



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**AMANDA MARIA DULTRA**

**CONSAGRANDO ANIMAÇÃO: DESAFIOS PARA A  
LEGITIMAÇÃO DO DESENHO ANIMADO  
VÍDEO-ENSAIO SOBRE AS ORGANIZAÇÕES DE  
REPRESENTAÇÃO DESSA FORMA ARTÍSTICA**

Salvador

2021

**AMANDA MARIA DULTRA**

**CONSAGRANDO ANIMAÇÃO: DESAFIOS PARA A  
LEGITIMAÇÃO DA ARTE ANIMADA**

**VÍDEO-ENSAIO SOBRE AS ORGANIZAÇÕES DE  
REPRESENTAÇÃO DESSA FORMA ARTÍSTICA**

Memória descritiva do processo de produção do vídeo-ensaio “Consagrando Animação: Desafios para a Legitimização do Desenho Animado”, apresentado ao curso de graduação em Comunicação Social - Jornalismo, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Oliveira de Carvalho

Salvador

2021

**AMANDA MARIA DULTRA**

**CONSAGRANDO ANIMAÇÃO: DESAFIOS PARA A  
LEGITIMAÇÃO DO DESENHO ANIMADO**

**VÍDEO-ENSAIO SOBRE AS ORGANIZAÇÕES DE REPRESENTAÇÃO  
DESSA FORMA ARTÍSTICA**

Memorial apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, Faculdade de Comunicação, da Universidade Federal da Bahia.

Salvador, 1º de junho de 2021.

Banca Examinadora

Marcos Oliveira de Carvalho - Orientador \_\_\_\_\_  
Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia, Salvador, Brasil  
Universidade Federal da Bahia

Maria Carmem Jacob de Souza \_\_\_\_\_  
Doutora em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, Brasil  
Universidade Federal da Bahia

Marcelo Oliveira Lima \_\_\_\_\_  
Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia, Salvador, Brasil  
Universidade Federal da Bahia

Como tudo mais que faço, dedico este meu trabalho à minha incondicional fonte de força, amor, e suporte, minha amada mãe Eliane Maria.

## Agradecimentos

Ao final dessa minha longa jornada ao meu título de bacharel em Jornalismo, eu só sinto gratidão pelas inúmeras pessoas que cruzaram meu caminho e me ajudaram a construir um pouco dessa profissional que um dia ambicionei ser. Sua participação foi fundamental, e guardo essa seção para verbalizar meus agradecimentos.

Meus caros amigos que conheci graças à UFBA, sua presença tornou muito mais fácil essa trajetória acadêmica, seja devido às nossas conversas - pessoais ou não - ou à sua doçura reservada à minha companhia. Destaco aqui minha querida irmã-de-coração Vanessa Avelar; minhas amadas companheiras da Agência de Notícias Giovanna Neves, Rebeca Almeida, e Larissa Costa; e meus estimados parceiros de risos, Murilo Sampaio, Danilo Cardoso, Tiago Antunes, e Levy Teles. Obrigada também Mariana Gomes, Caroline Magalhães, e Cristiane Schwinden por iluminarem minhas manhãs com suas mentes brilhantes.

Prezadíssimos professores, estou em dúvida com as suas contribuições com o meu saber. Entrei no curso de comunicação esperando ser jornalista, mas, felizmente, também saí cidadã. Em primeiro lugar, agradeço meu orientador Marcos Carvalho (Bau) por sua paciência e carinho ao longo desse conturbado processo de tutoria. Atravessamos esses semestres de pandemia mais fortes, espero. Regina Gomes, a minha presença no GRIM sob a sua tutela, ainda que breve e um tanto quieta, moldou para sempre a minha percepção sobre aquilo que eu consumo. Carmen de Souza, sua orientação lááá em 2019 foi o pontapé para eu descobrir o que seria de verdade meu objeto de interesse e pesquisa para esse TCC. Monique Aguiar, você me levou a encontrar a minha paixão no Jornalismo quando eu estava perdida. Simone Bortoliero, obrigada por abrir tantas portas ao me receber no seu projeto de extensão. Nádia Conceição, além de minha mentora na Agência, você foi uma líder e fonte de inspiração. A cada um de vocês, muito, muito obrigada.

Não menos importante, meus amigos que - na maior parte do tempo - se dispuseram a discutir comigo sobre desenho animado. Gabriel Vieira, você é meu amigo mais antigo, e tê-lo em minha vida é um deleite. Gabriela Madalosso, você é minha cúmplice nas mais curiosas bobagens, e espero com muita empolgação o dia que a gente vai se ver ao vivo. Isabela Querasian, sou muito grata não só por você me permitir o uso da música “Verão” da sua banda, como pelo seu carinho. Amanda Aragão, nunca me esqueci do nosso único encontro ao vivo e de como pudemos compartilhar nossa empolgação sobre desenho animado. Rafael Oliveira, você é uma joia preciosíssima, um dos meus principais estímulos no amor à animação, meu amado irmão.

Por fim, minha família. Minha madrinha-tia-mãe Vera, sou profundamente grata por você ter financiado meus estudos e ficado ao meu lado para tudo. Eu não estaria aqui sem a senhora. Meus gatos, Ametista, Estêvão, Olliver, e Edgar, vocês me salvam todos os dias com suas brincadeiras e afetos. Adriano, meu adorado parceiro para a vida, agradeço por toda a colaboração com todos os meus trabalhos passados, especialmente este TCC, e espero que possamos compartilhar mais vitórias. Minha mãe Eliane, você, mais do que qualquer outra pessoa, acreditou em mim e me transbordou de amor com a sua imensurável ternura - mesmo quando desistia de si mesma. Amo vocês todos.

## RESUMO

Este específico trabalho é a memória descritiva do Trabalho de Conclusão de Curso “Consagrando Animação: Desafios para a Legitimação do Desenho Animado”, uma produção de curta-metragem na formatação de vídeo-ensaio. O trabalho explora as adversidades encontradas pela animação no seu reconhecimento como uma forma de arte legítima, e pode ser encontrado aqui: <https://cutt.ly/Bb4iQVA>. Levando em conta a construção de mérito dessa linguagem audiovisual sob uma perspectiva histórica, este memorial registra os achados da investigação sobre esse fenômeno de valoração - essa explorada no produto.

**Palavras-chave:** ABCA; animação; ASIFA; disputas simbólicas; legitimação; vídeo-ensaio.

## ABSTRACT

This particular work is the descriptive memorial of the following undergraduate thesis: “To Celebrate Animation: Legitimation Challenges for the Animated Cartoon”, a short video essay. The coursework follows the adversities faced by this audiovisual language in its journey to become acknowledged as an authentic art form, and can be found here: <https://cutt.ly/Bb4iQVA>. Taking into account animation’s merits as hard-won achievements under a historical perspective, this memorial registers the findings of an investigation about such phenomenon, those of which were also explored within the video essay.

**Keywords:** ABCA; animation; ASIFA; legitimation; symbolic disputes; video essay.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Fotografia da nota de repúdio oficial do Deputado Alan Rick (DEM - AC), essa direcionada ao desenho animado adulto Super Drags de 2018.....	11
Figura 2 - Thumbnail oficial disponibilizada pelo serviço de streaming da Netflix, capturada no dia 22 de novembro de 2020.....	12
Figura 3 - Busca na ferramenta de pesquisa do Google dos termos “Why is animation”, capturada no dia 23 de novembro de 2020.....	15

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2. JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1. CONTEÚDO.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2. FORMA.....</b>	<b>15</b>
<b>3. PROCESSO DE REALIZAÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>3.1. CONCEPÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2. PRÉ-PRODUÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2.1. ACERVO DE IMAGENS.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2.2. ARGUMENTO.....</b>	<b>19</b>
<b>3.2.3. ROTEIRO.....</b>	<b>19</b>
<b>3.3. PRODUÇÃO E FINALIZAÇÃO.....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.1. MATERIAIS.....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.2. GRAVAÇÕES.....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.3. MONTAGEM.....</b>	<b>21</b>
<b>3.3.4. PUBLICAÇÃO.....</b>	<b>22</b>
<b>3.4. DESAFIOS.....</b>	<b>22</b>
<b>4. CONCLUSÃO.....</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>24</b>
<b>APÊNDICE A - PROPRIEDADES INTELECTUAIS USADAS.....</b>	<b>26</b>
<b>APÊNDICE B - ARGUMENTO.....</b>	<b>32</b>
<b>APÊNDICE C - ROTEIRO.....</b>	<b>39</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Animação é, acima de tudo, uma forma de arte versátil. Composta pela rápida sucessão de imagens (geralmente 24 quadros por segundo) os quais geram a ilusão de movimento, essa linguagem prova continuamente que seus limites se encontram apenas na imaginação humana. *Stop-motion*, desenho, computador, pinturas, ou fotografia - o potencial narrativo alcançado ilustra as possibilidades presentes em comunicar diferentes formatos e estilos através do meio audiovisual.

Tão antiga quanto a própria Sétima Arte tradicional, as primeiras experiências com a forma animada como conhecemos foram realizadas em 1892 pelo inventor do Teatro Óptico, Émile Reynaud - contemporâneo dos irmãos Lumière. Esses experimentos, no entanto, estão em sua maior parte perdidos devido ao esquecimento de Reynaud quando o cinematógrafo torna sua criação ultrapassada. Animação, para adentrar o dito *mainstream*, demorou algumas décadas - iniciando sua Era de Ouro em 1928 com o lançamento do curta-metragem do Walt Disney, *Steamboat Willie*: o primeiro de todos os cartuns que sincroniza áudio original com imagem.

Após os seus primeiros passos cambaleantes, por volta da década de 40, animação deslanchou como linguagem audiovisual: inúmeros estúdios, escolas, e estilos surgiam a cada dia ao redor do globo. A diversidade de narrativas dessa forma artística aumentou exponencialmente conforme novas vozes eram integradas à força de trabalho, o que robusteceu a sua indústria e abriu a necessidade de organizações as quais defendessem os interesses da disseminação da arte e da proteção dos profissionais. Assim sendo, nesse contexto é estabelecida a maior instituição de tal natureza, a ASIFA - ou Associação Internacional do Filme de Animação<sup>1</sup>.

Em seus mais de cem anos de existência, animação abrange uma gama extremamente variada de estilos, é estudada por especialistas de todos os cantos do mundo, é apreciada em museus e festivais, além de gozar certo reconhecimento em premiações tradicionais, como os óscars. É certamente uma arte com valor respeitado pela comunidade que a cerca, no entanto, devido ao seu apelo comercial, é muito tratada por um grande público como um formato mais ingênuo e/ou infantil. Dessa maneira, *Consagrando Animação: Desafios para a Legitimização do Desenho Animado* é um vídeo-ensaio que ambiciona discutir as idiossincrasias pertinentes à validade das animações como genuínas formas de arte.

