurísticas que não seguem algoritmos rígidos (AMABILE, 1996).

Laços fortes e laços fracos

No ano de 1973, o sociólogo Mark Granovetter introduziu um novo paradigma na compreensão das relações sociais com seu artigo *The Strength of Weak Ties* (“A Força dos Laços Fracos”). Ao estudar o mercado de trabalho, Granovetter observou que os laços fracos oferecem maiores oportunidades de conseguir emprego do que os laços fortes, pois os laços fracos proporcionam novos contatos e informações (GRANOVETTER, 1973). Embora esses laços tenham contatos menos frequentes, eles fornecem acesso a recursos e informações além daqueles disponíveis em redes sociais próximas.

A análise das conexões entre indivíduos, como a coesão das redes e o fluxo de recursos entre eles — dinheiro, afeto e informação — revela que os indivíduos tomam decisões mais sólidas quando seus laços sociais são mais fortes (GRANOVETTER, 1973). Durante esse período, os “laços fracos” receberam grande atenção, pois eram considerados relevantes para a disseminação de inovações. No entanto, não se aceitava completamente que os “laços fracos” estivessem diretamente ligados à inovação, uma vez que a adoção de inovações exigia sentimentos de identificação e confiança entre os membros da comunidade, o que estava associado à ideia de “laços fortes” (GRANOVETTER, 1973).

Os laços fracos são conhecidos como “pontes” entre indivíduos que não pertencem ao mesmo grupo social e estão associados a um alcance maior e à exposição a pessoas diferentes (SHALLEY *et al.*, 2015). Segundo as autoras, um fator importante que diferencia os laços fracos dos laços fortes é que estes exigem maior tempo de conexão entre os indivíduos na busca por conselhos e geram uma necessidade de retribuição futura por parte daqueles que oferecem conselhos.

Por outro lado, os laços fortes têm uma motivação intrínseca para o desenvolvimento da criatividade, pois os indivíduos estão mais inclinados a se ajudarem mutuamente na busca pela resolução de problemas (TORTORIELLO; KRACKHARDT, 2010). Em termos gerais, os laços fortes são caracterizados por relações mais próximas e frequentes entre os atores, enquanto os laços fracos representam relações mais distantes e, portanto, resultam em interações menos frequentes (GRANOVETTER, 1985).

O compartilhamento de ideias únicas e conhecimentos complexos, que requerem confiança, é facilitado pelo afeto positivo entre os indivíduos. Esses estados afetivos positivos estão associados a uma ampla categorização mental, o que pode promover associações e, por sua vez, induzir à criatividade (SHALLEY *et al.*, 2015).

Collins (2009), por exemplo, demonstra que muitos intelectuais proeminentes nas áreas da arte e da ciência estavam frequentemente inseridos em redes fortemente conectadas a outros cientistas, pesquisadores e artistas, que não apenas compartilhavam ideias, mas também competiam e colaboravam. Por outro lado, aqueles que estavam integrados em redes fracamente conectadas acabaram se enfraquecendo, apesar de seu talento, de acordo com Collins (2009).

Diante da complexidade das relações sociais, a existência de laços possibilita a construção de conexões entre os atores, formando a base para relações sociais mais robustas. No contexto da criatividade, os laços desempenham um papel relevante ao auxiliar na compreensão de como os atores constroem uma realidade baseada na criatividade e na proximidade das relações. Eles oferecem uma perspectiva pertinente para compreender como as interações sociais influenciam a criatividade e como os indivíduos podem se beneficiar da diversidade de laços sociais (SHALLEY *et al.*, 2015; TORTORIELLO; KRACKHARDT, 2010).

Agroecologia — contexto social

O termo “agroecologia” tem sido amplamente difundido, frequentemente associado a produtos ecológicos, orgânicos e limpos, bem como a uma nova forma de agricultura socialmente justa que promove uma vida mais saudável. No entanto, é importante ressaltar que essas concepções reducionistas não abrangem completamente o escopo da agroecologia como uma ciência (CAPORAL; COSTABEBER, 2004).

A abordagem mecanicista e reducionista adotada na agricultura, na qual as partes são manipuladas e compreendidas isoladamente, trouxe avanços científicos e aumentou a produtividade agrícola por meio da tecnologia. No entanto, esse enfoque também resultou na degradação do solo, no desperdício e uso excessivo de água, na poluição ambiental e na dependência de insumos externos (FEIDEN, 2005).

As perspectivas agrícolas surgidas após a Segunda Guerra Mundial buscaram uma agricultura mais sustentável. No entanto, é necessário distinguir que a mera

ausência de agrotóxicos ou outros produtos químicos não garante a sustentabilidade da agricultura e até mesmo o uso inadequado de insumos orgânicos pode causar desequilíbrios no cultivo (CAPORAL; COSTABEBER, 2004). Nesse sentido:

A agroecologia constitui uma abordagem teórica e metodológica que, valendo-se de diversas disciplinas científicas, visa estudar a atividade agrícola sob uma perspectiva ecológica. Assim, a agroecologia adota, a partir de uma abordagem sistêmica, o agroecossistema como unidade de análise, com o propósito último de fornecer fundamentos científicos (princípios, conceitos e metodologias) para apoiar o processo de transição do atual modelo de agricultura convencional para modelos de agricultura sustentável (CAPORAL; COSTABEBER, 2004, p. 11).

No âmbito das disciplinas científicas relacionadas à agricultura, surgiram abordagens multidisciplinares para lidar com os desafios enfrentados pela agricultura tradicional. Essas abordagens incluíam a multidisciplinaridade, em que pesquisadores de diferentes áreas buscavam uma compreensão abrangente do objeto de estudo; a interdisciplinaridade, na qual pesquisadores de diversas disciplinas selecionavam um mesmo objeto de estudo e estabeleciam parâmetros e metodologias de análise comuns; e a transdisciplinaridade, que envolvia a integração de novos conhecimentos além das disciplinas existentes (FEIDEN, 2005).

Dessa forma, ao buscarmos compreender a definição em construção da agroecologia, podemos atribuir importância ao “zoneamento agroecológico”, que consiste na delimitação territorial das áreas de exploração adequadas para diferentes culturas, levando em consideração as características climáticas necessárias para o seu desenvolvimento (FEIDEN, 2005).

A emergência da agroecologia como ciência abrange disciplinas como agronomia, ecologia, economia e sociologia (ALTIERI, 1989). Ela tem sido difundida na América Latina, incluindo o Brasil, como um modelo técnico-agronômico capaz de orientar estratégias de desenvolvimento rural sustentável, avaliando as potencialidades dos sistemas agrícolas por meio de uma perspectiva social, econômica e ecológica (ALTIERI, 1998).

A agroecologia surge como uma forma sustentável de produção, sendo uma alternativa ao modelo tradicional. É considerada um modo de vida mais saudável e sustentável tanto para consumidores quanto para produtores, tanto no campo quanto na cidade (BENINCA; CAMPOS BONATTI, 2020). Além disso, é também um movimento social que se baseia em princípios, conceitos e teorias para fortalecer essas práticas no meio rural (PAULINO; GOMES, 2020).

Além do desenvolvimento de produtos agrícolas sustentáveis e feiras agroecológicas, também estão ocorrendo movimentos em defesa dos direitos das mulheres, promovendo a emancipação de gênero e incentivando a liderança feminina como agente de transformação social (FRANCO CÂMARA *et al.*, 2020). No entanto, a realidade para algumas mulheres ainda é serem consideradas substitutas de seus parceiros na agroecologia e no campo. Em outras palavras, quando os homens não estão presentes na propriedade ou não podem assumir a gestão do negócio, as mulheres assumem esses papéis (ANDERSSON *et al.*, 2017).

Além do aspecto da comercialização de produtos, as feiras agroecológicas transcendem os limites locais em razão do contexto atual das mídias digitais. Com isso, ao ultrapassar as fronteiras da comunidade, é possível maior articulação entre os envolvidos na busca por soluções conjuntas e na construção de inovações (FERNANDES *et al.*, 2022).

METODOLOGIA

O objetivo principal desta pesquisa é realizar uma investigação exploratória descritiva para compreender a dinâmica de laços fracos e laços fortes por meio da estratégia econômica utilizada pelos organizadores do Espaço Agroecológico da Várzea (EAV) no “intercâmbio urbano-rural.

Para atingir esse objetivo, foi realizada uma análise de dados secundários, utilizando como fonte os vídeos-documentários produzidos pelos organizadores do evento. Optou-se pela abordagem qualitativa, que permite uma análise mais aprofundada das informações coletadas, visando compreender as nuances e as particularidades do fenômeno estudado (STRAUSS, 1987; SUNDLER, 2019).

O estudo de caso simples foi escolhido para realizar uma análise detalhada e profunda de um único caso, o EAV, considerado exemplar por representar uma iniciativa bem-sucedida de aproximação entre produtores e consumidores por meio do intercâmbio urbano-rural.

Para analisar os dados coletados, utilizou-se o *software Atlas.ti*, amplamente utilizado na análise de dados qualitativos. Esse *software* permitiu organizar os dados em categorias, identificar padrões e realizar comparações entre diferentes aspectos da realidade estudada.

O estudo foi conduzido com foco na Feira Agroecológica da Várzea, localizada na Praça Damázio Pinto, Bairro da Várzea, em Recife, Pernambuco, no período de 2018 a 2019. O objetivo foi analisar a aproximação entre consumidores e comerciantes/produtores no contexto dessa relação de consumo. Para isso, utilizou-se uma abordagem qualitativa baseada na análise de dados secundários publicados pelo EAV em seu canal no YouTube e no Instagram.

A análise foi baseada em registros audiovisuais do canal “agroeco varzea” no YouTube, que documentam os passeios promovidos pelo EAV para que os consumidores conheçam os locais de cultivo. Também foram analisados imagens e textos no Instagram, explorando a teoria dos laços fortes e dos laços fracos. A análise qualitativa revelou a importância dos laços sociais na aproximação entre consumidores e comerciantes/produtores na Feira Agroecológica da Várzea. Essa abordagem em dados secundários tem trazido resultados significativos em pesquisas sobre inovação na administração (FERNANDES *et al.*, 2022).

Além da análise das narrativas, optou-se por incluir as imagens fotográficas do ambiente em que os sujeitos estavam inseridos, a fim de complementar a compreensão do contexto dos laços fracos e dos laços fortes. Para a análise das imagens, foram utilizadas codificações que foram agrupadas e divididas em códigos e suas descrições encontradas na análise dos dados. Isso permitiu uma análise mais completa e detalhada do contexto estudado.

Os resultados das codificações utilizadas na análise das imagens foram apresentados na Tabela 1, destacando as categorias de gestos, atitudes e ações dos sujeitos identificadas nas fotografias. Além disso, os resultados da análise das imagens foram cruzados com as narrativas dos sujeitos, proporcionando uma compreensão mais completa das experiências e das percepções dos participantes em relação aos laços fracos e aos laços fortes. A abordagem com o uso de imagens complementou a análise das narrativas, fornecendo uma visão mais rica e detalhada do contexto dessas relações.

Tabela 1. Codificações da inauguração do Espaço Agroecológico da Várzea e do Intercâmbio Urbano-rural.

Tipo	Lócus de análise		
Imagens	Pessoas reunidas, compra e venda, movimento feminista e cultura	Imagem/contexto, pessoas reunidas e compra e venda	Pessoas reunidas, compra e venda, movimento feminista
Narrativa dos sujeitos	Movimento feminista, agroecologia e consumidor/frequentador	Relação interpessoal, contexto histórico, incentivo externo à família, incentivo interno à família e movimento feminista	Relação interpessoal, compra e venda, movimento feminista, agroecologia, consumidor/frequentador

Fonte: elaborado pelos autores.

Na Tabela 1, são apresentadas as codificações utilizadas na análise dos dados coletados durante a inauguração do EAV e do intercâmbio urbano-rural (AGROECOVÁRZEA, 2018a). As imagens, as fotografias e as narrativas dos sujeitos foram analisadas para identificar gestos, atitudes e ações relacionados à teoria. Além disso, a análise do perfil do Instagram @agroecovarzea também foi considerada na elaboração da tabela. As codificações foram agrupadas e divididas em códigos e descrições para melhor compreensão dos momentos distintos em que ocorreram.

As imagens e as narrativas revelam aspectos significativos do contexto estudado. Destacam-se a presença de pessoas reunidas, a dinâmica de compra e venda, o movimento feminista e a expressão cultural. Abordam-se o movimento feminista, a agroecologia, o perfil do consumidor e as relações interpessoais. Esses *insights* enriquecem a pesquisa, evidenciando a importância dos laços sociais e das práticas agroecológicas.