---

<sup>1</sup> Association Internationale du Film d'Animation no idioma original, a ASIFA foi fundada em 1960, em Annecy, na França. Seu site pode ser encontrado no seguinte endereço: <http://www.asifa.net/>

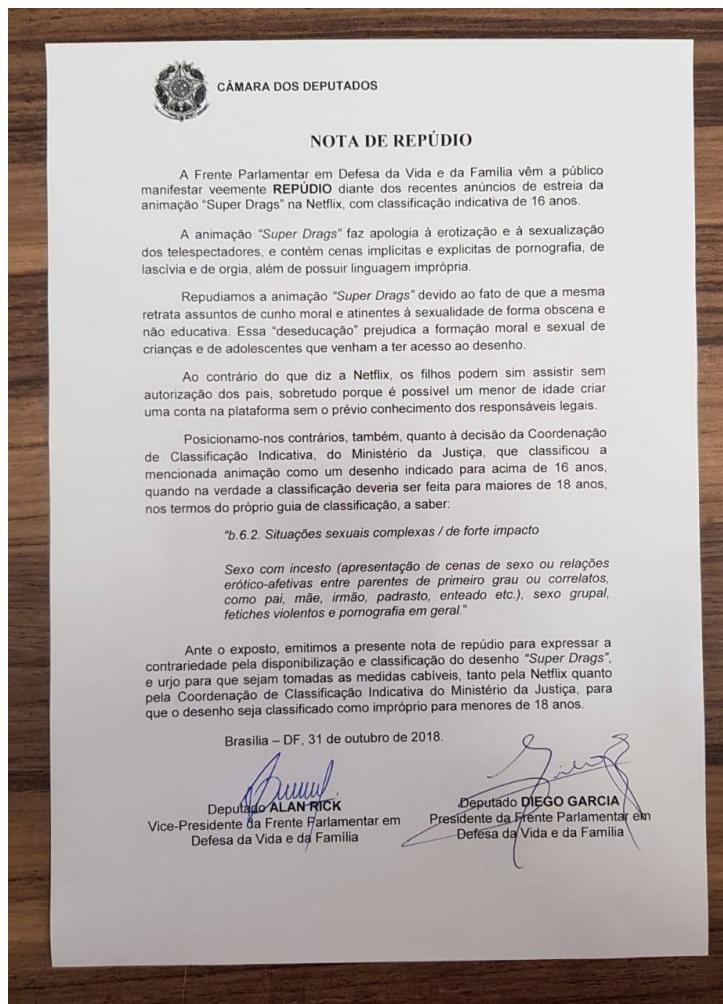
## 2. JUSTIFICATIVA

### 2.1. CONTEÚDO

Como foi evidenciado na introdução, animação em si é uma formatação estilística, uma maneira diversificada de contar histórias. Por essa razão, limitar essa linguagem a apenas um gênero dentre os muitos das produções cinematográficas seria um desserviço ao seu potencial narrativo. Infelizmente, esse é um fenômeno não isolado no Ocidente<sup>2</sup>, resultando num tratamento injusto dessa forma de arte.

De fato, um estigma cerceia o entendimento de animação como um formato autêntico, associando-o a produções infanto-juvenis, essencialmente segmentando seu público-alvo a uma parcela da população mais vulnerável e sensível a certos tópicos. Um marcante exemplo desse fenômeno em terras nacionais foi a nota de repúdio do deputado federal Alan Rick (DEM-AC), direcionada à animação adulta “Super Drags”.

Figura 1 - Fotografia da nota de repúdio oficial.



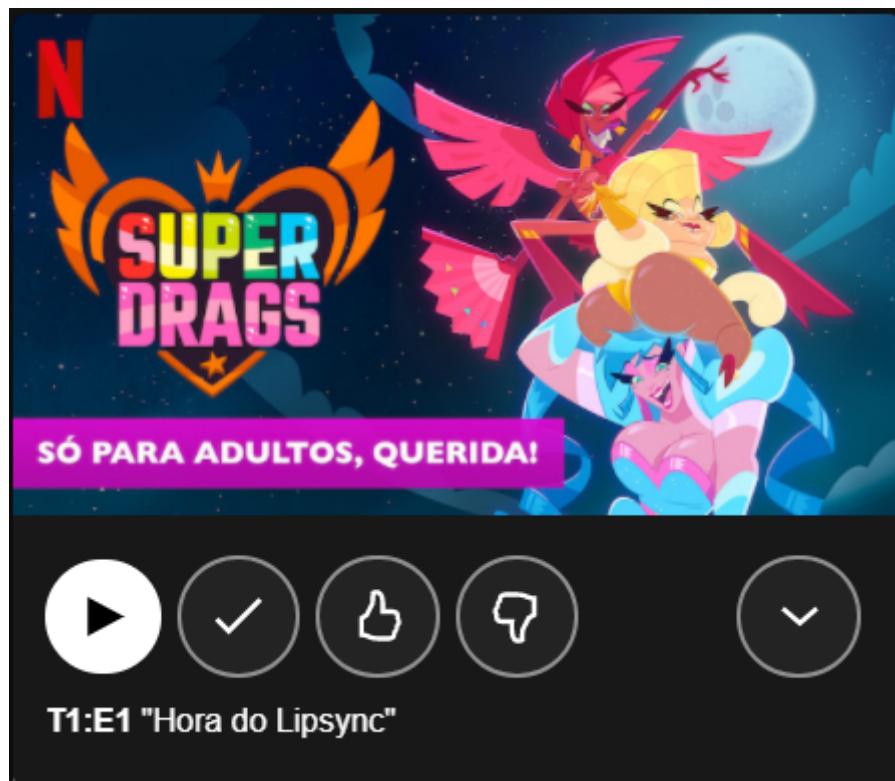
Fonte: acervo do autor<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Explicito aqui que este memorial foca na experiência ocidental das produções animadas, sem levar muito em conta fatores de mercados orientais, segmentação de público ou mesmo legitimação do formato fora do ocidente.

<sup>3</sup> Disponível em <<https://www.facebook.com/deputadoalanrick/photos/a.263021480456125/1946060535485536/?type=3>>. Acesso em 05 de novembro de 2020.

Apesar da série animada ser inteiramente direcionada a uma parcela do público estritamente mais velha, com diversos anúncios explícitos quanto à natureza dos tópicos presentes na história, o deputado reclamou do caráter “deseducativo” da obra em questão. Segundo ele, o trabalho voltado a maiores de 16 anos seria uma ameaça a “formação moral e sexual de crianças e adolescentes que venham a ter acesso ao desenho”. Ao passo que o seriado em questão seja animado, não seria justo associá-lo a uma audiência mais jovem apenas por este parâmetro específico - tornando portanto esse episódio político brasileiro no mínimo controverso.

Figura 2 - Thumbnail oficial disponibilizada pelo serviço de streaming da Netflix, capturada no dia 22 de novembro de 2020.



Fonte: Netflix.

Além do território tupiniquim, outro evento infame em seu descaso com a expressão animada é recorrente. Nas premiações dos óscares, diferentes votantes anônimos da categoria de “Melhor Longametragem de Animação” admitiram em entrevistas ao longo dos anos assistirem ou optarem pelas obras as quais suas crianças mais gostaram, ao invés de mérito independente. Notavelmente, na Cerimônia de 2015, quatro dos sete jurados de “Melhor Curtametragem de Animação” abstiveram seus votos, três desses afirmando em entrevista<sup>4</sup> não assistir a nenhum dos filmes.

É evidente que, apesar dessa percepção injusta da arte animada, há um esforço contínuo voltado à legitimação dessa forma artística. Pontualmente, é possível destacar as obras historiográficas do acadêmico italiano especialista em animação, Giannalberto

<sup>4</sup> Disponível em

<<https://www.cartoonbrew.com/award-season-focus/proof-that-oscar-voters-are-clueless-about-animation-109456.html>> . Acesso 11 de novembro de 2020.

Bendazzi, em especial a trilogia “Animation: A World History”<sup>5</sup>. Também seria imprescindível mencionar o empenho da britânica doutora em estudos filmicos Suzanne Buchan, a qual participa de inúmeros empreendimentos pertinentes ao setor ao redor do mundo<sup>6</sup>. A um nível metalinguístico, o produto o qual este próprio trabalho serve como memória ambiciona destrinchar o fenômeno da consagração do meio animado sob a particular e genuína intenção de validar a discussão da temática.

Dito isso, toda essa dedicação de um sem-fim de indivíduos seria de nenhum valor caso a categoria não pudesse se reunir ao redor do seu interesse em comum: divulgação e debates profissionais da arte da animação. Animadores, curadores, acadêmicos, entusiastas, e outros tipos de especialistas oferecem as suas vozes para fortalecer a conscientização da arte animada como uma modalidade narrativa tão autêntica quanto o cinema tradicional. É justamente daí onde surge a necessidade de organizações as quais defendem esses propósitos coletivos, seja pela perspectiva do gênero feminino<sup>7</sup>, da academia<sup>8</sup>, ou referente ao território onde a fundação é sediada<sup>9</sup>. Há, afinal, um poder representativo nos números.

Essas entidades, através da associação de membros, criam redes de cooperação para a comunidade ao redor da expressão artística animada, fomentando a geração de conteúdo e a propagação desse material até onde o estatuto da organização prevê, fortalecendo portanto a representatividade dessa arte. Mais do que meras redes de cooperação profissional, as associações servem o propósito diplomático de divulgação das produções desse formato audiovisual que gradualmente se desvincula do seu estigma. Esse compromisso comunicativo muitas vezes é refletido na missão do órgão e, mais do que qualquer outra, a *Association Internationale du Film d'Animation* (ASIFA) leva esse dever como a sua máxima. Em sua carta presidencial de 1979, um dos fundadores do órgão, John Halas, salienta o dever social da arte animada.

Animação não é uma religião; tampouco um movimento político em qualquer senso. Permanece uma forma de arte contemporânea que não foi reconhecida pelo que pode alcançar... Nós consideramos animação como uma expressão universal capaz de imensa contribuição se lhe for dada a chance. (HALAS, 1979, tradução nossa)<sup>10</sup>

A luta pela tão almejada consagração, ou mesmo legitimidade, da animação ante outras linguagens audiovisuais, contudo, não é um fato isolado para essa arte. É, afinal, um fenômeno de construção de valor que estabelece o reconhecimento de quaisquer produções humanas diante da sociedade no geral. Por exemplo, um diploma universitário confere a um bacharel o status de formado pelo Ensino Superior, legitimando a sua graduação perante a comunidade acadêmica. Legitimação, acima de tudo, significa um

<sup>5</sup> Impressa em 2016, a publicação “Animation: A World History” é distribuída em três volumes, estabelecendo uma narrativa historiográfica desde os projetos primitivos pré-cinema moderno até a implementação de aparato tecnológico nas técnicas da expressão animada.

<sup>6</sup> Suzanne Buchan é co-fundadora do festival de animação suíço FANTOCHE, participou da curadoria do Museu de Design de Zurique entre 2004 e 2007, e hoje dirige o Departamento de Animação da Royal College of Arts em Londres.

<sup>7</sup> Referência à instituição Women In Animation (WIA), fundada em 1995. Seu site pode ser encontrado no seguinte endereço: <https://womennenanimation.org/>

<sup>8</sup> Menção direcionada à Society for Animation Studies (SAS), instituída em 1987. Seu site pode ser encontrado no seguinte endereço: <https://www.animationstudies.org/v3/>

<sup>9</sup> Como a brasileira Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCNA), estabelecida em 2003. Seu site pode ser encontrado no seguinte endereço: <https://abca.org.br/>

<sup>10</sup> O trecho original do excerto traduzido do discurso do ex-presidente da ASIFA, John Halas, pode ser encontrado aqui: <http://www.asifa.net/history>

consenso de validação, de aceitação de algum órgão, conceito, ou ente em relação a uma comunidade, a qual por conseguinte lhe confere deferimento.

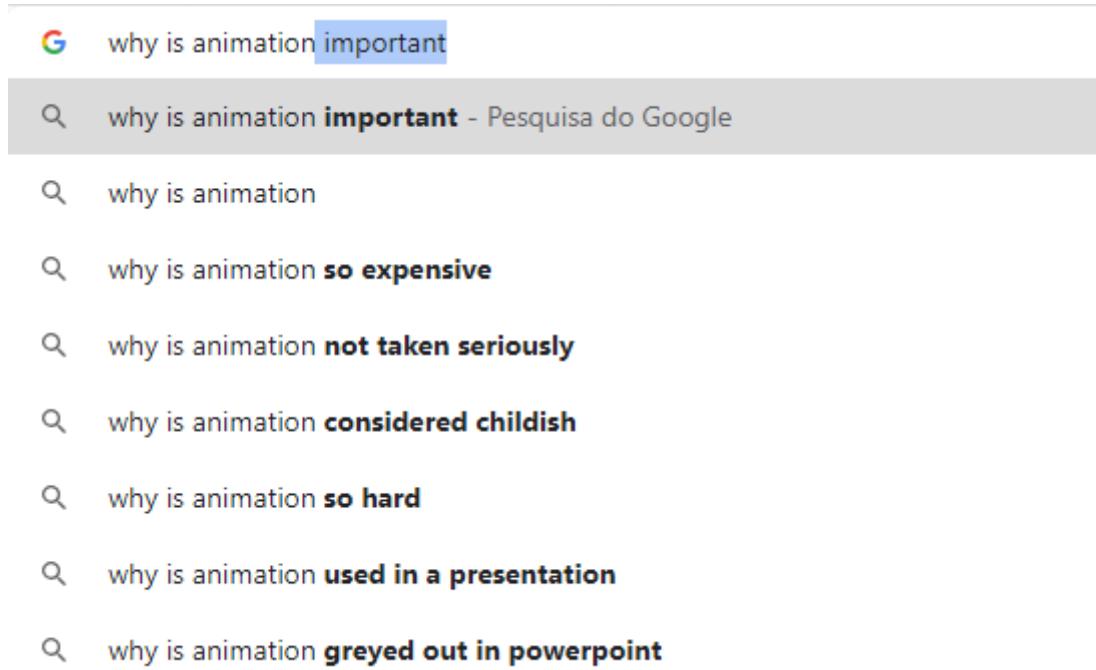
No caso de arte, ainda que pertença ao plano do subjetivo, o seu estatuto de legitimidade parte dos dispositivos de valoração: críticos, historiadores, curadores, museus, galerias, e peritos. Essas instâncias de consagração, que não existem num vácuo, são imbuídas de um discurso o qual a sociedade atribui influência e jurisdição, e, acima disso, funcionam como locais de produção de realidade (GARSON, 2010). O discurso presente nesses espaços é mutável, fruto de disputas de qualificação no campo sócio-cultural, portanto variável a partir do tempo e espaço. É convencionado do gosto, porém não é puramente arbitrário - já que gostos são produtos de contextos sociais, marcadores identitários os quais implicam classe. Esse gosto socialmente aceito portanto tem um capital simbólico, um prestígio de reconhecimento, imbuído de posições ideológicas.

A construção desse estatuto de prestígio não é imediata e exige lutas por inclusão na esfera cultural. Fotografia, por exemplo, conquistou sua qualificação como arte apenas muito recentemente, superando preconceitos relacionados à sua concepção mecânica, aparentando menos autenticidade do que pintura. Em *Legitimating Television*, autores Michael Z. Newman e Elana Levine, comentam sobre essa elaboração de valor em relação à fotografia e jazz.

Sua legitimidade foi assegurada por múltiplas forças, mas especialmente através da aceitação em espaços tradicionalmente ligados à alta arte, como museus e teatros, pela formação de discursos críticos e instituições as quais estabeleçam os termos da sua aceitação, e por serem ensinados em universidades. Em outras palavras, sua legitimidade veio pelo alinhamento com as artes já estabelecidas e suas maneiras de apreciação. (NEWMAN e LEVINE, 2012, p. 8, tradução nossa)

Inúmeros profissionais da área confessaram notar um desmerecimento da animação como arte. O fundador da já mencionada SAS, por exemplo, comentou ter tido a percepção de que seu objeto de estudo era encarado como “a enteada ignorada de cinema e televisão”. Se pesquisar em inglês no Google “Why is animation” (ou “Por que animação é”), a ferramenta de busca já completa entre as frases mais investigadas “not taken seriously?” (“não levada a sério?”) ou “considered childish?” (“considerada imatura?”). Particularmente, essa é uma questão que me atravessa há anos.

Figura 3 - Busca na ferramenta de pesquisa do Google capturada no dia 23 de novembro de 2020.



Fonte: acervo da autora.

Crescendo, tive a impressão de que essa expressão do audiovisual eventualmente dissipar-se-ia entre as minhas preferências artísticas, sendo enfim substituída pela habitual admiração da sétima arte com atores carnais. “Adultos”, constatei há duas décadas, “não devem gostar desse tipo de coisa”. Ao contrário do que eu mesma esperei, o meu fascínio só aumentou, ao passo de que os de muitos dos meus pares seguiram as minhas infantis expectativas de outrora. Assim sendo, este Trabalho de Conclusão de Curso nasceu da vontade de não só explorar as raízes do fenômeno, como também divulgá-lo de forma pública, talvez solucionando indagações de indivíduos cujos interesses sejam similares aos meus.

## 2.2. FORMA

Devido ao caráter essencialmente audiovisual desse animado formato, pareceu-me como uma solução lógica recorrer ao desenvolvimento de um produto da mesma natureza para transmitir com maior exatidão minhas reflexões acerca do tema. Quando palavras não bastam, as ilustrações completam a semióse de impressões, oferecendo uma experiência mais diversificada ao possível público o qual encontre essa produção.

Contemplando as minhas intenções investigativas de aprofundamento numa problemática específica, tornou-se evidente que, em razão do meu envolvimento pessoal com o tópico, seria indevido desenvolver um documentário atravessado claramente por vieses. Esse gênero, apesar da sua pluralidade nas possibilidades de realização, pressupõe inexoravelmente que tudo aquilo registrado pela câmera emana do real, estipulando um compromisso verossímil com a realidade (MACHADO, 2003). Vídeo-ensaio, logo, mostrou-se como a saída para essa questão.

Esse específico formato deriva do legado do filme-ensaio cuja natureza experimental caminha entre os gêneros de ficção e documentário, contudo sem de fato pertencer propriamente a algum deles. Ao organizar a exposição *Talking Pictures: The Art*

*of the Essay Film*<sup>11</sup>, a Cinematheque da Universidade de Wisconsin ofereceu uma definição que explora as idiossincrasias do estilo heterogêneo.

Íntimo e alusivo, o filme-ensaio enquadra cineastas em um humor pensativo, ruminando nas margens entre ficção e documentário. Embora variados temática e esteticamente, os filmes [...] compartilham uma curiosidade digressiva sobre seus assuntos, expressados através de uma locução deveras afastada da perspectiva autoritária de documentários mais vulgares. Essa ausência de diretrizes formais é a causa de uma instropecção abrangente - seja mais pessoal, como a hilária autoinquirição de Ross McElwee em *Sherman's March*; política, como em *An Injury to One*; ou um exorcismo da própria mídia, como em *Los Angeles Por Ela Mesma* do Thom Andersen. Mais frequente do que se imagina, é um misto de todas elas [...]. (CINEMATHEQUE, 2009, tradução nossa).<sup>12</sup>

Extrapolando, todavia, o caráter híbrido do filme-ensaio, o produto Consagrando Animação foi realizado levando em conta o cenário da crítica em tempos da internet contemporânea, a qual encontrou na configuração audiovisual um terreno fértil para se especializar. Sendo um desprendimento da cultura filmica - essa cimentada nos clubes cinéfilos, estudos acadêmicos, e publicação de revistas especializadas desde os anos 1920 e 1930 - a produção crítica direcionada à sétima arte assumiu uma nova face na virada do milênio, graças à implementação da nova mídia digital.

Agora versátil, multimodal, interativa, além de extremamente acessível, a cultura do cinema não se prende a um grupo restrito o qual decide o seu cânone em reuniões exclusivas, porém a toda uma comunidade *online* cujas discussões se desdobram continuamente, afetando também a própria criação cinematográfica. Como comentou Malte Hagener em *The State of Post-Cinema*, é um “movimento voltado à heterogeneidade e diversidade, uma mudança de uma única grande narrativa a muitas micro-histórias” (HAGENER, 2016).

No específico caso dos vídeo-ensaios os quais inspiraram este projeto, profissionais como Lindsay Ellis<sup>13</sup>, Tony Zhou e Taylor Ramos<sup>14</sup> oferecem análises pedagógicas, extremamente fundamentadas, porém sem abdicar das suas marcas autorais. Por meio da cuidadosa e intencional edição - composta por uma verossímil justaposição de dados, imagem, e áudio - suas reflexões são transmitidas a uma grande audiência, a qual também alimenta a discussão graças à natureza democrática do espaço virtual. O audiovisual, afinal, é o idioma que conecta os interlocutores: é através dele que o gênero do vídeo-ensaio se comunica e gera sentido.

Para os vídeo-ensaios, o mundo a ser investigado, o universo que será transformado em discurso sensível, é o da produção cinematográfica. São os próprios filmes que, através da possibilidade de manipulação característica do vídeo, irão articular formas de pensamento sobre si próprios. Cortes, planos,

<sup>11</sup> A mostra foi apresentada entre janeiro e abril de 2009, curada pelo ex-colaborador Bill Brown (Departamento de Artes da Comunicação).

<sup>12</sup> Disponível em <[https://web.archive.org/web/20110720113611/http://cinema.wisc.edu/series/2009\\_spring/essay.htm](https://web.archive.org/web/20110720113611/http://cinema.wisc.edu/series/2009_spring/essay.htm)>. Acesso em 23 de novembro de 2020.

<sup>13</sup> Criadora de conteúdo desde 2008, Lindsay Ellis tem mestrado em Artes pela University of Southern California School of Cinematic Arts. Seu canal está disponível no seguinte endereço: <https://www.youtube.com/user/chezapoctube>.

<sup>14</sup> Essa dupla encabeçou o defunto canal *Every Frame a Painting* entre 2014 e 2016, lançando no total 28 produções na plataforma do Youtube. Tony Zhou, formado em Literatura Inglesa, era o narrador ao passo que Taylor Ramos, bacharel em Ciências, Artes Midiáticas e Animação por The New England Institute of Art, era a animadora da parceria. Seu conteúdo ainda pode ser acessado por: <https://www.youtube.com/c/everyframeapainting/>.

enquadramentos, travellings, profundidade de campo, zoom, imagens estáticas, aceleração, câmera lenta. Os elementos constitutivos do próprio cinema são utilizados como ferramenta, como elementos do discurso, para investigar a si próprios se reconfigurando em uma estratégia crítica antes possível apenas através da abstração da transferência do texto escrito para as imagens. A montagem e a *mise en scène* devolvidas a sua dimensão tautológica e, portanto, metalingüística. (ARAÚJO e TEIXEIRA, 2020)

Não obstante, mais do que mera transposição do método acadêmico do tradicional ensaio a uma linguagem audiovisual, o vídeo-ensaio oferece ao público engajado em debates cinematográficos um ciber-espacço de interações e dados os quais por muito tempo mantinham-se inacessíveis devido ao limitado alcance do material acadêmico - restrito, isso é, se comparado à plataforma digital (RIBEIRO, 2019).