RESULTADOS

O EAV foi inaugurado em 03 de março de 2018. Nas redes sociais, o perfil do Instagram (@agroecovarzea) contava com 924 publicações e 5.594 seguidores, enquanto o canal do YouTube (agroeco varzea) tinha 116 inscritos e 14 vídeos publicados. No Facebook/Meta (Espaço Agroecológico da Várzea), havia 813 seguidores. O sítio eletrônico do EAV (<https://agroecovarzea.wixsite.com/>) também foi analisado, destacando as relações entre associações de agricultores.

O primeiro intercâmbio, intitulado “Saberes e Sabores sobre Agroecologia do Espaço Agroecológico da Várzea”, foi realizado em 16 de novembro de 2018. O evento incluiu visitas ao sítio dos agricultores/comerciantes Maisa e Elivelton da Associação de Mocotó, em Vitória de Santo Antão, Pernambuco (AGROECOVÁRZEA, 2019). Houve também uma oficina de horticultura, pegue e pague e uma roda de conversa entre os

participantes. A participação no encontro exigia inscrição antecipada e pagamento de R\$ 50,00, que incluía traslado, café de boas-vindas, almoço e oficina.

Em seguida, foram realizados mais três intercâmbios urbano-rurais. O segundo ocorreu em 17 de fevereiro de 2019, com destino ao município de Belo Jardim, em Pernambuco, onde fica o sítio vinculado à Associação Agroflor. O investimento para participar também foi R\$ 50,00, cobrindo traslado, café da manhã na sede da associação, visitas a sítios de produtores e almoço com produtos locais.

O terceiro intercâmbio urbano-rural ocorreu em 05 de maio de 2019, no município de Igarassu, no Sítio Sete Estrelas. O evento incluiu oficinas sobre cozinha sem glúten, sucos e leites vegetais, fitoterapia para pets e ervas sagradas, todas interligadas com a experiência familiar dos agricultores Camila e Felipe. As inscrições foram feitas por transferência bancária, com valor de R\$ 50,00 para acesso às oficinas, almoço, café de boas-vindas e traslado.

O quarto intercâmbio urbano-rural ocorreu em 02 de junho de 2019, no município de Glória de Goitá, nos sítios vinculados à Associação das Amoras. Durante o evento, foram oferecidas oficinas sobre defensivos naturais, e os participantes tiveram a oportunidade de visitar os sítios das famílias de Marluce, Nino, Chico, Nindinaldo e Walter. O investimento e a forma de pagamento para esse intercâmbio foram os mesmos dos eventos anteriores.

Esses intercâmbios urbano-rurais promovidos pelo EAV proporcionaram uma aproximação entre consumidores, produtores e comerciantes. Os participantes tiveram a oportunidade de conhecer de perto os locais de produção, trocar saberes e experiências sobre agroecologia e estabelecer conexões significativas no contexto da feira.

Os intercâmbios também evidenciaram a importância das parcerias e das associações de agricultores na promoção da agroecologia e na valorização dos produtos locais. A visita aos sítios das famílias e a participação nas oficinas proporcionaram uma vivência prática dos princípios da agroecologia, possibilitando melhor compreensão da origem e da produção dos alimentos presentes na feira.

Na análise do vídeo de inauguração do EAV (AGROECOVÁRZEA, 2018a) foram identificadas diferentes categorias nas codificações (Tabela 2). As imagens revelam momentos como pessoas reunidas em atividades de alongamento, conversando em cadeiras dispostas em círculo e comemorando o evento. A compra e venda de produtos também foi observada, assim como a presença do movimento feminista, retratado em fotografias de grupo e na venda de camisas com o *slogan* "Sem feminismo não há agroecologia" durante a feira de inauguração.

O código "Pessoas reunidas" mostra uma atividade de alongamento em círculo no centro da praça, promovendo a saúde e o bem-estar, valores relacionados à agroecologia (RIGOTTO, 2012). A participação de homens, mulheres e crianças envolve diferentes segmentos da comunidade na promoção de práticas saudáveis.

O código "Compra e venda" destaca uma mulher adquirindo produtos ecológicos e usando uma sacola ecológica, incentivando o consumo consciente e a produção sustentável (ROMEIRO; GUIMARÃES, 2022). A presença da banca de livros com o nome de Paulo Freire indica a promoção da educação e da cultura, valores relacionados à agricultura sustentável.

Tabela 2. Imagens codificadas da inauguração do Espaço Agroecológico da Várzea.

Códigos	Descrição
Pessoas reunidas	Atividade de alongamento em círculo com homens, mulheres e crianças.
	Conversas em cadeiras brancas em formato de círculo.
	Abraços no centro da praça comemorando e aplaudindo.
	Batendo palmas e gritando "Fora Temer".
	Fotografia de grupo reunido.
Compra e venda	Mulher comprando e colocando produtos em sacola ecológica.
	Barraca de livros chamada PF - Paulo Freire.
Movimento feminista	Camisas com <i>slogan</i> "Sem feminismo não há agroecologia" sendo vendidas.
Cultura	Apresentação de jovens do projeto Lar Fabiano de Cristo tocando percussão enquanto pessoas observam.

Fonte: elaborado pelos autores.

A venda de camisas com o *slogan* "Sem feminismo não há agroecologia" (Figura 1) visa conscientizar sobre a importância da igualdade de gênero na agricultura sustentável. O símbolo genético feminino cunhado com um punho cerrado na figura representa o empoderamento das mulheres na agricultura e na sociedade em geral.



Fonte: Agroecovárzea (2018b).

Figura 1. Logo do "Sem feminismo não há agroecologia".

As apresentações culturais realizadas por jovens do projeto Lar Fabiano de Cristo valorizam a cultura local e promovem a diversidade cultural associada à agroecologia. Os uniformes específicos identificam os participantes com o projeto, valorizando o trabalho realizado pela organização. A presença de pessoas observando as apresentações envolve a comunidade nas atividades do projeto.

A Tabela 3 apresenta as codificações e as descrições das imagens dos intercâmbios realizados durante a inauguração do EAV em 2018. Diferentes grupos e movimentos, como o Movimento Feminista, o Yoga e a Agroecologia, estiveram presentes, indicando laços fortes e valores compartilhados. A mensagem na camiseta "Sem feminismo não há agroecologia" e a discussão sobre o caráter patriarcal e machista de certos sistemas agrícolas enfatizam a preocupação com a igualdade de gênero

e o empoderamento das mulheres na agricultura e na sociedade. Essas ações visam construir um sistema de produção agrícola mais justo e sustentável.

Nesse contexto, é possível identificar a presença de laços fracos no evento. A compra e venda de produtos nas “barracas” indicam uma relação comercial mais superficial entre vendedores e consumidores. No entanto, o EAV busca fortalecer os laços entre produtores e consumidores, promovendo uma conexão entre consumidores e a natureza. A presença da agricultura familiar e da colheita de hortaliças reforça a ideia de um sistema sustentável ao fortalecer esses laços entre os participantes e disseminar essas práticas para a sociedade.

Tabela 3. Imagens e textos descritivos da inauguração do Espaço Agroecológico da Várzea e do intercâmbio urbano-rural do Instagram.

Códigos	Inauguração (Espaço Agroecológico da Várzea, 2018)	
	Imagem	Texto descritivo
Pessoas reunidas	Apresenta imagem com a logo-marca da representante do Yoga Clarissa Mendonça	Com a participação de uma professora de yoga, o texto faz a divulgação <i>“compartilhando com os presentes uma prática energizante que abrirá as atividades deste próximo sábado”</i> .
	Realizam yoga em um grande círculo	
	Fotografia com várias pessoas ocupando espaço da praça Pinto Dâmaso (local do EAV)	
	Apresentação cultural de jovens (mulheres)	
Compra e venda	Um homem e uma mulher seguram uma cesta com produtos, ambos sorrindo	<i>“O Espaço Agroecológico da Várzea vem com uma proposta de ser mais do que um local de compra e venda.”</i>
	Todas as barracas têm o mesmo padrão, com toldos listrados em verde e branco	
Movimento feminista	Banner com informações sobre a inauguração e o símbolo do movimento feminista (ver Figura 1)	<i>“Este mês traremos o debate sobre o Feminismo e Agroecologia e algumas atividades culturais.”</i> <i>“Sem Feminismo não há Agroecologia!”</i>
	Uma mulher realiza uma sublimação* em uma camiseta	<i>“A Agroecologia tem sua base na cultura indígena e no campesinato. Sabemos que, historicamente, esses dois têm sido sistemas patriarcais e machistas.”</i>
	Camisas penduradas em um varal com o logo do movimento (ver Figura 1)	<i>“Enquanto houver desigualdade na distribuição dos recursos, na divisão do trabalho e no reconhecimento da contribuição feminina, haverá uma luta a ser travada!”</i>
Agroecologia	Agricultor colhendo uma hortaliça	<i>“feirinha agroecológica com muita coisa boa e sem veneno”</i>
		<i>“A Agroecologia não se limita ao sistema de produção, esse pensamento da mudança chega aos níveis social, pedagógico e cultural.”</i>

Continua...

Tabela 3. Continuação.

Códigos	Intercâmbio urbano-rural (Espaço Agroecológico da Várzea, 2018)	
	Imagem	Texto descritivo
Pessoas reunidas	Assistem palestra realizada pela Agroflor	<i>"Tivemos uma roda de diálogo super proveitosa que deu pra entender mais a realidade desta família do Sítio Sete Estrelas."</i>
	Sentadas ouvindo uma agricultora	
	Realizam trilha	
	"Trabalham" no arado	<i>"Ainda pela manhã, fizemos uma caminhada pra conhecer as plantações de Marluce e Nino. Depois do almoço seguimos para o sítio de Chico e Lindinaldo, e após uma caminhada pelas plantações, tivemos uma Oficina de Defensivos Naturais."</i>
	Uma fotografia em conjunto ao término do intercâmbio com todos reunidos.	
Ouvem os agricultores sobre as histórias de vida e do local de visitaçao.		
Movimento feminista	--x--	<i>"Queríamos destacar o grupo de mulheres guerreiras que fizeram a diferença pra esta visita acontecer."</i>
Relação interpessoal	Pessoas posam para fotografia ao lado da condução, antes da viagem	<i>"Conhecer um pouco sobre a história da família do Elevelton e da Maísa que compõe o nosso cantinho."</i>
	Agricultor recebe frequentadora do EAV com um sorriso	<i>"Fizemos uma caminhada pelas plantações, o almoço estava maravilhoso, e ainda rolou um banho de rio pra quem foi preparado."</i>
	Frequentadores do EAV se abraçam para a fotografia	<i>"Foi um dia de muita troca de conhecimentos, novas amizades e aventura."</i>
	Agricultora e frequentadora do EAV se abraçam	<i>"Tivemos um café da manhã delicioso, muitos abraços e sorrisos."</i>
Agroecologia	Mulheres fotografadas com plantações em pano de fundo	<i>"Tivemos uma roda de diálogo super proveitosa que deu pra entender mais a realidade desta família do Sítio '7 Estrelas' e também saber mais de questões organizacionais dos órgãos que fiscalizam a produção orgânica elou agroecológica."</i>

*É uma técnica de estamparia de tecidos de fácil utilização e capaz de suportar ampla variedade de cores; EAV: Espaço Agroecológico da Várzea.

Fonte: elaborado pelos autores.

A Tabela 4 apresenta as narrativas codificadas durante a inauguração do EAV, refletindo as vozes e as perspectivas de diversos atores, como o movimento feminista, a agroecologia e os consumidores/frequentadores. Essas narrativas destacam a importância de trazer as mulheres para esse espaço, reconhecendo sua contribuição e luta na agroecologia. O EAV fortalece as atividades culturais no bairro e vai além da ausência de agrotóxicos na produção agrícola. Consumidores e frequentadores expressam seu engajamento coletivo na construção desse espaço como resistência, luta por um mundo melhor, segurança alimentar e agroecologia.

Tabela 4. Narrativas codificadas da inauguração do Espaço Agroecológico da Várzea.