Ademais, o gênero do vídeo-ensaio carrega em si uma liberdade criativa abrangente, essa intrínseca ao seu teor experimental, sem dispensar entretanto de uma composição factual e embasada. A sua configuração assumidamente heterogênea, portanto, revela-se como a estrutura ideal para o propósito contemplativo do meu trabalho final.

### **3. PROCESSO DE REALIZAÇÃO**

*Consagrando Animação: Desafios para a Legitimação do Desenho Animado* é uma produção de curta-metragem de 19 minutos e 35 segundos do gênero crítico vídeo-ensaio. O trabalho conta com a minha locução individual, recortes de cenas de obras animadas e imagens de acervos audiovisuais. A versão final está sendo veiculada na biblioteca do Google Drive, hospedada no meu perfil pessoal. O público-alvo desse produto é composto não apenas por entusiastas de animação, contudo também para todos aqueles que desconhecem o espaço da arte animada no mundo, sem mencionar sua história, e estão curiosos sobre a temática.

#### **3.1. CONCEPÇÃO**

As primeiras ideias começaram a surgir em meados de 2018, após vir de encontro com textos historiográficos sobre animação para a realização da minha reportagem “Quadro a Quadro, ou a imagem viva: desenho animado como arte”, trabalho final da disciplina COM 305 - Jornalismo e Sociedade, ministrada pela professora Monique Alves. Ao aprofundar-me academicamente em um tópico que eu reservava tanto esmero, decidi direcionar a conclusão de meu curso a uma investigação (“por que animação aparenta ter menos reconhecimento ante outras artes?”) cujas respostas eu não encontrei após uma busca formal.

As concepções lentamente se solidificam conforme adentro matérias mais direcionadas ao trabalho acadêmico, notavelmente COM 116 - Elaboração de Projeto em Comunicação, professorada por Maria Carmem Jacob de Souza. Nesse semestre de 2019.2, elaborei o artigo (“Consagrando animação - desafios para a legitimação do desenho animado: um vídeo-ensaio sobre suas organizações de representação”) o qual serve de base não só para este documento memorial, como também para a própria argumentação do vídeo-ensaio, graças ao material pesquisado.

#### **3.2. PRÉ-PRODUÇÃO**

O estágio da pré-produção compôs-se, em suma, da estruturação e do planejamento do vídeo-ensaio. Esta fase dividiu-se em pesquisa de imagens para edição, argumento, roteiro, e testes de gravação. A etapa de pré-produção começou nos primeiros rascunhos do projeto, ainda em 2018, quando eu comecei a ler os já-mencionados escritos do Bendazzi e me aprofundar mais na composição da mídia do vídeo-ensaio ao consumir inúmeras produções do gênero, tomando notas da sua estrutura argumentativa. Após as primeiras reflexões acerca do assunto, iniciou-se a etapa de pesquisa concreta, levando em conta a produção acadêmica explorada no ítem 3.2.1 abaixo, além do acúmulo de imagens para o acervo da montagem do produto. A pré-produção então concluiu-se com a estruturação do memorial voltado para COM 117 - Desenvolvimento Orientado de Projeto, esse finalizado 21 de dezembro de 2020.

##### **3.2.1 ACERVO DE IMAGENS**

Ponderando sobre a natureza documental e heterogênea deste projeto de vídeo-ensaio, ao invés de desenvolver um roteiro conceitualizando o que pode ser gravado para encaixar minha mensagem na narrativa audiovisual, foi definido que seriam utilizadas imagens de produções já-existentes as quais corroboram e ilustram a argumentação. Por essa razão, comecei a registrar por escrito quais materiais eu supus que poderiam ser eventualmente úteis na etapa de montagem além de guardá-lo em acervos físicos, como *Hard Disks* externos ou mesmo meu computador pessoal.

Através de meios menos que oficiais, isto é *download* direto pela plataforma do Youtube, consegui obter materiais mais raros e particulares - como os curtas antigos da Betty Boop (os quais, inclusive, estão em domínio público); cenas de *gameplay* dos videojogos escolhidos; *trailers* das propriedades intelectuais disponibilizados pelos próprios produtores; ou mesmo o vídeo da animadora Joanna Quinn sobre como ela trabalha. No entanto, gostaria de pontuar que há também obras as quais foram adquiridas por vias tradicionais, extraídas de veículos originais, como “DVD” ou “Blu-ray”.

### **3.2.2 ARGUMENTO**

Essencial para a produção cinematográfica, a boa estruturação de um argumento é imprescindível para a realização de um filme. Esse documento contém o arcabouço do projeto, prevendo portanto os recursos necessários para finalizá-lo, sendo capaz de desempenhar o papel de orientador do roteiro. Geralmente o argumento é a descrição sistemática do enredo redigida na forma de prosa, sem levar em conta as falas. No caso de *Consagrando Animação*, esse documento (APÊNDICE B) oferece os seguintes detalhes do vídeo-ensaio: título; gênero; duração; sumário; personagens; elementos visuais e sonoros; racionalização; pesquisas; recursos e preparos; limitações e despesas; considerações éticas e legais; orçamento e programação proposta; por fim, o texto em si do argumento.

Esta etapa foi efetivada inteiramente no mês de março de 2020, concluindo com um trabalho de oito páginas.

### **3.2.3 ROTEIRO**

Após finalizar o argumento, o passo natural seguido foi partir para o roteiro. Esse documento narrativo estabeleceria exatamente o que seria trabalhado em cada cena, servindo como guia de edição. Este estágio foi dividido em dois segmentos.

Em primeiro lugar, foi estabelecido que falas atravessariam a obra. Em um documento avulso, registrei tudo que seria gravado, isto é, os elementos discursivos os quais viriam a se tornar falas. Sem uma intenção clara de ordem, apenas dividi o discurso em 26 blocos de parágrafos. Em seguida, fiz testes de gravações dessas divisões, para estipular quanto tempo duraria o vídeo-ensaio. Por fim, imprimi o arquivo para poder fazer observações (como entonação dos enunciados ou trilha sonora) que estariam inclusos no próximo passo. Esta fase, finalizada em setembro de 2020, foi o rascunho do que viria a ser o roteiro de fato.

A outra parte foi a efetivação de um escrito tradicional, seguindo o modelo de um programa de televisão, separando explicitamente áudio e imagem - baseado especificamente em modelos estudados em COM 125 - Oficina de Telejornalismo e em mais um providenciado pelo meu orientador. Com as ideias da composição final do produto em mente, as cenas foram descritas já considerando a semiose intencional de quais imagens e trilha combinariam com cada trecho da narração. Por exemplo, na conclusão dos pensamentos expostos ao longo do vídeo (explorada nos dois últimos parágrafos da narração), foram escolhidas imagens de desenhos os quais considero importantes conforme critérios pessoais, como Avatar - A Lenda de Aang<sup>15</sup>, O Conto da Princesa

---

<sup>15</sup> Lançada em 2005, a série é propriedade do canal de televisão estadunidense Nickelodeon e foi assinada pela dupla Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino.

Kaguya<sup>16</sup>, ou Before Orel: Trust<sup>17</sup>. As músicas foram selecionadas após testes de gêneros musicais acompanhando as minhas gravações pessoais das falas. Depois de diversas considerações, optei pelo gênero “Lo-fi hip hop”, um estilo cujas raízes se embaracam no cenário digital, com seu estilo “faça-você-mesmo” (DIY), utilizando aparelhagem mais simples, além de distribuição independente de custos mais moderados (ESCHILETTI, 2019) - um modo de fazer que, aliás, aproxima-se do meu método na feitura desse meu vídeo-ensaio. Indo adiante dessa similaridade recursiva, contudo, o caráter instrumental das músicas escolhidas não compete por atenção com a minha locução, evitando portanto ruídos na mensagem do produto.

Outrossim, cabe comentar que, para não necessariamente transcrever todas as falas do esboço, marquei no documento cada parágrafo para incluí-los nos blocos do roteiro, conforme a situação exigia a divisão. A etapa foi concluída também ao final de setembro de 2020.

### **3.3. PRODUÇÃO E FINALIZAÇÃO**

O ato final da minha trajetória acadêmica chega ao seu clímax. Preparação, pesquisa e aprendizado - todos são substancializados no produto, o prometido vídeo-ensaio de 19 minutos e 35 segundos. Este específico estágio foi finalizado no dia 21 de maio de 2021, após examinar detalhes da primeira versão, essa entregue em 15 de maio.

#### **3.3.1. MATERIAIS**

Os elementos presentes na fase de elaboração contabilizam sobretudo o aparato tecnológico o qual torna possível toda a realização. São esses: o computador pessoal do meu lar - disposto do processador AMD Ryzen 3 2200G with Radeon Vega Graphics 3.50 GHz, 16 GB de RAM, e sistema 64 bits, capaz de rodar os programas de edição (audiovisual para o produto em si e textual para a memória descritiva) e armazenar as imagens; um HD externo Seagate de 1 TB para salvar cópias das imagens caso haja corrompimento do hardware do computador; um microfone Tomate modelo MT-2205 para o registro da narração; e quaisquer fones de ouvidos que eu consegui pôr a mão para acompanhar o áudio no momento da montagem, fosse um simples fone de celular encontrado em casa ou um headset mais elaborado como o T-Dagger da Atlas cedido pelo meu parceiro.

Em meu relatório anterior descrevi outros equipamentos para gravação, porém, entre a elaboração do memorial anterior e o atual, esses se provaram ineficientes ou foram destruídos.

#### **3.3.2. GRAVAÇÕES**

Essa etapa se configura essencialmente com o acúmulo de material narrativo vocal para guiar o vídeo-ensaio a partir do roteiro de falas. Confesso de antemão que foi uma das fases mais conturbadas na elaboração do produto devido a fatores que serão explorados mais à frente no ítem “3.4”.

<sup>16</sup> O longametragem irlandês foi produzido pelo estúdio japonês Ghibli, dirigido por Isao Takahata, e estreou em 2013.

<sup>17</sup> Before Orel é um curta animado que funciona como prólogo para a série de animação adulta “Moral Orel”, produzida por Dino Stamatopoulos para o bloco Adult Swim do Cartoon Network entre os anos de 2005 e 2008.

Terminei as primeiras gravações na data 27 de abril de 2021, porém, devido a uma troca de equipamentos realizadas após os dez primeiros registros sonoros, precisei refazer os 45 áudios seguintes emergencialmente dia 08 de maio de 2021. Felizmente, o resultado foi razoável, e essa divisão do trabalho seguiu sem mais problemas.

Todas as falas captadas juntas somam 16 minutos e 23 segundos.

### **3.3.3. MONTAGEM**

O clímax criativo de todo este projeto, este estágio contabiliza pela sincronia de imagem e som gerando sentido. A partir dos conteúdos provenientes dos meus bancos de armazenamento - portanto imagens de estoque, entrevistas, animações, e músicas - concluo a minha proposta em um vídeo-ensaio.

Realizar uma boa edição significa transmitir de maneira verossímil as minhas ideias, por conseguinte é essencial manter cuidado em todos os elementos: iluminação, volume, cores, composição, entre outras coisas. A semiose depende de um jogo de seleções bem planejadas para garantir uma plena compreensão, e um bom profissional da área comprehende isso.

O ato da edição é quando o material gravado é mesclado por completo para formar uma apresentação convincente, persuasiva. Não obstante, edição tem um papel muito mais delicado do que um mero processo de juntar as partes. [...] A edição habilidosa oferece uma enorme contribuição à efetividade de qualquer produção. Uma edição porca pode deixar a audiência confusa e entediada. As mecânicas da edição são simples o suficiente; mas os sutis efeitos das escolhas do editor constituem um estudo à parte. (MILLERSON; OWENS, 2008, p. 295, tradução nossa).

Meu dever, portanto, é atentar-me a todos esses detalhes a fim de entregar resultados efetivos para o meu público-alvo, fazendo-o compreender meu objeto de estudo, a animação, oferecendo-o meu ponto de vista embasado sobre a sua legitimação.

Reconheço, contudo, que as minhas habilidades nesse segmento são amadoras. Ainda que eu consiga compreender os comandos dos softwares de edição, falta-me experiência para me acostumar a todas as ferramentas. Dito isso, eu já tinha em mente um planejamento e, baseando-me no roteiro, tentei materializar minhas ideias.

Como software de edição, tentei usar Adobe Premiere primeiro, porém não me adaptei muito bem às suas funcionalidades. Optei portanto pelo Filmora Pro, a versão profissional, como o nome indica, de um programa que eu havia usado anos antes para editar trabalhos de outras matérias. Mais leve que o Premiere, também travou menos.

Iniciei meu projeto atentando-me à linha do tempo, imagem além do áudio - esse dividido entre trilha sonora e a narração. Como eu tenho uma dicção rápida, adaptei a velocidade das minhas falas para 93% do valor original, sem deixar lento demais ou a minha voz muito retorcida. Ademais - ainda extrapolando o aspecto sonoro da obra - embora eu tenha me disposto em executar todo o trabalho de conclusão de curso sozinha, aceitei a generosa oferta de meu orientador de fazer a mixagem de som pelas razões de: a) sua experiência no departamento audiovisual da Faculdade de Comunicação; e b) meus equipamentos disponíveis não me permitem notar as nuances entre os sons para efetuar essa função da melhor forma possível.

Ao longo do processo de montagem, esforcei-me em elaborar uma semiose no produto que fizesse sentido, trazer ao mundo um vídeo o qual explorasse os meus achados

da maneira mais competente possível. Assim sendo, houve momentos em que precisei aplicar algo diferente do planejado no roteiro, afinal - ainda que eu tenha realizado esse com esmero, a teoria é diferente da prática. Ofereço um exemplo para ilustrar: no meu roteiro não contabilizei as pausas entre falas e, caso essas não fossem inseridas na linha do tempo da edição, a fluidez da narrativa audiovisual do meu produto seria comprometida. Ainda assim, acredito que me mantive fiel às minhas ambições originais de quando comecei a delinear meu trabalho.

### **3.3.4. PUBLICAÇÃO**

Originalmente, supus que publicaria o vídeo na plataforma Youtube, a mais popular e versátil para divulgação de produções audiovisuais. Entretanto, após uma produção minha ser imediatamente bloqueada devido aos direitos autorais das suas imagens apesar da edição do seu conteúdo, decidi optar por outro veículo para não passar pelo mesmo processo. Escolhi em seguida o Dailymotion por causa da opção gratuita de postar vídeos mais pesados (até 2 GB), levando em conta que o produto possui 1,64 GB - porém o trabalho só conseguiu ser lançado privado, impossibilitando as visualizações de algum público. Por fim, postei no Google Drive pois, com o link direto, qualquer um pode acessar.

## **3.4. DESAFIOS**

Ao iniciar este trabalho, ainda em 2019, eu já antecipava alguns obstáculos a serem ultrapassados no meu percurso: a possibilidade de defeitos em algum dos materiais; a minha inexperiência em edição; o peso dos softwares em minha máquina; o espaço nos discos rígidos; e a extensão da curadoria do conteúdo. Esperar todas essas adversidades - que inclusive se manifestaram, algumas múltiplas vezes - ajudou bastante a me manter centrada nos resultados e preparar-me para planos secundários. Não estava pronta, no entanto, para a pandemia de Covid-19.

Ninguém imaginou, eu suponho, uma praga em pleno século XXI, e seus desdobramentos em solo nacional (nímeros exorbitantes de mortes, internações, além de completa ineficácia de controle de crise pelo governo federal) afetaram negativamente o psicológico de inúmeros brasileiros, inclusive a minha pessoa. A minha eficácia operacional arrastou-se sofregamente pelo ano perdido de 2020, quando estive incapaz de seguir um fluxo de produção. As condições melhoraram em 2021 com o início da campanha de vacinação no Brasil e, apesar de tudo, consegui alcançar algum ritmo para finalizar este trabalho.

A narração, a primeira etapa realizada, estabeleceu-se como a mais difícil parte. Sem essa, seria impossível começar o vídeo - porém atrasei o seu começo por razões que extrapolam a esfera acadêmica. Uma vez iniciado o processo, precisei trocar equipamentos duas vezes por questões de adaptação e esperar completo silêncio no meu escritório, algo difícil durante o dia. Após a sua finalização, todavia, o projeto marchou com mais vigor.

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se começa a pensar na elaboração de um TCC na graduação, uma das primeiras coisas a se considerar é o quanto o discente está envolvido com o seu objeto de estudo. Essa produção é, afinal, o zênite do acadêmico, a obra que - por bem ou por mal - vai cessar um ciclo e ser sua contribuição à sociedade. Por essa razão, orientadores sugerem que o assunto a ser escolhido seja dentro da zona de interesse do estudante, justamente para garantir empenho no desenvolvimento do trabalho. Tendo em vista isso tudo, não haveria quaisquer outros tópicos os quais eu pudesse me debruçar com tanto afinco quanto animação.

Toda a minha jornada no curso de Jornalismo, atravessada pelo entendimento de Comunicação e suas idiossincrasias, ofereceu-me artifícios para compreender mais a linguagem da arte animada e, acima disso, produzir conteúdo fundamentado sobre as suas questões. Não foi fácil: acostumar-me à estrutura dos artigos científicos e compreender sua execução, além de aprender a comunicar-me através do audiovisual, foram tarefas complexas - todavia, com certeza valeram a pena. Agora, após reunir todo o conhecimento presente no meu projeto, posso oferecer à sociedade respostas a perguntas as quais um dia eu tive e que, suponho, outros possam ter.

Animação é um formato narrativo de amplas possibilidades criativas. Desde o seu primeiro instante, já se mostrou como um cenário vívido para produções artísticas e, graças ao desenvolvimento de novas técnicas, demonstra cada vez mais o potencial humano de elaboração estética. Porém, a sua história é marcada por disputas por reconhecimento do seu valor como uma forma de arte legítima, para enfim perder seu status de inferioridade em relação a outros tipos de produções. Essas lutas resultam na produção e difusão de conhecimento sobre esse setor e, gradativamente, instâncias de consagração se acumulam e conferem legitimidade à animação.

Concluo este trabalho com a satisfação de que pude dedicar-me àquilo que eu amo, extrair conhecimento disso através do método científico, e registrar esses saberes para a posteridade.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Denize; TEIXEIRA, Luiz Gustavo Vilela. **Estilo e autoria no Vídeo-Ensaio:** Um voo rasante sobre o canal Every Frame a Painting. Parágrafo, São Paulo, v. 7, ed. 1, p. 179-193, 2020. Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/917/620>. Acesso em: 9 dez. 2020.
- BARRIER, Michael. **The Animated Man:** The Life of Walt Disney. 1. ed. Estados Unidos da América: University of California Press, 2007. 414 p. Ebook.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History:** Foundations - The Golden Age. 1. ed. Estados Unidos da América: Taylor & Francis, 2016. 239 p. v. 1. Ebook.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History:** The Birth of a Style - The Three Markets. Estados Unidos da América: [s. n.], 2016. v. 2. Ebook.
- BUCHAN, Suzanne. The Animation Fulcrum. In: HERTZ, Betti-Sue *et al.* **Animated Painting.** 1. ed. Estados Unidos da América: San Diego Museum of Art, 2007. p. 28-35.
- CHOLODENKO, Alan. A Animação do Cinema. **Revista Galáxia**, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554201729575>. Acesso em: 10 nov. 2019.
- ESCHILETTI, Francisco da Costa. **MÚSICA DE QUARTO: LO-FI HIP HOP.** Orientador: Luciano de Souza Zanatta. 2019. 37 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Música) - Departamento de Música do Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/204623>. Acesso em: 12 dez. 2020.
- GARSON, Marcelo. **Instâncias de consagração cultural e seu poder de revelação simbólica.** In: XVIX Encontro da Compós, 18 p., 2010, Rio de Janeiro. Anais eletrônicos... Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2010. Disponível em: [http://compos.com.puc-rio.br/media/gt11\\_marcelo\\_garson.pdf](http://compos.com.puc-rio.br/media/gt11_marcelo_garson.pdf). Acesso em: 28 nov. 2020.
- GOMES, Andréia P. **História da Animação Brasileira.** Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://docplayer.com.br/33927329-Historia-da-animacao-brasileira-andreia-prieto-gomes.htm>. Acesso em: 22 nov. 2020.
- HAGENER, Malte *et al.* **Cinephilia and Film Culture in the Age of Digital Networks.** In: HAGENER, Malte *et al.* The State of Post-Cinema. 1. ed. Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2016. cap. 11, p. 181-194.
- MACHADO, Arlindo. **O Filme-Ensaio.** In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação,

14 p., 2003, Minas Gerais. São Paulo: PUCSP/USP. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1868450877361748090053890711836232551.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2020.

MILLERSON, Gerald; OWENS, Jim. Editing. In: MILLERSON, Gerald; OWENS, Jim. **Video Production Handbook**. 4. ed. Reino Unido: Focal Press, 2008. cap. 15, p. 295-311.

NEWMAN, Michael Z.; LEVINE, Elana. **Legitimating Television**. 1. ed. Estados Unidos da América: Routledge, 2012. 232 p.

RIBEIRO, Caio Julius Mamedes. **YouTube: Um estúdio de mídia**. Orientador: Dr. Felipe Polydoro. 2020. 46 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Comunicação) - Universidade de Brasília, [S. l.], 2019. Disponível em: [https://www.bdm.unb.br/bitstream/10483/26076/1/2019\\_CaioJuliusMamedesRibeiro\\_tcc.pdf](https://www.bdm.unb.br/bitstream/10483/26076/1/2019_CaioJuliusMamedesRibeiro_tcc.pdf). Acesso em: 9 dez. 2020.