Códigos	Descrição
Movimento feminista	Uma mulher, sem descrição de sua identificação, destaca: “para nós mulheres e nós mulheres feministas é importantíssimo isso, criar, de trazer as mulheres para esse lugar, um lugar de contribuição, um lugar de muito valor que as mulheres tem, um lugar de rebeldia também, um lugar de muita luta, porque sem feminismo, não há agroecologia” (AGROECOVARZEA, 2018).
Agroecologia	“O EAV é muito importante para o processo agroecológico e a luta pela agroecologia” destaca que a agroecologia não é apenas a ausência de agrotóxicos nos meios de produção, pois tem um papel importante no “fortalecimento das atividades culturais daqui do bairro”
Consumidor/ Frequentador	Um homem ressalta que é morador do bairro da Várzea e que ele e outros moradores tomaram a iniciativa de se organizarem “solidariamente, coletivamente para construir um espaço de agregação”; ele destaca a importância de que “grupos sociais se engajem em causas coletivas pra reverter esse processo de descrença e falta de utopia.” Na mesma fala, ele conclui que “é possível estar organizado a partir da militância e do engajamento individual para construir um processo democrático e participativo para mudar a realidade como estamos mudando a realidade desta praça” (AGROECOVARZEA, 2018).
	Uma mulher destaca que o espaço agroecológico é mais do que uma feira, “é um espaço de resistência e de marcar também uma luta, por um mundo melhor, por uma outra produção, pela segurança alimentar, pela agroecologia” (AGROECOVARZEA, 2018).

EAV: Espaço Agroecológico da Várzea.

Fonte: elaborado pelos autores.

As análises das falas dos participantes revelam a presença de laços fortes em todas as interações. Os envolvidos demonstram um profundo comprometimento e identificação com suas respectivas causas, seja no contexto do movimento feminista, da agroecologia ou da organização comunitária. A agroecologia vai além da produção livre de agrotóxicos, sendo um movimento de resistência e luta por um mundo melhor. Valorizam-se os saberes das mulheres e o papel do feminismo na promoção da agroecologia.

A Figura 2 retrata o logotipo do “Intercâmbio Urbano-rural”, simbolizando a conexão entre os ambientes urbano e rural. Destaca-se a importância de estabelecer laços entre comunidades urbanas e rurais, promovendo a troca de conhecimentos e a conexão entre produtores e consumidores.

A Figura 2 revela elementos simbólicos que representam os laços fracos e os laços fortes entre os ambientes urbano e rural. A presença da ponte sugere a conexão entre esses dois cenários, enfatizando a necessidade de intercâmbio e interação entre as comunidades. Os laços fortes são simbolizados pelas atividades e pelas pessoas envolvidas na produção de alimentos, valorizando quem está por trás do que consumimos. Por outro lado, os laços fracos são representados pelos símbolos dos prédios da cidade metropolitana, indicando uma relação mais distante e superficial com o meio rural.



Fonte: Agroecovárzea (2018b).

Figura 2. Logo da animação produzida sobre o intercâmbio urbano-rural.

Essa representação nos convida a refletir sobre a importância de fortalecer os laços entre os ambientes urbano e rural, reconhecendo a interdependência entre eles. Por meio do intercâmbio e da valorização dos saberes de ambos os espaços, é possível promover uma agricultura sustentável e consciente, respeitando o meio ambiente e contribuindo para uma sociedade mais justa e equilibrada.

Por outro lado, no contexto do intercâmbio urbano-rural na agroecologia, existem laços fortes entre as pessoas visitadas e os visitantes, expressos por abraços e compartilhamento de histórias de vida. Porém, também existem laços fracos, como interações durante a viagem. A compra de produtos nas feiras EAV gera tanto laços fortes quanto laços fracos.

A Tabela 5 apresenta as narrativas codificadas dos sujeitos envolvidos, destacando a diversidade de relatos, o papel do contexto histórico, os incentivos externo e interno, e a perspectiva feminista. As narrativas revelam a complexidade e a riqueza dos intercâmbios, evidenciando a troca de conhecimentos, vivências e relações estabelecidas.

As histórias que constam na Tabela 5 revelam relações interpessoais baseadas em laços fortes no intercâmbio. Esses laços são caracterizados por proximidade emocional, confiança e comunicação. Os participantes compartilham valores e objetivos comuns, comprometendo-se a ajudar uns aos outros. Essas relações sólidas promovem a troca de conhecimentos e experiências.

O compartilhamento de conhecimentos é essencial, conforme indicado pelos participantes. Os agricultores aprendem uns com os outros, compartilhando técnicas agrícolas. Isso melhora a qualidade dos produtos e a eficiência das operações. Os frequentadores da feira EAV também se beneficiam, entendendo melhor o processo agroecológico e os produtos adquiridos. Essa troca fortalece a confiança entre produtores e consumidores.

As histórias de fundação dos sítios e das associações com a Agroflor mostram incentivos externos para a agricultura orgânica. No entanto, o incentivo interno da família muitas vezes impulsiona o empreendimento. As mulheres desempenham um papel importante nesse processo, iniciando a produção de orgânicos e práticas agroflorestais. Isso destaca seu papel como agentes de mudança e inovação.

Tabela 5. Narrativas codificadas dos sujeitos dos intercâmbios urbano-rural.

Versão e local		Códigos				
		Relação interpessoal	Contexto histórico	Incentivo externo à família	Incentivo interno à família	Movimento feminista
1º	Sítio Mocotó – Vitória de Santo Antão, Pernambuco	Camila (EAV) destaca a importância das interações pessoais.	Aldenice (agricultora) fala sobre a dificuldade de aquisição do terreno pelos pais e que nasceu e se criou no lugar.	Erivaldo (agricultor) foi incentivado por um amigo a ter a sua própria “feira”. Depois, incentivou toda a família a plantar orgânico.	-x-	-x-
2º	Sítios Barrancos e Camará – Bom Jardim	Representante da Agroflor destaca a aquisição de conhecimento por meio dos intercâmbios.	Maria (agricultora) começou a trabalhar com produtos orgânicos há 2 anos. Antes era só ela e o esposo, mas depois seus filhos e nora também participaram.	Maria (agricultora) foi incentivada a se associar na Agroflor por um conhecido.	Beatriz (agricultora) incentivou seu esposo Renato a se associar à Agroflor.	-x-
3º	Sítio 7 Estrelas – Igarassu, Pernambuco	Filipe (agricultor) destaca a importância das interações e das trocas de experiências.	Osidalva (frequentadora EAV) ressalta que o intercâmbio tem uma conotação nostálgica por também ser filha de agricultores.	Amadeu (agricultor) conheceu a ideia de agroflorestal por meio de um vizinho.	-x-	Cristina (agricultora) destaca a autonomia financeira das agricultoras e o controle sobre o dinheiro.
4º	Sítio Goitazinho – Glória do Goitá, Pernambuco	Jorge (frequentador EAV) destaca o aprendizado na feira EAV e o processo agroecológico.	José Laurindo (agricultor) herdou o sítio de seu pai.	-x-	Marluce (agricultora) decidiu vender quiabos em Carpina e expandiu seus produtos.	-x-

EAV: Espaço Agroecológico da Várzea.

Fonte: elaborado pelos autores.

A perspectiva feminista de Cristina destaca a importância da autonomia financeira das mulheres agricultoras. Ela enfatiza o controle sobre as finanças e a independência, além de reconhecer a contribuição das mulheres na agricultura orgânica. Isso promove equidade de gênero e empoderamento feminino.

Análise dos resultados

A agroecologia tem sido utilizada para construir sistemas alimentares locais baseados no conhecimento local e nas práticas de produção e consumo de alimentos (GLIESSMAN *et al.*, 2019). O EAV, por exemplo, vai além de um local de compra e venda, buscando promover transformações nas esferas social, pedagógica e cultural (ESPAÇO AGROECOLÓGICO DA VÁRZEA, 2018).

Os laços comunitários, familiares e religiosos são importantes para a segurança do capital social local. A confiança e a reciprocidade são fundamentais para o equilíbrio do grupo (DE LIMA, 2005). O EAV foi projetado como um espaço que opera além do sistema tradicional, interligando diferentes grupos sociais por meio de laços fracos, que são as conexões entre os nós da rede social (GRANOVETTER, 1973, 1985).

Durante a inauguração do EAV, o movimento feminista alçou uma presença significativa, representado por mulheres engajadas e discursos que enfatizaram o protagonismo feminino na agricultura (codificação “movimento feminista” nas Tabelas de 2 a 5). Estudos apontam para a relação entre agroecologia e movimento feminista, destacando a participação das mulheres na produção de negócios agroecológicos e na agricultura familiar (FERREIRA; MATTOS, 2017; PRÉVOST *et al.*, 2014).

A participação feminina na agroecologia busca resistir às opressões do heteropatriarcado, do capitalismo e do colonialismo (TREVILLA ESPINAL, 2021). Mulheres como Beatriz, Cristina, Marluce e outras desempenham papéis importantes na concepção, na defesa e na implementação de ideias na agricultura familiar.

O EAV reúne pessoas com propósitos distintos, como consumidores, produtores, artistas culturais e instrutores de yoga. Esses grupos constroem pontes entre si, conectando laços fortes e laços fracos (codificação “pessoas reunidas” nas Tabelas 2 e 3).

A relação dos laços fracos que incentivaram os agricultores Eivaldo, Maria, Amadeu e Cristina a investirem na agroecologia foi evidente em seus discursos (ver codificação “incentivo externo à família” na Tabela 5). Por exemplo, Eivaldo recebeu incentivo de um amigo para iniciar o seu próprio negócio e, posteriormente, incentivou a sua família a fazer o mesmo. Maria foi incentivada a se associar à Agroflor, o que a levou a iniciar suas vendas. Amadeu e Cristina foram apresentados à ideia da “agroflorestal” por um vizinho.

Os laços fracos permitiram uma relação interpessoal entre produtores e consumidores/frequentadores do EAV, evidenciando uma via de mão dupla de ensino e aprendizagem (ver codificação “relação interpessoal” nas Tabelas 3 e 5). Essa perspectiva destaca a importância da conexão entre os protagonistas dos laços fracos, que conectam grupos diferentes, promovendo uma integração pessoal que rompe com a configuração de “ilhas isoladas” e assume uma lógica de sinergia por meio das redes sociais (DE LIMA, 2005).

A inauguração do evento ocorreu em um contexto político histórico no qual o poder executivo federal implementava medidas administrativas consideradas impopulares, afetando diretamente os trabalhadores rurais em termos de proteção social e previdência (LEITE, 2018). Nesse sentido, a inauguração do EAV também representou um espaço de luta e resistência (ver codificação “movimento feminista” nas Tabelas de 2 a 5, e “consumidor/frequentador” na Tabela 4).

Durante os intercâmbios urbano-rural, as histórias de superação compartilhadas pelos agricultores despertam empatia nos ouvintes, principalmente no que diz respeito às dificuldades socioeconômicas enfrentadas no contexto da agricultura familiar. Esses relatos unem os participantes, tanto frequentadores do EAV quanto agricultores familiares externos (codificação “contexto histórico” na Tabela 5), sugerindo que os laços fortes motivam a ajuda mútua e o envolvimento com problemas específicos (SOSA, 2011).

Durante os intercâmbios, as demonstrações de afeto, como abraços, evidenciam a proximidade interpessoal entre produtores-produtores, consumidores-produtores e consumidores-consumidores (codificação “pessoas reunidas” nas Tabelas 2 e 3, e “relação interpessoal” nas Tabelas 3 e 5). Os laços fortes estão relacionados à proximidade e ao afeto positivo entre as pessoas envolvidas nesses projetos de inter-relação, promovendo uma sensação de proximidade (MADJAR *et al.*, 2002).

As relações familiares desempenham um papel importante nos laços fortes (GRANOVETTER, 1973) e demonstram aos visitantes que existe uma conexão além da transação comercial, como expresso no texto descritivo do Instagram, que relata: “foi um dia de muita troca de conhecimentos, novas amizades e aventura” (codificação “relação interpessoal”).

CONSIDERAÇÕES FINAIS E TRABALHOS FUTUROS

O presente estudo teve como objetivo compreender o contexto de laços fracos e laços fortes por meio da estratégia econômica adotada pelo EAV no intercâmbio urbano-rural. Diferentemente de estudos anteriores, este estudo demonstrou que o intercâmbio não apenas construiu laços fortes, mas também fortaleceu o negócio, tornando-o perene e sustentável.

A Feira Agroecológica da Várzea foi identificada como um espaço de resistência e discussões políticas, no qual rodas de diálogo e intercâmbios culturais promovem debates sobre temas sociais, como violência de gênero e políticas públicas. No ambiente da economia criativa, a criatividade é preservada e reinventada nas relações entre comerciantes, produtores, artistas, vendedores e agricultores, sejam eles laços fracos ou laços fortes.

A inovação do EAV está em aproximar produtores e consumidores, permitindo o fortalecimento tanto de laços fracos quanto de laços fortes, entre produtores e entre consumidores. A economia criativa fortalece laços fracos e laços fortes, promovendo a resistência social além dos limites comerciais da Feira Agroecológica da Várzea.