## APÊNDICE A - PROPRIEDADES INTELECTUAIS USADAS

**NOTA:** Mesmo que seja utilizada mais de uma vez uma propriedade intelectual, não será realizado mais de um registro.

- The Garden of Words (2013), curta-metragem animado. Direção Makoto Shinkai. Estúdio: CoMix Wave Films.
- Spiritfarer (2020), trailer oficial da Nintendo do jogo. Estúdio: Thunder Lotus Games.
- Lilo e Stitch (2002), longa-metragem animado: 10:23-10:24. Direção: Chris Sanders e Dean DeBlois. Estúdio: Disney.
- Brand New Animal (2020), abertura animada. Estúdio: Trigger.
- The Dam Keeper (2014), curta-metragem animado. Direção: Robert Kondo e Daisuke Tsutsumi. Estúdio: Tonko House LLC.
- Yellow Submarine (1968), trailer de longa-metragem animado. Direção George Dunning. Estúdios: Apple Films, King Features Syndicate e TVC London.
- As Bicicletas de Belleville (2003), longa-metragem animado. Direção: Sylvain Chomet. Estúdio: Les Armateurs.
- Loving Vincent (2017), trailer de longa-metragem animado. Direção: Dorota Kobiela e Hugh Welchman. Estúdio: BreakThru Productions.
- Beastars (2019), abertura animada da primeira temporada. Direção: Michiya Kato. Estúdios: dwarf.
- God of War (2018), trailer oficial da Sony do jogo. Direção: Cory Barlog. Estúdio: Santa Monica.
- El Praxinoscopio de Émile Reynaud (2015), curta-metragem documental com pessoas. Autoria do curta: Praxinoscopio Films.
- “Iran hosts oldest animation in world (sic)” (2021), matéria jornalística: 00:00-00:01 (alongado por 4 segundos). Autoria da matéria: ifilm.
- Out of the Inkwell: The Tantalizing Fly (1919), curta-metragem misto. Direção: Dave Fleischer. Estúdio: Bray
- Viagem à Lua (1902), curta-metragem com pessoas. Direção: Georges Méliès
- Disneyland (1955): The Story of the Animated Drawing, 11º episódio da segunda temporada de uma série com pessoas sobre temas diversos. Direção: William Beaudine e Wilfred Jackson. Estúdio: Disney.
- Pauvre Pierrot (1892), curta-metragem animado. Direção: Émile Reynaud.
- Autour d'une Cabine (1894), curta-metragem animado. Direção: Émile Reynaud.
- La Sortie de l'usine Lumière à Lyon (1895), curta-metragem com pessoas. Direção: Louis Lumière.
- L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (1895), curta-metragem com pessoas. Direção: Irmãos Lumière.
- Orange bokeh, imagem de transição sem direitos autorais.
- Fantasmagorie (1908), curta-metragem animado. Direção: Émile Cohl.
- Feline Follies (1919), curta-metragem animado. Direção e Estúdio: Pat Sullivan.
- Steamboat Willie (1928), curta-metragem animado. Direção: Ub Iwerks. Estúdio: Disney.

- An Evening with Walt Disney, gravação introdutória do filme Follow me, Boys! (1966). Direção: Norman Tokar. Estúdio: Disney.
- Branca de Neve e os Sete Anões (1937), longa-metragem animado. Direção: Walt Disney. Estúdio: Disney.
- Destino (2003), curta-metragem animado. Direção: Dominique Monfery. Estúdio: Disney
- Welcome to Cal-Arts (2020), curta-metragem com pessoas de propaganda do instituto. Autoria: CalArts.
- Toy Story (1995), longa-metragem animado. Direção: John Lasseter. Estúdio: Pixar.
- Fotografia do diretor de animação John Lasseter
- A Noiva Cadáver (2005), longa-metragem animado. Direção: Tim Burton. Estúdios: Burton Productions, Laika, e Warner Bros.
- Fotografia do diretor Tim Burton.
- Duet (2014), curta-metragem animado. Direção: Glen Keane.
- Fotografia do animador Glen Keane.
- Fritz the Cat (1972), longa-metragem animado. Direção: Ralph Bakshi. Estúdios: Fritz Productions e Krantz Films.
- Scooby-Doo Cadê Você? (1969), abertura animada. Estúdio: Hanna-Barbera.
- Wan Wan Chûshingura (1963), trailer de longa-metragem animado. Direção: Akira Daikubara. Estúdio: Toei Animation.
- Annecy, the world capital of animation #1, curta-metragem animado de propaganda do festival Annecy de 2021.
- Pessoas em uma associação conversando, vídeo de banco de imagens.
- Frivolità (1930), trailer de curta-metragem animado. Direção: Luiz Seel.
- Macaco Feio, Macaco Bonito (1929), curta-metragem animado. Direção: Luiz Seel.
- Reanimando Kaiser (2013), curta-metragem produzido coletivamente. Animação dos trechos usados: Marcelo Marão e Rosana Urbes, respectivamente.
- Reportagem sobre Quirino Cristiani no programa Ideas e Inventos (1993) da versão hispânica do Discovery Channel.
- Cenas da Ditadura no Brasil implantada após o golpe militar de 1964. Autoria desconhecida, imagens obtidas de um vídeo titulado “BRASIL 1964”.
- Sinfonia Amazônica (1953), longa-metragem de animação. Direção: Anélio Latini Filho.
- Turma da Mônica: Aventura no Tempo (2007), longa-metragem de animação. Direção: Maurício de Sousa. Estúdio: Maurício de Sousa Produções.
- O Menino e o Mundo (2013), longa-metragem de animação. Direção: Alê Abreu. Estúdio: Filme de Papel.
- Tito e os Pássaros (2018), longa-metragem de animação. Direção: Gustavo Steinberg, Gabriel Bitar, e André Catoto. Estúdio: Bits Produções.
- Ritos de Passagem (2013), longa-metragem de animação. Direção: Chico Liberato.
- Abertura da quarta temporada de Irmão do Jorel (2020), série de animação. Direção: Juliano Enrico. Estúdio: Copa.
- Abertura de Papaya Bull (2017), série de animação. Direção: Tiago Mello. Estúdio: Boutique Filmes e Nickelodeon Brasil.

- Oswaldo (2017), 11º episódio da 2ª temporada da série de animação. Direção Pedro Eboli. Estúdios: Birdo e Symbiosys Entertainment.
- Amazing Annecy Festival, curta-metragem animado de propaganda do festival Annecy de 2017. Postado pelos organizadores oficiais sem créditos.
- Animafest Zagreb, curta-metragem animado de propaganda do festival homônimo de 2020. Postado pelos organizadores oficiais sem créditos.
- 28th Annual Society of Animation Studies Conference "The Cosmos of Animation", trailer da conferência da SAS de 2016 em Singapura. Direção: Professor Associado Benjamin Seide.
- Cerimônia dos Oscars de 2018, registro da premiação da categoria de Melhor Longa-Metragem Animado. Autoria do trecho: Oscars (oficial, no YouTube).
- A Bela e a Fera (1991), longa-metragem de animação. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Estúdio: Disney.
- Toy Story 3 (2010), longa-metragem de animação. Direção: Lee Unkrich. Estúdios: Pixar e Disney.
- He-Man e os Defensores do Universo (1983), 3º episódio da 1ª temporada de uma série de animação. Direção: Lou Kachivas. Estúdio: Filmation.
- Abertura de Ursinhos Carinhosos (1985), série de animação. Direção: James A. Simon. Estúdio: DIC Enterprises.
- Captura de tela explorando a pesquisa de matérias pelo site Cartoon Brew relacionadas às seguintes palavras-chave: “oscar, voters, don’t, e care”. Realizada por mim.
- Song of the Sea (2014), longa-metragem de animação. Direção: Tomm Moore. Estúdio: Cartoon Saloon.
- O Conto da Princesa Kaguya (2014), longa-metragem de animação. Direção: Isao Takahata. Estúdio: Ghibli.
- Operação Big Hero (2014), longa-metragem de animação. Direção: Don Hall e Chris Williams. Estúdio: Disney.
- Captura de tela explorando as falas de votantes do óscar de curta-metragens animados de 2014 conforme publicadas na matéria “Proof That Oscar Voters Are Clueless About Animation” do site Cartoon Brew. Realizada por mim.
- Coraline (2009), longa-metragem de animação. Direção: Henry Selick. Estúdio: Laika.
- Hylicks 2 (2020), trailer animado oficial do jogo. Direção: Mason Lindroth.
- Gris (2018), trailer oficial da Sony do jogo. Direção: Conrad Roset. Estúdio: Nomada.
- Meus Vizinhos, os Yamada (1999), longa-metragem de animação. Direção: Isao Takahata. Estúdio: Ghibli.
- Reunião em situação profissional, vídeo de banco de imagens.
- Dois homens chegando a um acordo profissional, vídeo de banco de imagens.
- Destaques da formatura de 2018 da California Polytechnic State University (Cal Poly). Direção: Departamento de Formatura da Cal Poly.
- Montagem de uma exibição artística, vídeo de banco de imagens.
- Destaque de algumas obras de uma exposição de artes, vídeo de banco de imagens.
- Reunião em situação profissional vista por cima, vídeo de banco de imagens.
- Visita ao museu, vídeo de banco de imagens.
- Empregados focados em um projeto, vídeo de banco de imagens.

- Os Simpsons (2013), 1º episódio da 25ª temporada da série de animação. Direção: Bob Anderson. Estúdios: Gracie Films e Film Roman.
- Bojack Horseman (2018), 6º episódio da 5ª temporada da série de animação. Direção: Amy Winfrey. Estúdio: Tornante Television.
- Aplausos após uma proposta de sucesso na firma, vídeo de banco de imagens.
- Apresentação acadêmica, vídeo de banco de imagens.
- Um escultor encara suas criações, vídeo de banco de imagens.
- Pessoas na plateia escura de uma atração fora do enquadramento, vídeo de banco de imagens.
- Bambi (1942), longa-metragem de animação. Direção: Walt Disney. Estúdio: Disney.
- Introdução do logo da Dreamworks (fundada em 1994).
- Gravações da experiência pessoal do dono do canal hispânico Basurero Katastrófico no evento Animayo em 2018.
- Entrevista do fundador do Animayo Damián Perea Lezcano (2018), realizada na espanhola Universidad del Atlántico Medio.
- Betty Boop: Snow White (1933), curta-metragem de animação. Direção: Dave Fleischer. Estúdio: Fleischer.
- Recorte de uma resposta de Damián Perea Lezcano em sua entrevista ao portal Cooltura em 2018.
- O Fantástico Senhor Raposo (2009), longa-metragem de animação. Direção: Wes Anderson. Estúdios: Indian Paintbrush, Regency Enterprises e American Empirical Pictures.
- Stardew Valley (2016), trailer oficial da Sony do jogo. Direção: ConcernedApe (Eric Barone).
- Quinto Andar (2018), propaganda animada de um serviço.
- The Witcher 3 (2015), trailer cinematográfico do jogo. Estúdio: CD Projekt Red.
- Recorte da gameplay do usuário Kleberiano do jogo VR CHAT.
- Mary e Max (2009), longa-metragem de animação. Direção: Adam Elliot. Estúdio: Melodrama Pictures.
- Betty Boop: Minnie the Moocher (1932), curta-metragem de animação. Direção: Dave Fleischer. Estúdio: Fleischer.
- Super Drags (2018), trailer da série de animação e teaser animado que exalta a classificação indicativa. Direção: Fernando Mendonça. Estúdio: Combo.
- Entrevista com Alan Rick, deputado DEM-AC (2019). Realização: TV Gazeta - AC.
- Summer Nights (2019), clipe oficial animado da música homônima da banda SIAMÉS. Direção e Estúdio: RUDO Co.
- The Bear and The Hare (2013), curta-metragem animado de propaganda para a loja John Lewis. Direção: Elliot Dear e Yves Geleyn. Estúdio: Blinkink.
- Minha Vida de Abobrinha (2016), longa-metragem de animação. Direção: Claude Barras. Estúdios: Rita Productions, Blue Spirit Productions, Gebeka Films e KNM.
- O Estranho Mundo de Jack (1993), longa-metragem de animação. Direção: Henry Selick. Estúdio: Disney.
- Linha de produção, vídeo de banco de imagens.
- Fotografia de uma televisão, retirada de um banco de imagens.