A agricultura familiar em conjunto com a agroecologia impulsiona a economia criativa e fortalece a economia local, especialmente diante do cenário pós-pandemia. A agroecologia oferece uma oportunidade de reconstruir um sistema alimentar mais sustentável e evitar interrupções generalizadas no abastecimento de alimentos no futuro.

Recomenda-se a realização de trabalhos futuros que aprofundem a dinâmica das feiras agroecológicas por meio de uma etnografia ampliada, buscando compreender as relações entre os sujeitos e seus impactos na economia criativa local.

Investigações posteriores têm a oportunidade de aprimorar a presente pesquisa, que se restringiu à análise da publicidade veiculada nos documentários e nas publicações do perfil do Instagram do EAV, resultando em uma limitação na compreensão das complexidades subjacentes a esse fenômeno. Essa restrição advém do fato de que as fontes de pesquisa selecionadas estão sujeitas a um filtro editorial, o que, por sua vez, pode restringir a representação completa das problemáticas envolvidas nesse processo.

As feiras agroecológicas desempenham um papel fundamental na promoção da agroecologia, ao conectar produtores e consumidores locais e incentivar a produção de alimentos saudáveis e sustentáveis. Compreender as dinâmicas internas dessas feiras e seu impacto na comunidade é essencial para o desenvolvimento de políticas públicas mais efetivas.

O EAV e a Feira Agroecológica da Várzea demonstram como a economia criativa pode ser uma estratégia para aproximar produtores e consumidores ao fortalecer os laços fracos e os laços fortes e promover a produção e o consumo de alimentos sustentáveis. A agroecologia surge como uma alternativa viável para reconstruir um sistema alimentar mais justo e sustentável, ao mesmo tempo em que preserva a biodiversidade e a resiliência dos ecossistemas.

REFERÊNCIAS

AGROECOVÁRZEA. Inauguração do Espaço Agroecológico da Várzea - 03/03/2018 [Vídeo]. 2018a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WrUK5PAO3mc&t=2s>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

AGROECOVÁRZEA. 1º Intercâmbio de Saberes e Sabores sobre Agroecologia do Espaço Agroecológico da Várzea [Fotografia]. Instagram, 2018b. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BqNZBAblUg/>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

AGROECOVÁRZEA. Intercâmbio Urbano-rural 01: Espaço Agroecológico da Várzea em Vitória de Santo Antão/PE [Vídeo legendado]. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eHh4fshVQCw>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

AGROFLOR. **Histórico da Agroflor**. Disponível em: <https://agroflor.org.br/quem-somos/historico/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

ALTIERI, M. **Agroecologia: A dinâmica produtiva da agricultura sustentável**. 5. ed. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1998.

ALTIERI, M. A. **Agroecologia: as bases científicas da agricultura alternativa**. Rio de Janeiro: PTA/FASE, 1989.

ALTIERI, M. A.; NICHOLLS, C. I. Agroecology and the reconstruction of a post-COVID-19 agriculture. **The Journal of Peasant Studies**, v. 47, n. 5, p. 881-898, 2020. <https://doi.org/10.1080/03066150.2020.1782891>

AMABILE, T. M. **Creativity and innovation in organizations**. v. 5. Boston: Harvard Business School, 1996.

- ANDERSON, C. R.; MAUGHAN, C. "The Innovation Imperative": the struggle over agroecology in the international food policy arena. **Frontiers in Sustainable Food Systems**, p. 33, 2021. <https://doi.org/10.3389/fsufs.2021.619185>
- ANDERSSON, F.; CALDAS, N.; GRISA, C. Agroecologia: potencializando os papéis das mulheres rurais. **REDES: Revista do Desenvolvimento Regional**, v. 22, n. 2, p. 320-351, 2017.
- BENINCA, D.; CAMPOS BONATTI, L. Agroecologia. **Revista Brasileira de Agroecologia**, v. 15, n. 5, p. 191-203, 2020. <https://doi.org/10.33240/rba.v15i5.23201>
- BORGES, A. Design+ Artesanato: o caminho brasileiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2019.
- BURAWOY, M. **Marxismo Sociológico**. Quatro países, quatro décadas, quatro grandes transformações e uma tradição crítica. São Paulo: Alameda, 2014.
- CAPORAL, F. R.; COSTABEBER, J. A. **Agroecologia: alguns princípios e conceitos**. Brasília: Mda/Saf/Dater-lica, 2004.
- COLLINS, R. **The sociology of philosophies**. [s.l.] Harvard University Press, 2009.
- CORAZZA, R. I. Criatividade, Inovação e Economia da Cultura: abordagens multidisciplinares e ferramentas analíticas. **Revista Brasileira de Inovação**, v. 12, n. 1, p. 207, 2013. <https://doi.org/10.20396/rbi.v12i1.8649059>
- DA SILVA DINIZ, G.; MENDES, A. A. Economia da cultura e economia criativa: análise dos conceitos e contribuição aos estudos territoriais. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 2, n. 6, p. 25-40, 2017. <https://doi.org/10.22398/2525-2828.2625-40>
- DE LIMA, L. C. Os efeitos dos laços fracos sobre os laços fortes: uma relação entre associativismo e indicadores de capital social. **Revista Três Pontos**, v. 43, n. 5, p. 1117-46, 2005. <https://doi.org/10.1590/s0034-76122009000500007>
- DORSA, A. C. Economia Criativa: assunto em pauta. **Interações**, v. 20, n. 4, p. 987-988, 2019.
- ESPAÇO AGROECOLÓGICO DA VÁRZEA. **Sobre o Espaço Agroecológico da Varzea**. 2018. Disponível em <https://agroecovarzea.wixsite.com/agroecovarzea>. Acesso em 15 mar. 2023.
- ESPAÇO AGROECOLÓGICO DA VÁRZEA. **@agroecovarzea**. Disponível em: <https://www.instagram.com/agroecovarzea/?hl=pt>. Acesso em: 15 nov. 2021.
- FEIDEN, A. Agroecologia: introdução e conceitos. In: EMBRAPA. **Agroecologia: princípios e técnicas para uma agricultura orgânica sustentável**. Brasília: Embrapa Informação Tecnológica, 2005. p. 51-70.
- FERNANDES, N. C. M. ; PAIVA JUNIOR, F .G.; FERNANDES, O. L. C.; COSTA, M. F. Inovação e colaboração on-line na criação de. **RAE-Revista de Administração de Empresas**, v. 62, p. 1-21, 2022. <https://doi.org/10.1590/s0034-759020220304>
- FERREIRA, A. P. L.; MATTOS, L. C. Convergências e divergências entre feminismo e agroecologia. **Ciência e Cultura**, v. 69, n. 2, p. 38-43, 2017. <https://doi.org/10.21800/2317-66602017000200013>
- FRANCO CÂMARA, A. A.; DILL SOARES, P. B.; CÉSAR ZAVATÁRIO, L. Agroecologia e emancipação de gênero: Protagonismo das mulheres do assentamento Osvaldo de Oliveira. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. e806998104, 2020. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i9.8104>
- GLIESSMAN, S. Agroecology: Growing the roots of resistance. **Agroecology and Sustainable Food SystemS**, v. 37, n. 1, p. 19-31, 2013. <https://doi.org/10.1080/21683565.2013.764957>
- GLIESSMAN, S.; FRIEDMANN, H.; HOWARD, P. H. Agroecology and Food Sovereignty. **The Oxford Handbook of the Economics of Food Consumption and Policy**, v. 50, n. 2, p. 91-110, 2019. <https://doi.org/10.19088/1968-2019.120>
- GLIESSMAN, S. R. **Agroecology: the ecology of sustainable food systems**. 2. ed. Boca Ratón: CRC Press, 2007.
- GRANOVETTER, M. The strength of weak ties. **American Journal of Sociology**, v. 78, n. 2, p. 1360-80, 1973.
- GRANOVETTER, M. Economic action and social structure: The problem of embeddedness. **American Journal of Sociology**, v. 91, n. 3, p. 481-510, 1985. <https://doi.org/10.1086/228311>

HOWKINS, J. **Economia Criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. Books, 2013.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Panorama da Economia Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: IPEA, 2013.

LAR FABIANO DE CRISTO. **Quem Somos**. Disponível em: <https://www.lfc.org.br/institucional/quem-somos/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

LEITE, M. D. M. G. A Proposta de Reforma Previdenciária do Governo de Michel Temer e a (Des) Proteção Previdenciária dos Agricultores Familiares e Camponeses. **Revista Direitos Fundamentais & Democracia**, v. 23, n. 3, p. 200, 2018. <https://doi.org/10.25192/issn.1982-0496.rdfd.v23i31117>

MADJAR, N.; OLDDHAM, G. R.; PRATT, M. G. There's no place like home? The contributions of work and nonwork creativity support to employees' creative performance. **Academy of Management Journal**, v. 45, n. 4, p. 757-767, 2002. <https://doi.org/10.2307/3069309>

MCCRAE, R. R. Creativity, divergent thinking, and openness to experience. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 52, n. 6, p. 1258, 1987. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.52.6.1258>

MUZZIO, H. Indivíduo, liderança e cultura: Evidências de uma gestão da criatividade. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 21, p. 107-124, 2017. <https://doi.org/10.1590/1982-7849rac2017160039>

PAULINO, J. S.; GOMES, R. A. A institucionalização da agroecologia no Brasil: trajetórias acadêmicas e laços discursivos. **Sociedade e Estado**, v. 35, n. 1, p. 307-337, 2020. <https://doi.org/10.1590/s0102-6992-202035010013>

PERRY-SMITH, J. E.; MANNUCCI, P. V. From creativity to innovation: The social network drivers of the four phases of the idea journey. **Academy of Management Review**, v. 42, n. 1, p. 53-79, 2017. <https://doi.org/10.5465/amr.2014.0462>

PRÉVOST, H.; ESMERALDO, G. G. S. L.; GUETAT-BERNARD, H. "Não existirá agroecologia sem feminismo": A experiência brasileira. **Sustainability in Debate**, v. 5, n. 2, p. 76-85, 2014. <https://doi.org/10.18472/sustdeb.v5n2.2014.11428>

RIGOTTO, R. M.; CARNEIRO, F. F.; MARINHO, A. M. C. P.; ROCHA, M. M.; FERREIRA, M. J. M.; PESSOA, V. M.; TEIXEIRA, A. C. DE A.; SILVA, M. DE L. V. DA; BRAGA, L. DE Q. V.; TEIXEIRA, M. M. O verde da economia no campo: desafios à pesquisa e às políticas públicas para a promoção da saúde no avanço da modernização agrícola. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 17, p. 1533-1542, 2012. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232012000600017>

ROMEIRO, J. B.; GUIMARÃES, G.M. Comunidade que sustenta a agricultura (CSA): uma experiência que acontece em Santa Maria, RS. **Cadernos de Agroecologia**, v. 17, n. 3, 2022.

SHALLEY, C.; HITT, M.; ZHOU, J. (Eds.). **Social Networks, Creativity, and Entrepreneurship**. The Oxford Handbook of Creativity, Innovation, and Entrepreneurship. Oxford: Oxford University Press, 2015. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199927678.001.0001>

SIMONTON, D. K. Creativity and genius. In JOHN, O. P.; ROBINS, R. W.; PERVIN, L. A. (Eds.). **Handbook of personality: theory and research**. New York: The Guilford Press, 2008. p. 679-98.

SASHI, C.M. Customer engagement, buyer-seller relationships, and social media. **Management Decision**, v. 50, n. 2, p. 253-272, 2012. <https://doi.org/10.1108/00251741211203551>

SOSA, M. E. Where do creative interactions come from? The role of tie content and social networks. **Organization Science**, v. 22, n. 1, p. 1-21, 2011. <https://doi.org/10.1287/orsc.1090.0519>

STRAUSS, A. L. **Qualitative analysis for social scientists**. San Francisco: Cambridge University Press, 1987.

SUNDLER, A. J.; LINDBERG, E; NILSSON, C; PALMER, L. Análise temática qualitativa com base na fenomenologia descritiva. **Enfermagem Aberta**, v. 6, n. 3, p. 733-739, 2019. <https://doi.org/10.1002/nop2.275>

TORTORIELLO, M.; KRACKHARDT, D. Activating cross-boundary knowledge: The role of Simmelian ties in the generation of innovations. **Academy of Management Journal**, v. 53, n. 1, p. 167-181, 2010. <https://doi.org/10.5465/amj.2010.48037420>

TREVILLA ESPINAL, D. L.; SOTO PINTO, M. L.; MORALES, H.; ESTRADA-LUGO, E. I.. Feminist agroecology: Analyzing power relationships in food systems. **Agroecology and Sustainable Food Systems**, v. 45, n. 7, p. 1029-1049, 2021. <https://doi.org/10.1080/21683565.2021.1888842>

UNCTAD, R. C. **Economia criativa**: uma opção de desenvolvimento viável. Brasília: Secretaria da Economia Criativa/Minc; São Paulo: Itaú Cultural, 2010.