- Two-Time - meme (2018), videoclipe independente animado da música Two Time do Jack Stauber. Autoria: 램다람.
- Perfect Blue (1997), longa-metragem de animação. Direção Satoshi Kon. Estúdio: Madhouse.
- Animaniacs (1993), 2º episódio da 1ª temporada da série de animação. Trecho dirigido por: Rusty Mills. Estúdio: Tokyo Movie Shinsha.
- Ernest e Célestine (2012), longa-metragem de animação. Direção: Stéphane Aubier, Vincent Patar e Benjamin Renner. Estúdio: STUDIOCANAL.
- Psiconautas, los niños olvidados (2015), longa-metragem de animação. Direção: Alberto Vázquez e Pedro Rivero. Estúdio: ZircoZine.
- Panique au Village (2002), 1º episódio da série de animação. Direção: Stéphane Aubier e Vincent Patar. Estúdios: La Parti e Pic Pic André.
- ANNECY - 100 anos da animação brasileira em 100 segundos (2018), curta-metragem de animação. Direção: Fábio Fernandes. Estúdio: Vetor Zero.
- Cenas dentro do espaço acadêmico, vídeo de banco de imagens.
- Lo-fi girl loop (2018), loop de animação de uma menina estudando. Disponível na maioria das livestreams do usuário “Lofi Girl” no Youtube.
- Owl House (2020), 7º episódio da 1ª temporada da série de animação. Direção: Aminder Dhaliwal. Estúdio: Disney.
- Joanna Quinn: How I Animate (2009), entrevista com a animadora Joanna Quinn. Parte da exibição “Drawing That Move” pelo britânico Science and Media Museum.
- Eizōken ni wa Te wo Dasu na! (2020), 6º episódio da série de animação. Direção: Masaaki Yuasa. Estúdio: Science Saru.
- Women in Animation - 50/50 by 2025 (2016), vídeo da campanha organizada pela WIA.
- Wolfwalkers (2020), longa-metragem de animação. Direção: Tomm Moore e Ross Stewart. Estúdio: Cartoon Saloon.
- Before Orel: Trust (2012), curta-metragem de animação. Direção: Duke Johnson. Estúdio: Starburns Industries.
- Humility (2018), videoclipe da banda virtual Gorillaz. Direção: Jamie Hewlett. Estúdio: The Line.
- Avatar: A Lenda de Aang (2008), último episódio da série de animação. Direção: Joaquim dos Santos. Estúdio: JM Animation.
- Trem Infinito (2020), 10º episódio da 3ª temporada da série de animação. Direção: Diana Huh e Jacob Winkler. Estúdio: Cartoon Network.
- Betty Boop: The Old Man of the Mountain (1933), curta-metragem de animação. Direção: Dave Fleischer. Estúdio: Fleischer.
- The Thief and the Cobbler (1993), longa-metragem de animação. Direção: Richard Williams. Estúdio: Richard Williams Productions.
- Steven Universo (2019), último episódio da série animada. Direção: Joe Johnston, Kat Morris e Liz Artinian. Estúdio: Cartoon Network.
- Ni no Kuni (2010), *cutscene* animada tradicionalmente pelo Estúdio Ghibli para o jogo.
- Red Sunset Background, imagem de transição sem direitos autorais.

- Feathers, por Kupla
- Gypsy, por Orca Vibes
- Hanging Lanterns, por Kalaido
- Hey, September, por Harris Cole
- Making Love and Sweet Noodles, por hM SURF
- Take Care, por hM SURF
- Verão, por Marvelous Things
- Dawn of the First Day, efeito sonoro do jogo The Legend of Zelda: Majora's Mask da Nintendo

## APÊNDICE B - ARGUMENTO

**TÍTULO EM ANDAMENTO:** Consagrando animação: desafios para a legitimação do desenho animado como arte

**GÊNERO:** Vídeo-ensaio

**DURAÇÃO:** Até 16 minutos.

**SUMÁRIO:** Uma produção audiovisual que ambiciona explorar ideias sobre animação, mais especificamente ao redor da desvalorização do seu conteúdo, as raízes desse desmerecimento, e uma perspectiva sobre a crescente inversão desse fenômeno. Em ordem, o conteúdo é: definições sobre a técnica artística; perspectiva histórica; observações factuais sobre esse desprestígio; explicação sobre o que é legitimação; clarificar os efeitos da legitimação em cima da animação (isto é, elucidar o que já mudou no tratamento dessa arte); explorar quais são as instâncias de consagração que conferem o caráter de legitimidade da animação; conclusão das ideias elaboradas ao longo do vídeo (provavelmente com um tom cautelosamente otimista).

**PERSONAGENS:** Animadores (Walt Disney; Alê Abreu; Quirino Cristiani; Chico Liberato); Curadores (Suzanne Buchan); Acadêmicos (Allan Cholodenko; Giannalberto Bendazzi; Michael Barrier); a Arte da Animação em si; Premiações (Óscar; Animafest Zagreb; Annecy); Instituições voltadas ao fomento da animação (ASIFA; ABCA; WIA; SAS).

### **ELEMENTOS VISUAIS:**

- Legendas;
- Iconografia de bancos de dados;
- Imagens de animação como referência.

### **ELEMENTOS SONOROS:**

- Narração;
- Áudio das animações presentes;
- Música para incluir ao fundo.

**RACIONALIZAÇÃO:** A partir de um interesse pessoal de longa data em cima do tópico, buscou-se respostas para um questionamento antigo, “Por que existe a impressão de que animação é uma forma de arte menos valorizada?”. Não encontrando conclusões claras, fosse pelo meio acadêmico ou pesquisas comuns, foi decidido trabalhar em cima dessas indagações para preencher tal lacuna. O formato de vídeo-ensaio, de mesclar uma narração de reflexões fundamentadas com elementos audiovisuais, ajuda a ilustrar de maneira superior as questões pertinentes a uma mídia audiovisual.

**PESQUISAS:** Demonstrado no ante-projeto.

**RECURSOS E PREPAROS:** Programa de edição Adobe Premiere; Computador que funcione bem; Microfone razoável; HD externo com as imagens.

**LIMITAÇÕES E DESPESAS:** Possíveis problemas nos equipamentos descritos acima.

**CONSIDERAÇÕES ÉTICAS E LEGAIS:** Quiçá venham notificações do site hospedeiro quanto aos direitos autorais das obras utilizadas no corpo da produção, no entanto, o trabalho final não intenciona ganhar dinheiro algum.

**ORÇAMENTO:** Irrelevante, uma vez que os equipamentos já estão em mãos.

### **PROGRAMAÇÃO PROPOSTA:**

- Semestre de 2020.1:
  - Acumular dados pro banco de imagens para a edição no futuro;
  - Produzir um Argumento completo;
  - Desenvolver um roteiro final;
  - Iniciar o memorial;
  - Terminar de aprender a editar no Adobe Premiere no curso do Senac.
  
- Semestre de 2020.2:
  - Terminar o memorial;
  - Editar o produto;
  - Apresentar o trabalho final.

### **TEXTO DO ARGUMENTO:**

- Definições sobre a técnica artística;

Animação é um jeito multimodal de contar histórias. Aproveitando-se da ilusão ótica de movimento construída pela sucessão rápida de imagens, a narrativa da animação se constrói no quadro-a-quadro desenvolvido pela manipulação de figuras e mesclagem de som, criando sentido a partir da sua composição audiovisual. Assim sendo, o potencial narrativo é muito expansivo e repleto de possibilidades, incorporando técnicas que vão desde o tracejar de um lápis, pinturas, fotografias, ou mesmo programação de computador.

- Perspectiva histórica;

Tão antiga quanto o próprio Cinema, esse desdobramento técnico da sétima arte também tem suas raízes no século XIX, porém não tão memorável. Muito esquecido até por entusiastas de animação, Émile Reynaud é o nome mais antigo mencionado por historiadores da área. O inventor do Teatro Ótico - aparelho projetor de imagens desenhadas sobre fitas transparentes - lançou a primeira animação em 1892, a sua pantomima luminosa *Pauvre Pierrot*. Essa projeção, além de predatar o cinematógrafo dos irmãos Lumière em três anos, é também vista como a experiência protocinematográfica mais próxima da sétima arte em si, “tão próximo do cinema quanto um tal dispositivo poderia estar sem ser cinema” (CHOLODENKO, 2008, p. 25). Apesar do relativo sucesso na época de lançamento, o trabalho de Reynaud foi considerado obsoleto diante do já mencionado cinematógrafo, e rapidamente sua obra, assim como animações - de uma certa maneira - foi deixada de lado. Por um tempo, quase como se a produção de desenhos animados fosse nula, não muito foi lançado por quase duas décadas, até que Émile Cohl revolucionasse o cenário.

Lançado em 1908, *Fantasmagorie* de Cohl é conhecido como a primeira animação clássica a utilizar o quadro-a-quadro lançado num projetor moderno. Ainda demoraria mais 20 anos para o surgimento do primeiro desenho sincronizando imagem e som, revolucionando a indústria de uma forma surpreendente. É com Walter Elias Disney e seu *Steamboat Willie* que a animação entra na sua Era de Ouro. Revolucionário em seu setor, ele também lançou o primeiro longa-metragem inteiramente animado e em cores - *Branca de Neve e Os Sete Anões* (1937), experimentou com o próprio Salvador Dalí em seu curta *Destino* (apenas lançado em 2003), e deixou como legado o Instituto Californiano de Artes (mais conhecido como CalArts) - notório por formar grandes animadores como John Lasseter, Tim Burton, e Glen Keane.

Conforme as técnicas foram se aperfeiçoando e novos métodos eram testados, animação começou a chamar atenção entre as artes. A partir dos anos 60, e até 1991, se por um lado cada vez menos desenhos eram lançados nos cinemas e produções comerciais tornavam-se mais numerosas, houve um desenvolvimento maior de trabalhos autorais, focados na auto-expressão e com uma diversidade maior de temas. Esse período é marcado pela divisão de segmentos de públicos - dada à natureza do contexto conturbado da Guerra Fria. Foi nesse cenário que veio ao mundo o primeiro festival dessa arte, o Festival International du Film d'Animation d'Annecy, e a fundação da Associação Internacional de Filme de Animação.

- Observações factuais sobre esse desprestígio;

Por muito tempo vinculada a produções infantis graças ao enorme sucesso das produções comerciais voltadas à televisão entre a década de 50 até 90, animação é vista ainda por alguns circuitos sociais com certo desprezo, sendo deslegitimada de alguma forma. Notavelmente, na premiação dos Óscares de 2015, em relação à longametragens de animação vieram à tona comentários de votantes anônimos que admitiram se abster por simplesmente não ver nenhum dos filmes da categoria ou mesmo apenas “assistir àquilo que [sua] criança queria ver” e votar a partir disso. O site estadunidense de notícias sobre animação, *Cartoon Brew*, observou também que para a categoria de Curtas Animados do mesmo ano, quatro dos sete entrevistados comentaram não ver nenhuma das obras.