VIGUELES, M. C.; MARQUES, R. B. Transformação dos espaços públicos por meio da hospitalidade nas feiras de economia criativa. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 6, n. 17, p. 98-110, 2021. <https://doi.org/10.22398/2525-2828.61798-110>

Sobre os autores

Elias Ricardo de Oliveira: doutorando em Administração pela Universidade Federal de Pernambuco UFPE; Mestre pela Universidade Federal Rural de Pernambuco no Curso de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância. Pós-graduação em MBA em Marketing e Publicidade; Graduação em Gestão de Marketing pela UNOPAR. Avaliador do BASIS/INEP - Banco de Avaliadores do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior do Ministério da Educação – MEC.

Fernando Gomes de Paiva Júnior: doutor em Administração pela Universidade Federal de Minas Gerais (2004), Mestre em Administração de Empresas pela Universidade de Deusto, País Basco, Espanha (1990) e graduado em Administração - Universidade Federal de Pernambuco (1985). Professor Titular da Universidade Federal de Pernambuco. Coordenador do Programa de Pós-graduação em Gestão Pública para o Desenvolvimento do Nordeste (MGP) . Professor efetivo do Programa de Pós-graduação em Administração (Propad).

Henrique César Muzzio de Paiva Barroso: doutor em Administração pela EAESP-FGV (Conceito 7 - CAPES). Professor Associado 2 da UFPE - Departamento de Ciências Administrativas (DCA) e Programa de Pós-Graduação em Administração (PROPAD). Coordenador do Laboratório de Criatividade e Inovação (LCI-UFPE). Líder do Grupo de Pesquisa Locus de Investigação em Economia Criativa. Líder de projetos de pesquisas financiados pelo CNPq e FACEPE (Pernambuco). Coordenador da Divisão EPQ da ANPAD (2020-2023). Membro do Comitê Científico da Divisão EPQ da ANPAD (2018-2020). Coordenador Local (UFPE) da cátedra UNESCO em políticas públicas voltadas para a economia criativa.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento**: O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Contribuições dos autores: PAIVA JÚNIOR, F. G.; MUZZIO, H.: Conceituação, Investigação, Metodologia, Revisão, Administração do Projeto, Recursos. OLIVEIRA, E.R.: Curadoria de Dados, Análise Formal, Supervisão, Validação, Visualização, Software, Escrita – Primeira Redação, Escrita – Revisão e Edição.



Cidades criativas e a inovação pela coprodução de serviços públicos: uma análise a partir da teoria da localização

Creative cities and innovation through the co-production of public services: an analysis based on location theory

Thiago Chagas de Almeida^I , Magnus Luiz Emmendoerfer^{II} , Elias José Mediotte^I , Alessandro Carlos da Silva Junior^I , Beatriz Gondim-Matos^{III} 

RESUMO

O presente ensaio teórico tem o objetivo de analisar, à luz da teoria da localização, se as cidades criativas são mais passíveis a inovar no setor público por promover a coprodução de serviços públicos. Partindo de uma literatura seminal e recente e de procedimentos analíticos próprios dos autores, os resultados da pesquisa indicaram que a inovação no setor público pode ser mais estimulada pelo fomento à coprodução de serviços públicos das cidades criativas. Dessa forma, as cidades criativas seriam locais mais propensos a inovar e a se desenvolver economicamente, por ter o compromisso de envolver diferentes atores sociais nesse processo. Este trabalho contribui para compreender um fator territorial (gestão pública local voltada a gerar uma cultura criativa) que favorece a coprodução de serviços públicos e seus respectivos impactos (inovação para o desenvolvimento econômico territorial), que é uma lacuna teórica da literatura sobre o tema. Ademais, os apontamentos deste artigo mostram que a coprodução é uma prática que alavanca a inovação no setor público e, por isso, deve ser fomentada na gestão pública, reforçando assim o compromisso institucional assumido pelas cidades criativas.

Palavras-chave: Cidades criativas. Coprodução de serviços públicos. Inovação no setor público. Teoria da localização. Desenvolvimento econômico territorial.

ABSTRACT

This theoretical essay aims to analyze, in the light of location theory, if creative cities are more likely to innovate in the public sector by promoting the co-production of public services. Based on a seminal and recent literature and on the authors' own analytical procedures, the results of the research indicated that innovation in the public sector can be further stimulated by encouraging the co-production of public services in creative cities. Therefore, creative cities would be places more likely to innovate and develop economically, as they are committed to involving different social actors in this process. This work contributes to understanding a territorial factor (local public management aimed at generating a creative culture) that favors the co-production of public services and their respective impacts (innovation for territorial economic development), which is a theoretical gap in the literature on the subject. Furthermore, the notes in this article show that co-production is a practice that leverages innovation in the public sector and therefore must be encouraged in public management, thus reinforcing the institutional commitment taken on by creative cities.

Keywords: Creative cities. Co-production of public services. Public sector innovation. Location theory. Territorial economic development.

^IUniversidade Federal de Viçosa – Viçosa (MG), Brasil. E-mails: thiagocalmeida@hotmail.com; eliasmediotte@gmail.com; alessandro.ufvadm@gmail.com

^{II}Universidade Federal de Minas Gerais – Belo Horizonte (MG), Brasil. E-mail: magnus@ufv.br

^{III}Universidade Federal de Pernambuco – Recife (PE), Brasil. E-mail: beatriz.gondim@ufca.edu.br

Recebido em: 15/07/2023. Aceito em: 18/09/2023

INTRODUÇÃO

A administração pública, nos últimos anos, tem se tornado cada vez mais descentralizada e aberta à participação social, levando a um processo de transformação das características da construção das políticas públicas, sobretudo por meio do compartilhamento de responsabilidades e atuação conjunta, envolvendo a sociedade e o governo (SALM, 2014). Logo, as políticas públicas não seriam resultantes apenas da interferência estatal, mas oriundas da influência de vários atores, tanto governamentais quanto não governamentais (ALMEIDA, 2023; CHAEBE; MEDEIROS, 2017; WEAVER, 2019).

Em vista disso, a coprodução se mostra como uma abordagem que representa esse novo contexto, revelando que a sociedade civil também age na constituição dos serviços públicos (ALMEIDA, 2023; OSTROM, 1996; VERSCHUERE; BRANDSEN; PESTOFF, 2012). Mais que perceber a influência de atores não estatais nas políticas públicas, a coprodução também é tida como uma prática que acarreta em inovação. Edelman e Mergel (2021) e Radnor *et al.* (2014) indicam que a coprodução facilita a cocriação de ideias, que pode implicar em inovação no setor público.

Para Emmendoerfer (2019), a coprodução de serviços públicos traz mais legitimidade à inovação no setor público, pela sua capacidade de se abrir às demandas e proposições dos cidadãos e outros *stakeholders*. Contudo, a coprodução de modo mais direto não seria algo natural ou que acontece espontaneamente. De acordo com Verschuere, Brandsen e Pestoff (2012), os cidadãos precisam ter oportunidades concretas e estar motivados para participar dos serviços públicos. Tal concepção denota que alguns arranjos da administração pública podem ser mais propícios à coprodução e à inovação, resultante da participação social, que outros.

Por isso, o presente ensaio atribui um destaque às cidades criativas, por acreditar na sua capacidade de promover um ambiente voltado à inovação coprodutiva. Segundo Alsayel, Jong e Fransen (2022) e Landry (2008), as cidades criativas são aquelas que incentivam uma cultura criativa, tendo mecanismos que interagem diversos atores locais e utilizam sua diversidade de ideias para a inovação. Essas características são atreladas aos requisitos que as cidades devem cumprir para serem reconhecidas como criativas, a exemplo dos critérios para participar da rede de cidades criativas, conduzida pela United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).

Assim, acredita-se que as cidades criativas podem ser mais propícias a inovar, por estimular a criatividade por meio de um esforço coletivo. Tal consideração partiu da teoria da localização, que indica que fatores territoriais, tangíveis ou intangíveis, podem explicar as disparidades do desenvolvimento econômico dos lugares (DALLABRIDA, 2017), que tem relação direta com a capacidade de inovação deles (AUDY, 2017; SCHUMPETER, 1982). No caso das cidades criativas, entende-se que seu modelo de gestão, mais direcionado à criatividade coletiva, pode mobilizar a inovação no setor público. Por conta disso, este ensaio faz a seguinte indagação: sob a ótica da teoria da localização, as cidades criativas são mais propícias a inovar no setor público por fomentar institucionalmente a coprodução de serviços públicos?

Nesse sentido, este ensaio analisa — por uma literatura seminal e recente, além de procedimentos analíticos específicos dos autores — se as cidades criativas são mais passíveis a inovar no setor público pelo seu compromisso de envolver diferentes atores sociais nesse processo. Dessa maneira, o presente trabalho contribui para a compreensão de uma peculiaridade espacial (gestão pública local voltada a estimular a criatividade) que pode facilitar a coprodução inovadora de serviços públicos. Isso se relaciona à lacuna teórica identificada por Gouveia Júnior, Bezerra e Cavalcante (2023), de que a literatura precisa avançar no entendimento dos efeitos da coprodução face ao seu modo de gestão.

Como implicação prática, este artigo pode revelar, principalmente aos gestores de cidades, que a coprodução de serviços públicos favorece a inovação e, por isso, deve ser fomentada. Além disso, reforçaria o compromisso institucional assumido pelas cidades criativas — de promover a inovação e o desenvolvimento do território com base nos seus atores e na sua cultura (LANDRY, 2008).

CIDADES CRIATIVAS

Visando combater as crises sociais e econômicas recorrentes no cenário mundial, as cidades têm adotado recursos estratégicos de otimização, pautados na criatividade (EMMENDOERFER, 2018). Logo, elas têm se tornado ambientes dinâmicos e em constantes adaptações relativas à economia, à cultura e à qualidade de vida dos cidadãos (FLORIDA, 2011; HOWKINS, 2013; LANDRY, 2013). A partir desse contexto, emerge o conceito de cidades criativas, que compõem o cerne das indústrias criativas (ARCOS-PUMAROLA; PAQUIN; SITGES, 2023). Isso porque as indústrias criativas são constituídas de um “grupo de setores líderes, cujo núcleo abrange determinadas atividades que têm por base a criatividade e o conteúdo intelectual, artístico e cultural” (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 2008, p. 24).

O termo “indústrias criativas” se configura como um novo modelo produtivo que combina a economia e a cultura a partir de práticas criativas (FLOREA; SAVA; MARCU, 2022; ROSA, 2021). Tal modelo abarca os bens e serviços que se constituem “numa dinâmica de valorização, proteção e promoção da diversidade das expressões culturais”, visando garantir a originalidade, a força e a potencialização para o crescimento local (BRASIL, 2011, p. 34). Isso ocorre pela geração de emprego e renda, sobretudo por intermédio da inclusão social (BASTOS; CARDOSO; OLIVEIRA, 2016).

Ao discutir as concepções das indústrias criativas, que embasam os fundamentos das cidades criativas, vale também compreender o que é criatividade como um valor mais socioespacial. Segundo Amabile (2012), a criatividade relaciona competências e habilidades, elevando a ideia de fazer algo novo como uma maneira de progredir. A criatividade, associada ao espaço, seria um esforço para a transformação positiva dos lugares (RICHARDS; DUIF, 2018). Complementar a essa visão de mudança positiva, Furtado (2008) indica que a criatividade seria um instrumento necessário para a organização humana.

O conceito de cidade criativa começou a ser discutido mais recentemente, tendo nas últimas décadas despertado o interesse de vários países, dos mais diversos continentes (CERISOLA; PANZERA, 2021; REIS, 2011). Entre os fatores que contribuíram para o desenvolvimento desse novo modelo de organização urbana, Reis (2011) destaca a “passagem de bastão” do paradigma socioeconômico industrial para o do conhecimento. A competitividade econômica entre cidades dependentes da inovação também fomentou esse processo, entendendo que quanto mais criativa fosse uma população, mais pulsante seria sua economia (REIS, 2011).

Partindo dessas considerações, o que seria uma cidade criativa? Para Lerner (2009), o que faz as cidades serem criativas é o compromisso coletivo. Segundo o autor, esse compromisso mais amplo se basearia em três princípios voltados à qualidade de vida local: solidariedade, mobilidade e sustentabilidade. Outros motivos que merecem destaque é a identidade e o sentimento de pertencer ao lugar e a sociodiversidade, seja de idades, rendas, usos do território etc. (LERNER, 2009).

As cidades criativas se apresentam por ambientes dinâmicos que conseguem produzir, por meio de seus habitantes, a integração de diversos setores, sejam eles econômicos, sociais ou culturais (FLORIDA, 2011; LANDRY, 2013; REIS, 2012). Segundo Cerisola e Panzera (2021, p. 1, tradução nossa), o “[...] caráter criativo das cidades é considerado uma força estratégica e uma oportunidade que pode repercutir, favorecendo o sistema econômico de todas as regiões onde elas estão localizadas”. Nesse sentido, Alsayel, Jong e Fransen (2022) entendem que, apesar de depender também do contexto de gestão de cada uma delas, as cidades criativas tendem a estimular a inovação e, conseqüentemente, o crescimento econômico.

Lerner (2009) defende que a característica mais aparente das cidades criativas é a integração entre os espaços e as pessoas, ambiente natural e construído e até entre distintas gerações (como o passado, o presente e o futuro). De outro modo, Landry (2008) entende que um elemento comum dessas cidades é a ênfase na cultura interna para o desenvolvimento econômico do local. Este autor também traz que nessas cidades há mais incentivo à participação cidadã, produzindo um ambiente que estimula a diversidade de ideias voltadas à inovação.

Outro ponto que se deve discutir acerca das cidades criativas, além do seu conceito, é como elas são identificadas como tal. Atualmente, uma das principais formas de identificar as cidades criativas é pela Rede de Cidades Criativas da UNESCO (UNESCO Creative Cities Network — UCCN). A UCCN foi criada em 2004, buscando fortalecer a cooperação com e entre cidades que reconhecem a criatividade como um fator estratégico do desenvolvimento sustentável em aspectos econômicos, sociais, culturais, ambientais, políticos e éticos, tanto em nível internacional quanto local.

A UCCN abrange sete campos criativos: i) artesanato e arte folclórica; ii) *design*; iii) cinema; iv) gastronomia; v) literatura; vi) artes midiáticas; e vii) música (UNESCO, 2023). Segundo a UNESCO (2023), a UCCN é composta de 246 cidades, de 72 países. As cidades da UCCN se comprometem a estimular a participação de diversos atores locais para a inovação, mediante os mecanismos de governança. Além disso, as

cidades da UCCN se propõem a alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, da Organização das Nações Unidas (ONU).

A Agenda 2030 foi desenvolvida pela ONU em 2015, junto a 193 países (ONU, 2023). Ela apresenta diretrizes globais para o desenvolvimento sustentável, estabelecidas por 17 ODS e suas 169 metas (ONU, 2023). A integração desses ODS com a UCCN visa somar esforços a partir de uma governança que atenda às necessidades socioeconômicas globais (GRUPO DE TRABALHO DA SOCIEDADE CIVIL PARA A AGENDA 2030, 2019).

Portanto, independentemente do campo econômico que é promovido, pode-se dizer que as cidades criativas são aquelas que mobilizam uma cultura criativa, mediante a atuação de diversos atores, governamentais ou não (LANDRY, 2008). Com isso, fica ainda mais evidente a conexão dessas cidades com a coprodução de serviços públicos, por elas buscarem integrar o Estado com os demais *stakeholders* (sociedade civil, mercado etc.) para cocriação de ações com fins públicos.

COPRODUÇÃO DE SERVIÇOS PÚBLICOS

A coprodução de serviços públicos começou a ser discutida no final da década de 1970, em um *workshop* sobre teoria e análise de políticas públicas (NABATCHI; SANCINO; SICILIA, 2017; OSTROM, 1996). Segundo Ostrom (1996), a coprodução teve o objetivo inicial de contrapor às teorias hegemônicas de governança urbana, que reforçavam o protagonismo de políticas centralizadoras. Apesar do seu início promissor, a discussão a respeito da coprodução diminuiu no decorrer dos anos, voltando a ganhar mais visibilidade somente nas últimas décadas (CHAEBO; MEDEIROS, 2017; NABATCHI; SANCINO; SICILIA, 2017). De acordo com Chaebo e Medeiros (2017), esse novo interesse veio com o entendimento de que os cidadãos estão cada vez mais atuantes na produção dos serviços públicos.

Alford (2014) corroborou com essa perspectiva indicando que a coprodução de serviços públicos é algo imprescindível para fomentar a participação cidadã. Osborne, Radnor e Stokosch (2016) acreditam que a coprodução é uma prática de administração pública, alegando que qualquer tipo de envolvimento múltiplo nas políticas públicas, entre o Estado e os cidadãos, a configura.

A coprodução entende que as políticas públicas têm o Estado como produtor mais ordinário (sob suas diversas representações) e os cidadãos como produtores extraordinários (OSTROM, 1996). Nesse sentido, a coprodução mostra que a sociedade também influencia no resultado dos serviços públicos, não sendo esses serviços apenas geridos pelo governo e executados por burocratas (ALMEIDA; EMMENDOERFER, 2022; TAMBOVTSEV; ROZHDESTVENSKAIA, 2023; VERSCHUERE; BRANDSEN; PESTOFF, 2012).

De acordo com Edelmann e Mergel (2021), a coprodução é fundamental para a inovação no setor público, por se abrir à diversidade de ideias e estimular a cocriação. Ademais, ela faz com que diversos problemas sociais possam ser identificados e resolvidos por meio de estratégias mais complexas, pensadas coletivamente (AMANN; SLEIGH, 2021; BEDNARSKA-OLEJNICZAK; OLEJNICZAK; KLÍMOVÁ, 2021; PILL, 2022).

Vale ressaltar que originalmente a coprodução foi utilizada para representar que diferentes atores interferem nos serviços públicos (ALMEIDA, 2023; OSTROM, 1996). Porém, no decorrer dos anos, a coprodução também foi usada como uma perspectiva para analisar as políticas públicas (CHAEBO; MEDEIROS, 2017). Isso ocorre pelos serviços públicos serem materializações das políticas públicas, entre suas outras formas de manifestação (MORAES, 1999).

Além dessa consideração, é necessário distinguir a utilização da coprodução como prática da teoria e da própria cocriação. A coprodução como prática são as ações que envolvem efetivamente atores não governamentais na produção dos serviços públicos. Já como teoria, a coprodução seria uma lente que enxerga e explica que as políticas públicas são construídas coletivamente. Esses dois usos da coprodução se complementam, porque a teoria só se justifica se há o acontecimento na prática.

No que tange a sua distinção e relação à cocriação, a coprodução pode ser entendida como uma prática que tem grande potencial de estimular (RADNOR *et al.*, 2014; STEINMUELLER, 2013). Logo, entende-se aqui que a cocriação é a geração de ideias coletivamente, que emerge muitas vezes da interação de atores na gestão das políticas públicas, ou seja, da coprodução de serviços públicos.

Também é importante deixar claro que as práticas coprodutivas não ocorrem naturalmente e que nem sempre devem ser vistas como vantajosas por ter benefícios substanciais (OSTROM, 1996). Esta autora mostra que várias circunstâncias precisam ser ponderadas para isso, como: a existência de leis que assegurem a participação social; se há tecnologia que torne uma participação coletiva possível; e se os diferentes atores envolvidos assumem um compromisso mútuo e dispõem de algum crédito. Dessarte, percebe-se que a coprodução necessita de um ambiente conveniente para se perpetuar.

Referente a isso, Verschuere, Brandsen e Pestoff (2012) apontam que a participação dos atores não estatais na coprodução é resultado da combinação entre motivação individual e facilidade de envolvimento. Van Eijk e Steen (2016) indicam que muitos fatores podem facilitar o envolvimento dos cidadãos para a coprodução, como a importância do problema ou questão a ser resolvida, seja do ponto de vista social, seja do ponto de vista pessoal.

Tais considerações fazem questionar, principalmente por estudar sua articulação com as cidades criativas, qual modelo de gestão pública pode favorecer a coprodução e gerar um ambiente mais fértil à inovação no setor público. Ou seja, por que as cidades criativas fomentam mais a coprodução e, por isso, são mais propícias a inovar no setor público? No próximo tópico essa questão será mais debatida, a partir do conceito de inovação no setor público.

INOVAÇÃO NO SETOR PÚBLICO

A inovação é um elemento fundamental para o crescimento e progresso econômico (AUDY, 2017; CAPPELLESSO; RAIMUNDO; THOMÉ, 2021; MINEIRO; SOUZA; CASTRO, 2021; SCHUMPETER, 1982). Ela surge de uma iniciativa, modesta ou pretenciosa, que origina algo novo, seja relacionado aos processos, produtos, práticas etc.

(MIRANDA *et al.*, 2019; SIMANTOB; LIPPI, 2003). A inovação pode ser tanto incremental, com pequenas melhorias do que já existe, quanto disruptiva, que traz um novo panorama tecnológico às práticas sociais (AUDY, 2017; SCHUMPETER, 1982).

Segundo Furtado (2008), a inovação sempre teve a diretriz básica de ampliar as perspectivas e possibilidades humanas. Posto isso, é possível observar uma semelhança entre as definições de criatividade e inovação, sendo conceitos não sinônimos, mas complementares. A criatividade se associa ao esforço para gerar boas ideias, ao passo que a inovação seria o resultado esperado desse esforço, ou seja, a aplicação das boas ideias. Paralelo a isso, Furtado (2008) defende que a inovação é fruto da criatividade social. Assim, fica mais fácil compreender o que é inovação no setor público. Porém, antes de tratar desse conceito mais particular, cabe discorrer como ele surgiu.

De acordo com Emmendoerfer (2019), a inovação no setor público passou a ser um assunto de relevância internacional após o século XX, pelo extensivo uso de medidas tecnológicas para melhorar a gestão pública. Já no século XXI, a inovação no setor público despontou pela necessidade do Estado em se adequar às exigências impostas por um mundo conectado em rede, inclusive no que tange às políticas e aos serviços públicos (EMMENDOERFER, 2019).

Essa necessidade está muito relacionada ao processo de globalização, que facilitou a conexão de pessoas e organizações (pelo uso de internet e aparelhos como *notebooks* e *smartphones*), que outrora seria bem mais difícil (CASTELLS, 2009). Além dessa necessidade de adaptação, a inovação no setor público surgiu para reduzir os gastos fiscais e qualificar o sistema democrático, fazendo com que os serviços públicos tenham mais credibilidade social (CAVALCANTE; CUNHA, 2017).

A inovação no setor público se propõe a dar novos e bons usos aos recursos públicos, por meio de melhorias dos processos de gestão pública e dos produtos gerados por ela (políticas públicas) (OSBORNE; BROWN, 2005). Desse modo, a inovação no setor público pode ser compreendida como a utilização de ideias incrementais ou totalmente novas, que tragam à sociedade algum valor público (EUROPEAN COMMISSION, 2013; MULGAN, 2007). Para Emmendoerfer (2019, p. 22), a inovação no setor público é:

[...] uma ideia (nova, melhorada ou renovada) e sistematizada para o contexto de sua aplicação, com o intuito de solucionar um problema de interesse público, cujo protagonismo é exercido, pelo menos inicialmente, por pessoas que demonstram comportamentos empreendedores na administração pública.

Entende-se como pessoas de comportamento empreendedor aquelas que em determinados momentos se propõem a correr riscos calculados, com iniciativa de gerar propostas inovadoras (EMMENDOERFER, 2019). Assim, o empreendedorismo acaba sendo uma característica latente de cada indivíduo, que pode ser exercida ou não. Vale ponderar que, neste trabalho, a inovação é considerada como “o uso da ideia” e não o processo que a originou, que está mais próximo do conceito de criatividade.

No que tange à relação entre a inovação no serviço público e a coprodução, ela parte da concepção de que a coprodução pode gerar maior legitimidade às novas ideias criadas e utilizadas, por partir de pretensões sociais (EMMENDOERFER, 2019). Outro ponto que esse autor destaca é que, ao ser estabelecida por diferentes atores, a coprodução pode fazer com que as ações inovadoras se mantenham em diversos mandatos governamentais. Ademais, a coprodução é considerada como uma prática fértil à inovação, por se abrir a múltiplas percepções e experiências (EDELMAAN; MERGEL, 2021; RADNOR *et al.*, 2014; STEINMUELLER, 2013).

A partir disso, pode-se dizer que, por fomentar a criatividade pela interação de múltiplos atores, as cidades criativas são mais propícias a inovar. A criatividade é um atributo essencial para a inovação e o crescimento de determinado local. A criatividade contribui para a organização humana, podendo inclusive ajudar os países subdesenvolvidos a romper com a dependência tecnológica dos desenvolvidos (FURTADO, 2008). O fator “criatividade” também serviu para explicar a ascensão de cidades pequenas, que outrora eram tidas como irrelevantes comparadas às mais populosas (RICHARDS; DUIF, 2018).

Assim sendo, observa-se que a gestão pública voltada a promover socialmente a criatividade — característica das cidades criativas — pode ser considerada como um elemento diferencial, que indica uma predisposição de um lugar a inovar e se desenvolver mais economicamente que outros. Isso é discutido de modo mais detalhado no próximo tópico, por meio da teoria da localização, que procura compreender e explicar as razões das disparidades econômicas dos territórios.

DISCUSSÕES À LUZ DA TEORIA DA LOCALIZAÇÃO

Discute-se, aqui, por meio da teoria da localização, como o fomento à criatividade coproduzida pode ser um fator que favorece a inovação no setor público e o desenvolvimento econômico de um território. Segundo Dallabrida (2017), as teorias da localização (ou clássicas espaciais) têm como princípios básicos a elaboração de modelos explicativos que identificam os motivos das disparidades territoriais, principalmente econômica (DALLABRIDA, 2017).

Além desse elemento mais comum, as teorias da localização se desmembram em pontos de análise mais específicos. Ao verificar essa variação, Dallabrida (2017) as dividiu em três grupos de modelos: os modelos de localização industrial, que determinam a localização da produção como uma maneira de reduzir os custos e o transporte nas indústrias; os polos de crescimento, causação circular cumulativa e efeitos de encadeamento, que ressaltam as interdependências setoriais como causas da localização das empresas e, conseqüentemente, do desenvolvimento regional; e os modelos que incorporam economias externas dinâmicas, partindo do pressuposto de que as razões para o investimento em um local e seu crescimento mudam continuamente.

Sem querer se aprofundar em cada um desses grupos, mas na perspectiva central da teoria, é válido questionar: o que seria esse crescimento ou desenvolvimento que serve para explicar as desigualdades espaciais? Dessa forma, é necessário elucidar a qual conceito de crescimento ou desenvolvimento — econômico, social,

ambiental etc. — este trabalho está se referindo, até para delimitar qual implicação da inovação em cidades criativas foi analisada aqui pela teoria da localização.

Segundo Bresser-Pereira (2014), deve-se diferenciar desenvolvimento e crescimento econômico, de desenvolvimento humano e progresso. Enquanto o primeiro desenvolvimento estaria mais associado às melhorias do padrão de vida, oriundas do processo de acumulação do capital, o desenvolvimento humano teria cinco objetivos mais amplos:

[...] desenvolvimento da segurança (maior paz entre as nações e menos crimes), desenvolvimento econômico (maior bem-estar), desenvolvimento político (maior igualdade política e maior participação no governo), desenvolvimento social (maior igualdade econômica) e desenvolvimento ambiental (maior proteção do ambiente) (BRESSER-PEREIRA, 2014, p. 58).

Bresser-Pereira (2014) traz que uma forma de medir o desenvolvimento humano e progresso é pelo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), que, em linhas gerais, avalia a renda *per capita* do país com base no seu Produto Interno Bruto (PIB), na expectativa de vida das pessoas e na taxa de escolarização. Apesar de ser criticado por não representar uma adequada medição desse tipo de desenvolvimento, o IDH é considerado um indicador muito importante para comparar as realidades dos países (BRESSER-PEREIRA, 2014). Já o desenvolvimento e crescimento econômico é medido pela própria renda *per capita*, sendo também um indicador contestado para esse fim (BRESSER-PEREIRA, 2014).

A partir dessa curta análise, que desenvolvimento seria mais adequado para indicar como resultante da inovação? Essa delimitação deve ser feita até para não correr o risco de cair na confusão conceitual que muitos autores fazem ao tratar esses dois tipos de desenvolvimento como sinônimos (BRESSER-PEREIRA, 2014).

Este trabalho discute o papel da inovação para o desenvolvimento e crescimento econômico, por esse ser mais associado às teorias da localização (DALLABRIDA, 2017). Apesar disso, o presente estudo não ignora outros possíveis impactos positivos da inovação para determinado território, trata-se apenas de um recorte para relacionar a inovação às disparidades espaciais investigadas pela teoria da localização.

Nesse sentido, apresentando alguns estudos que tratam da inovação e suas variações espaciais, é possível responder o porquê de cidades criativas, mediante a coprodução, serem mais propícias ao desenvolvimento econômico. Para Cima e Amorim (2007), a inovação interfere profundamente na difusão do crescimento econômico e na eficiência entre regiões e setores. Além disso, as autoras indicam que o crescimento econômico se apresenta nas cidades-regiões pela expansão dos seus limites centrais, por meio da criação de centros de especialização propostos a inovar.

Casali, Silva e Carvalho (2010), também partindo de uma teoria da localização (*neoschumpeteriana*), mostram que o desequilíbrio econômico entre as cinco regiões brasileiras (Norte, Nordeste, Sudeste, Sul e Centro-Oeste) se explica pela discrepância tecnológica delas. Esses autores constataram em sua pesquisa a importância de as regiões menos desenvolvidas avançarem no processo de inovação e cocriação interna de tecnologia, condizente aos seus recursos disponíveis:

[...] extremamente importante que as regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste iniciem suas próprias pesquisas, almejando o desenvolvimento tecnológico e econômico (CASALI; SILVA; CARVALHO, 2010, p. 548).

O desenvolvimento tecnológico das regiões é uma consequência, podendo ser desenvolvidas novas tecnologias, aperfeiçoadas e adaptadas às tecnologias já existentes, aos recursos produtivos físicos e humanos de cada região (CASALI; SILVA; CARVALHO, 2010, p. 549).

Analisando especificamente a cidade de Bushehr, no Irã, Tayebbeh *et al.* (2023) identificaram que os fatores criativos do território estudado foram fundamentais para o seu desenvolvimento, principalmente por favorecer a inovação. O trabalho de Daldanise e Clemente (2022), baseado no caso de Nápoles, na Itália, também indicou a criatividade promovida por diferentes grupos sociais como um elemento diferencial para o desenvolvimento do lugar, principalmente pela valorização de seus patrimônios material e imaterial.

De acordo com Foster (2022), apesar da cocriação ser muitas vezes negligenciada no processo de desenvolvimento econômico, ela é algo central para isso e que precisa fazer parte do planejamento urbano. A cocriação e a coprodução propiciam a utilização de ideias que podem gerar benefícios econômicos, principalmente por envolver pessoas com diferentes demandas e perspectivas visando gerar estratégias inovadoras para seu território (EDELDMANN; MERGEL, 2021; EHRET; OLANIYAN, 2023).

Pode-se indicar com isso que a inovação, decorrente de um movimento endógeno que considera antes de tudo as peculiaridades e as visões dos atores de um local (cultural, de recursos etc.), é um elemento essencial para o desenvolvimento econômico de um território, tendo como recorte aqui as cidades. Segundo Audy (2017) e Schumpeter (1982), a inovação pode ser entendida com um vetor para o desenvolvimento econômico.

Dallabrida, Covas e Covas (2017) também acreditam que a inovação, só que atrelada a sustentabilidade e integração social, induz ao desenvolvimento econômico territorial. De acordo com esses autores, a sustentabilidade e a integração social se inserem como atributos que delongam o desenvolvimento. Nota-se, pela importância da integração social, que a coprodução é fundamental para um esforço contínuo voltado à inovação e ao desenvolvimento econômico.

Além desse benefício da coprodução, que favorece a inovação e o desenvolvimento econômico, Koch e Hauknes (2005) destacam que a tomada de decisão coletiva do que será inovado é essencial para ponderar as necessidades do todo e a obtenção de legitimidade. Dessa maneira, a coprodução pode ser vista como uma prática que impulsiona a inovação e o próprio desenvolvimento econômico decorrente dela.

Portanto, infere-se aqui — à luz das teorias da localização — que o fomento à inovação coprodutiva das cidades criativas é um fator essencial para o desenvolvimento econômico. Isso, paralelamente a inúmeros outros fatores (como recursos naturais, posicionamento logístico etc.), pode ajudar a explicar as razões das disparidades econômico-territoriais, principalmente entre as cidades criativas e as que não são reconhecidas como tal, dadas as devidas proporções para fins de comparação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste ensaio foi possível observar que as cidades criativas, pelo seu estímulo à coprodução e à cocriação dos serviços públicos, são ambientes mais propensos a inovar e a se desenvolver economicamente que as cidades que não têm o mesmo compromisso institucional. Apesar disso, não se pode dizer que as cidades que não têm o selo de “criativas” não coproduzem a inovação e têm um esforço para o desenvolvimento econômico estritamente mais limitado. Apenas indica-se aqui que — à luz da teoria da localização — o modelo de gestão das cidades criativas, voltado a promover a inovação no setor público por múltiplos atores, é um fator positivo e diferencial para o desenvolvimento econômico territorial.

Logo, de modo mais específico, essa consideração vai depender muito do caso estudado. Por conta disso, é relevante que trabalhos futuros, sobretudo teóricos-empíricos, analisem como os compromissos institucionais assumidos por determinadas cidades que participam de redes de cidades criativas têm se efetivado — verificando, portanto, se a criatividade coproduzida tem sido estimulada contextualmente. Também, seria pertinente a investigação das potenciais implicações de cidades criativas para além do desenvolvimento econômico, relacionando a outras dimensões essenciais do ponto de vista sustentável, como a social, ambiental, cultural, política etc.

Todavia, mesmo com todo o seu caráter de debate introdutório, o presente ensaio trouxe contribuições significativas. Teoricamente, suas considerações permitiram identificar uma característica territorial que favorece a coprodução inovadora de serviços públicos, que é a gestão pública comprometida a fomentar a criatividade por múltiplos atores locais. Isso se relaciona à lacuna teórica identificada por Gouveia Júnior, Bezerra e Cavalcante (2023), de que a literatura precisa discutir continuamente os efeitos da coprodução de bens e serviços públicos por determinado contexto de gestão.

Já como contribuição à prática de governança pública territorial, esta pesquisa mostra que a coprodução deve ser promovida pelos gestores das cidades, pois favorece a inovação no setor público e, por consequência, o desenvolvimento econômico territorial. Dessa forma, este estudo também justifica a proposta das cidades criativas: de estimular uma cultura inovadora, envolvendo a sociedade como um todo (LANDRY, 2008).

AGRADECIMENTOS

Agradecemos o fomento das agências: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico — CNPq (Processos 312764/2022-7; 403139/2022-8); Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — CAPES (Processo 88887.692143/2022-00); e Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais — FAPEMIG (Processos PPM-00049-18; APQ-04471-22). Também agradecemos o apoio do Centro de Desenvolvimento e Planejamento Regional da Universidade Federal de Minas Gerais (CEDEPLAR/UFMG), principalmente em atividades de residência pós-doutoral. Por fim, agradecemos os editores e os avaliadores anônimos da *Revista Diálogo com a Economia Criativa*, que contribuíram com sugestões de melhoria para o aperfeiçoamento deste artigo.

REFERÊNCIAS

- ALFORD, J. The multiple facets of co-production: building on the work of Elinor Ostrom. **Public Management Review**, v. 16, n. 3, p. 299-316, 2014.
- ALMEIDA, T. C. Coprodução nas políticas públicas de fomento à agricultura familiar: uma análise das ações do município de Campos dos Goytacazes/RJ. **Revista de Pesquisa em Políticas Públicas**, v. 1, n. 2, p. 48-69, 2023.
- ALMEIDA, T. C.; EMMENDOERFER, M. L. Coprodução de serviços públicos e participação social: o efeito do decreto nº 9.759/2019 na vigência dos conselhos gestores brasileiros. **Revista Acadêmica da Faculdade de Direito do Recife**, v. 94, n. 2, p. 211-230, 2022.
- ALSAYEL, A.; JONG, M.; FRANSEN, J. Can creative cities be inclusive too? How do Dubai, Amsterdam and Toronto navigate the tensions between creativity and inclusiveness in their adoption of city brands and policy initiatives? **Cities**, v. 158, p. 1-12, 2022.
- AMABILE, T. M. Componential theory of creativity. **Harvard Business School Working Paper 12-096**, 2012.
- AMANNAN, J.; SLEIGH, J. Too vulnerable to involve? challenges of engaging vulnerable groups in the co-production of public services through research. **International Journal of Public Administration**, v. 44, n. 9, p. 715-727, 2021.
- ARCOS-PUMAROLA, J.; PAQUIN, A. G.; SITGES, M. H. The use of intangible heritage and creative industries as a tourism asset in the UNESCO creative cities network. **Heliyon**, v. 9, n. 1, p. 1-11, 2023.
- AUDY, J. A inovação, o desenvolvimento e o papel da Universidade. **Estudos Avançados**, v. 31, n. 90, p. 75-87, 2017.
- BASTOS, S. Q. A.; CARDOSO, V. L.; OLIVEIRA, E. N. Economia criativa no estado de Minas Gerais. **Revista de Direito da Cidade**, v. 8, n. 4, p. 1778-1799, 2016.
- BEDNARSKA-OLEJNICZAK, D.; OLEJNICZAK, J.; KLÍMOVÁ, V. Grants for local community initiatives as a way to increase public participation of inhabitants of rural areas. **Agriculture**, v. 11, n. 11, p. 1-20, 2021.
- BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da secretaria da economia criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011-2014**. Brasília: Ministério da Cultura, 2011.
- BRESSER-PEREIRA, L. C. Desenvolvimento, progresso e crescimento econômico. **Lua Nova**, n. 93, p. 33-60, 2014.
- CAPPELLESSO, G.; RAIMUNDO, C. M.; THOMÉ, K. M. Measuring the intensity of innovation in the Brazilian food sector: a DEA-Malmquist approach. **INMR - Innovation & Management Review**, v. 17, n. 4, p. 395-412, 2021.
- CASALI, G. F. R.; SILVA, O. M.; CARVALHO, F. M. A. Sistema regional de inovação: estudo das regiões brasileiras. **Revista Economia Contemporânea**, v. 14, n. 3, p. 515-550, 2010.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz & Terra, 2009.
- CAVALCANTE P.; CUNHA, B. Q. É preciso inovar no governo, mas por quê? *In*: CAVALCANTE, P.; CAMÕES, M.; CUNHA, B.; SEVERO, W. (Orgs.). **Inovação no setor público: teoria, tendências e casos no Brasil**. Brasília: IPEA, 2017. p. 15-32.
- CERISOLA, S.; PANZERA, E. Cultural and creative cities and regional economic efficiency: context conditions as catalyzers of cultural vibrancy and creative economy. **Sustainability**, v. 13, n. 13, p. 1-23, 2021.
- CHAEBO, G.; MEDEIROS, J. J. Reflexões conceituais em coprodução de políticas públicas e apontamentos para uma agenda de pesquisa. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 15, n. 3, p. 615-628, 2017.
- CIMA, E. G.; AMORIM, L. S. B. Desenvolvimento regional e organização do espaço: uma análise do desenvolvimento local e regional através do processo de difusão de inovação. **Revista da FAE**, v. 10, n. 2, p. 73-87, 2007.

DALDANISE, G.; CLEMENTE, M. Port Cities Creative Heritage Enhancement (PCCHE) scenario approach: culture and creativity for sustainable development of Naples Port. **Sustainability**, v. 14, n. 14, p. 1-17, 2022.

DALLABRIDA, V. R. **Teorias do desenvolvimento**: aproximações teóricas que tentam explicar as possibilidades e desafios quanto ao desenvolvimento de lugares, regiões, territórios ou países. Curitiba: Editora CRV, 2017.

DALLABRIDA, V. R.; COVAS, M. M. C. M.; COVAS, A. M. A. Inovação, desenvolvimento e espaço urbano: uma relação necessária, mas não suficiente. **Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais**, v. 19, n. 2, p. 360-378, 2017.

EDELMANN, N.; MERGEL, I. Co-production of digital public services in Austrian Public Administrations. **Administrative Sciences**, v. 11, n. 1, p. 1-22, 2021.

EHRET, M.; OLANIYAN, R. Banking the unbanked. Constitutive rules and the institutionalization of mobile payment systems in Nigeria. **Journal of Business Research**, v. 163, p. 1-18, 2023.

EMMENDOERFER, M. L. Territórios criativos como objeto de políticas públicas no contexto brasileiro. In: ASHTON, M. S. G. (Org.). **Cidades criativas: vocação e desenvolvimento**. Novo Hamburgo: Feevale, 2018. p. 125-156.

EMMENDOERFER, M. L. **Inovação e empreendedorismo no setor público**. Brasília: ENAP, 2019.

EUROPEAN COMMISSION. **Powering European public sector innovation: towards a new architecture**. Brussels: Directorate General for Research and Innovation, Innovation Union, European Commission, 2013. (Report of the Expert Group on Public Sector Innovation).

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **A cadeia da indústria criativa no Brasil**: estudos para o desenvolvimento do estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2008.

FLOREA, A.-G.; SAVA, D.-C.; MARCU, O. A. Testing the catalysts of the Romanian Creative Economy — a panel data analysis approach. **Sustainability**, v. 14, n. 21, p. 1-18, 2022.

FLORIDA, R. L. **A ascensão da classe criativa ...e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade e do cotidiano**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

FOSTER, N. From urban consumption to production: rethinking the role of festivals in urban development through co-creation. **Urban Planning**, v. 7, n. 3, p. 379-393, 2022.

FURTADO, C. **Criatividade e dependência na civilização industrial**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

GOUVEIA JÚNIOR, A.; BEZERRA, J. C. V.; CAVALCANTE, C. E. Tipologias de coprodução do bem público: estado da arte e agenda de pesquisa. **Gestão & Regionalidade**, v. 39, p. 1-16, 2023.

GRUPO DE TRABALHO DA SOCIEDADE CIVIL PARA A AGENDA 2030. **III Relatório luz da sociedade civil da Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável**. 2019. Disponível em: <https://gtagenda2030.org.br/relatorio-luz/relatorio-luz-2019/>. Acesso em: 15 jul. 2023.

HOWKINS, J. **Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2013.

KOCH, P.; HAUKNES, J. **On innovation in the public sector**. Oslo: NIFU STEP, 2005. (Public Report No. D20).

LANDRY, C. **The creative city: a toolkit for urban innovators**. Abingdon: Routledge, 2008.

LANDRY, C. **Origens e futuros da cidade criativa**. São Paulo: SESI/SP, 2013.

LERNER, J. Every city can be a creative city. In: REIS, A. C. F.; KAGEYAMA, P. (Orgs.). **Creative City Perspectives**. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2009. p. 31-36.

MINEIRO, A. A. C. M.; SOUZA, T. A.; CASTRO, C. C. The quadruple and quintuple helix in innovation environments (incubators and science and technology parks). **Innovation & Management Review**, v. 18, n. 3, p. 262-307, 2021.

MIRANDA, A. L. B. B.; ARAUJO, I. T.; FREIRE, B. G. O.; FERNANDES, A. J. Inovação nas universidades: uma análise do novo marco legal. **Revista ENIAC Pesquisa**, v. 8, n. 1, p. 85-98, 2019.

MORAES, C. V. Conselhos de gestão de políticas públicas: instituições e/ou espaços políticos. **Revista de Ciências Humanas**, v. 2, p. 107-126, 1999.

MULGAN, G. **Ready or not?** Taking innovation in the public sector seriously. London: Nesta, 2007.

NABATCHI, T.; SANCINO, A.; SICILIA, M. Varieties of participation in public services: the who, when, and what of coproduction. **Public Administration Review**, v. 77, n. 5, p. 766-776, 2017.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. 2023. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 15 jul. 2023.

OSBORNE, S. P.; RADNOR, Z.; STROKOSCH, K. Co-production and the cocreation of value in public services: a suitable case for treatment? **Public Management Review**, v. 18, n. 5, p. 639-653, 2016.

OSBORNE, S.; BROWN, K. **Managing change and innovation in public service organizations**. London: Routledge, 2005.

OSTROM, E. Crossing the great divide: coproduction, synergy, and development. **World Development**, v. 24, n. 6, p. 1073-1087, 1996.

PILL, M. Neighbourhood collaboration in co-production: state-resourced responsiveness or state-retrenched responsabilisation? **Policy Studies**, v. 43, n. 5, p. 984-1000, 2022.

RADNOR, Z.; OSBORNE, S. P.; KINDER, T.; MUTTON, J. Operationalizing co-production in public services delivery: the contribution of service blueprinting. **Public Management Review**, v. 16, n. 3, p. 402-423, 2014.

REIS, A. C. F. **Cidades criativas**: análise de um conceito em formação e da pertinência de sua aplicação à cidade de São Paulo. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2011.

REIS, A. C. F. **Cidades criativas**: da teoria à prática. São Paulo: Sesi/SP Editora, 2012.

RICHARDS, G.; DUIF, L. **Small cities with big dreams**: Creative placemaking and branding strategies. Abingdon: Routledge, 2018.

ROSA, H. V. La transformación del Ensanche Heredia en Soho. Ciudades creativas, gentrificación y promoción cultural en Málaga. **Arte y Políticas de Identidad**, v. 25, p. 143-162, 2021.

SALM, J. F. Coprodução de bens e serviços públicos. In: BOULLOSA, R. F. (Org.). **Dicionário para formação em gestão social**. Salvador: CIASGS, 2014. p. 48-50.

SCHUMPETER, J. A. **Teoria do desenvolvimento econômico**. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

SIMANTOB, M.; LIPPI, R. **Guia valor econômico de inovação nas empresas**. São Paulo: Globo, 2003.

STEINMUELLER, W. E. Innovation studies at maturity. In: FAGERBERG, J.; MARTIN, B. R.; ANDERSEN, E. S. (Eds.). **Innovation studies: evolution and future challenges**. Oxford: OUP, 2013. p. 147-186.

TAMBOVTSEV, V. L.; ROZHDESTVENSKAYA, I. A. Concept of public services coproduction: Creating prerequisites of development or streetlight effect? **Terra Economicus**, v. 21, n. 1, p. 19-31, 2023.

TAYEBEH, P.; GHOLAMREZA, J.; ALI, S.; GHALEHTEIMOURI, K. J. Introducing creative city factors as a solution in sustainable urban development: a case study from Bushehr City in Iran. **Journal of Urban Culture Research**, v. 26, p. 206-225, 2023.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **What is the Creative Cities Network?** 2023. Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/content/about-us>. Acesso em: 15 jul. 2023.

VAN EIJK, C.; STEEN, T. Why engage in co-production of public services? Mixing theory and empirical evidence. **International Review of Administrative Sciences**, v. 82, n. 1, p. 28-46, 2016.

VERSCHUERE, B.; BRANDSEN, T.; PESTOFF, V. Co-production: the state of the art in research and the future agenda. **Voluntas**, v. 23, n. 4, p. 1083-1101, 2012.

WEAVER, B. Co-production, governance and practice: the dynamics and effects of User Voice Prison Councils. **Social Policy and Administration**, v. 53, p. 249-264, 2019.

Sobre os autores

Thiago Chagas de Almeida: doutorando em Administração pela Universidade Federal de Viçosa.

Magnus Luiz Emmendoerfer: doutor em Ciências Humanas: Sociologia e Política pela Universidade Federal de Minas Gerais.

Elias José Mediotte: doutor em Administração pela Universidade Federal de Viçosa.

Alessandro Carlos da Silva Junior: doutorando em Administração pela Universidade Federal de Viçosa.

Beatriz Gondim-Matos: doutora em Administração pela Universidade Federal de Pernambuco.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico — CNPq (Processos 312764/2022-7; 403139/2022-8); Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — CAPES (Processo 88887.692143/2022-00); e Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais — FAPEMIG (Processos PPM-00049-18; APQ-04471-22).

Contribuições dos autores: Almeida, T. C.: Conceituação; Curadoria de Dados; Análise Formal; Investigação; Metodologia; Administração do Projeto; Supervisão; Validação; Visualização; Escrita – Primeira; Redação Escrita – Revisão; e Edição. Emmendoerfer, M. L.: Conceituação; Curadoria de Dados; Análise Formal; Investigação; Metodologia; Administração do Projeto; Supervisão; Validação; Visualização; Redação Escrita – Revisão; e Edição. Mediotte, E. J.: Conceituação; Curadoria de Dados; Análise Formal; Investigação; Validação; Visualização; Escrita – Primeira; Redação Escrita – Revisão; e Edição. Silva Junior, A. C.: Conceituação; Curadoria de Dados; Análise Formal; Validação; Visualização; e Escrita – Primeira. Gondim-Matos, B.: Conceituação; Análise Formal; Validação; Visualização; Redação Escrita – Revisão.