- Explicação sobre o que é legitimação;

Para compreender o processo da construção de valor agregada à animação, é necessário recorrer ao fenômeno da legitimação e o que significa o poder conferido por essa valoração. Legitimação, acima de tudo, significa um consenso de validação, de aceitação de algum órgão, conceito, ou ente em relação a uma comunidade, a qual lhe confere reconhecimento. Por exemplo: um diploma universitário confere a um bacharel o status de formado pelo Ensino Superior, legitimando a sua graduação ante a comunidade acadêmica.

No caso de arte, ainda que pertença ao plano do subjetivo, o seu estatuto de legitimidade parte dos dispositivos de valoração: críticos, historiadores, curadores, museus, galerias, e peritos. Essas instâncias de consagração, que não existem num vácuo, são imbuídas de um discurso o qual a sociedade atribui influência e jurisdição, e, acima disso, funcionam como locais de produção de realidade. O discurso presente nesses espaços é mutável, fruto de disputas de qualificação no campo sócio-cultural, portanto variável a partir do tempo e espaço. É convencionado do gosto, porém não é puramente arbitrário - já que gostos são produtos de contextos sociais, marcadores identitários os quais implicam classe. Esse gosto socialmente aceito portanto tem um capital simbólico, um prestígio de reconhecimento, imbuído de posições ideológicas.

- Clarificar os efeitos da legitimação em cima da animação (isto é, elucidar o que já mudou no tratamento dessa arte);

Se animação começou a passos bambos em pequenos estúdios artesanais, hoje já conta com grandes produtoras milionárias com tecnologia de ponta. É celebrada em seus

espaços de consagração e goza de uma especialização maior da comunidade produtora de informação ao redor. Perante tantas conquistas, os comentários dos votantes dos óscars nas categorias de animação soam no mínimo inusitados, porém certamente não são experiências isoladas.

O diretor espanhol Damián Perea Lezcano, fundador do Animayo, comentou um pouco sobre esse fenômeno em uma entrevista para o portal digital hispânico Cooltura. Na matéria, perguntaram a ele: “O público está se desassociando da visão da animação como um produto meramente infantil?”. Em resposta, ele disse o seguinte: “Esse sempre foi o estigma da animação, e é culpa de Disney. Disney conseguiu tornar animação em algo universal, levando-a a todos os cantos. O que acontece é que, por um lado, ampliou o alcance, entretanto pelo outro criou no público a ideia de que animação é algo ligado a crianças e família. Hoje em dia, a animação é tudo: cinema, videogames, publicidade, cinematográfica, realidade virtual...”. Pode-se depreender, portanto, que vincular animação a um público infantil é um sintoma desse estigma cultural, relegando a arte a algum âmbito menor, sem reconhecer o direcionamento de audiências.

- Explorar quais são as instâncias de consagração que conferem o caráter de legitimidade da animação;

Um dos maiores reflexos da consagração do desenho animado é o estabelecimento de órgãos responsáveis pela difusão de informações sobre a arte. Através da associação de membros, essas entidades criam redes de cooperação para a comunidade ao redor da expressão artística animada, fomentando a geração de conteúdo e a sua propagação desse material até onde o estatuto da organização prevê. Cada país tem a sua própria associação, fortalecendo a representatividade da animação dentro de um território. Na França, existe a Association française du cinéma d'animation (AFCA ou Afca), criada em 1971; na Espanha, há a Asociación Española de Productores de Animación (AEPA), fundada em 1997; e, finalmente, no Brasil, temos a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), instituída em 22 de março de 2003.

Mais do que meras redes de cooperação profissional, as associações servem o propósito diplomático de divulgação das produções desse formato audiovisual que gradualmente se desvincula do seu estigma.

- ASIFA: A Associação Internacional de Filme de Animação, como é conhecida em português, é a maior organização destinada a fomentar o conhecimento sobre desenhos. Fundada em Annecy, França em 1960, desde seu primeiro

instante a ASIFA preocupou-se em estabelecer diálogos internacionais através da animação.

- ABCA: A animação no Brasil tem uma jornada mais apagada em comparação a muito do mundo ocidental. Por exemplo, o desenho animado brasileiro mais antigo ainda preservado é de 1929, o *Macaco Feio, Macaco Bonito* de Luiz Seel, tendo em vista que toda produção anterior foi perdida, inclusive a primeira obra nacional, *Kaiser* (1917) de Álvaro Marins. Ao longo do século de experimentações brasileiras com essa arte, as produções foram esparsas em muitos setores devido à pouca verba direcionada. Não obstante, desde o início do século XXI, foram observados avanços notáveis no setor tanto em termos de qualidade e diversidade, levando em conta o maior volume de profissionais, estilos, e histórias. Muito desse progresso pode ser associado à instituição da ABCA, tendo em vista suas ações voltadas ao fomento da animação, como “editais específicos de animação, elaboração de pesquisa histórica e um censo para mapear todos os realizadores brasileiros” (GOMES, p. 4, 2008). Graças a essas medidas, os profissionais puderam cimentar a sua presença no mercado nacional como uma classe mais definida.
- SAS: Outra associação a nível internacional é a *Society for Animation Studies* (SAS). Similar à ASIFA, a SAS preocupa-se com propagação do conteúdo animado, no entanto, direciona o seu foco ao setor acadêmico. Seu fundador, o PhD em Film History pela University of Southern California Harvey Deneroff, observou o desinteresse em estudos voltados à animação - a qual muitas vezes era encarada, em suas palavras, como “a enteada ignorada de cinema e televisão”.
- WIA: A Women In Animation (WIA) tem como diferencial dedicar-se à inclusão de animadoras no mercado de trabalho, estreitando conexões e fornecendo recursos para o seu propósito de igualar o cenário de produção. Desde 1995, a organização ergue sua bandeira da equidade e, através dela, estabeleceu seu principal programa: 50/50 By 2025. Como o nome implica, o foco dessa mobilização é igualar a presença feminina na indústria da animação. Em um estudo publicado em seu portal oficial, observou-se que apenas 20% dos profissionais da área são mulheres, apesar de constituírem 60% dos estudantes. Seu objetivo seria portanto alcançar igualdade até o ano de 2025.

- Conclusão das ideias elaboradas ao longo do vídeo (provavelmente com um tom cautelosamente otimista).

Animação é um formato narrativo de amplas possibilidades criativas. Desde o seu primeiro instante, já se mostrou como um cenário vívido para produções artísticas e, graças ao desenvolvimento de novas técnicas, demonstra cada vez mais o potencial humano de elaboração estética. Não obstante, a sua história é marcada por disputas por reconhecimento do seu valor como uma forma de arte legítima e perder seu status de inferioridade em relação a outros tipos de produções. Essas lutas resultam na produção e difusão de conhecimento sobre esse setor e, gradativamente, instâncias de consagração se acumulam e conferem legitimidade à animação.

## APÊNDICE C - ROTEIRO

**AUTORIA: AMANDA MARIA DULTRA**

**ORIENTAÇÃO: MARCOS CARVALHO**

**PEÇA: 16 MINUTOS**

**TÍTULO: CONSAGRANDO ANIMAÇÃO: DESAFIOS PARA A LEGITIMAÇÃO DO DESENHO ANIMADO**

LINHA DO TEMPO	VÍDEO	SOM
00:00-00:10	Uma animação bem distante se aproximando e aumentando o foco	Música: Gypsy de Orca Vibes
00:10-01:27	<p>Sucessão de imagens com diferentes estilos de animação, no caso: Wallace e Gromit; Betty Boop's Old Man of the Mountain; Loving Vincent; Monkey Rag por Joanna Davidovich; videogame Journey; Lilo e Stitch; A Viagem de Chihiro.</p> <p>Quando o OFF mencionar o Cálice da Cidade Queimada, incluir foto.</p> <p>Quando o OFF começar a explorar Reynaud, incluir vídeos simulando o teatro ótico</p>	Música: Gypsy de Orca Vibes <b>OFF: PARÁGRAFOS 01 E 02</b>
01:27-01:32	Trecho de Pauvre Pierrot	Música própria da animação Pauvre Pierrot
01:32-02:27	Imagens de Pauvre Pierrot e Autour d'une Cabine	Música: Gypsy de Orca Vibes (voltando até o ponto onde pausou antes de entrar o som de Pauvre Pierrot) <b>OFF: PARÁGRAFOS 03 E 04</b>
02:27-02:30	Trecho de Fantasmagorie	Música própria da animação Fantasmagorie
02:30-02:46	Fantasmagorie continua	Música própria da animação

		Fantasmagorie <b>OFF: PARÁGRAFO 05</b>
02:46-03:24	<p>Trechos de curtas antigos do Gato Félix</p> <p>Quando o OFF mencionar as seguintes obras e autores, colocar imagens das seguintes animações: Steamboat Willie; Branca de Neve; Destino; Toy Story (John Lasseter); A Noiva Cadáver (Tim Burton); e Duet (Glen Keane)</p>	Música própria da animação Fantasmagorie  <b>OFF: PARÁGRAFO 06</b>
03:24-05:14	<p>Trechos de animações menos conhecidas durante a narração do parágrafo 07, no caso: Fritz the Cat; Котенок по имени Гав; Daliás idők; Le Roi et l’Oiseau; e Yellow Submarine.</p> <p>Trechos de animações brasileiras espalhadas durante a narração do parágrafo 08. Em especial: Macaco Feio, Macaco Bonito; Reanimando Kaiser; Irmão do Jorel; Historietas Assombradas; e Tromba Trem.</p>	Música: Verão da banda Marvelous Things  <b>OFF: PARÁGRAFOS 07 E 08</b>
05:14-07:00	<p>Trechos de animação espalhados pela narração. Em especial: A Bela e a Fera; Toy Story 3; Shrek; Flintstones; She-Ra (1985); The Dam Keeper; Feast; e Song of the Sea.</p> <p>Indicação visual de fala lida, como um recorte de uma notícia ao exibir a fala dos votantes do óscar mencionada no parágrafo 10.</p>	Música: Take Care de Jim SURF  <b>OFF: PARÁGRAFOS 09, 10 E 11</b>  Após terminar a narração, inserir um indicador auditivo de uma pausa, como se parasse uma gravação, interrompendo a música.

07:00-07:06	Tela toda preta. O título do vídeo aparece em letras brancas, fonte Courier New: Consagrando animação: desafios para a legitimação do desenho animado	Silêncio.
07:06-08:30	Vídeos de bancos de imagens que apresentem instituições de legitimidade, como museus, universidades, galerias - além de imagens de produções artísticas, como sets de filmagem ou gravações profissionais. Também imagens de premiações.	Indicador auditivo do botão de play, como se a gravação recomeçasse.  Música Hey September de Harris Cole.  <b>OFF: PARÁGRAFOS 12 E 13</b>
08:30-08:45	Indicadores visuais apresentando números para centralizar os pontos do processo de legitimação em três partes.	Música Hey September de Harris Cole.  <b>OFF: TRECHO ENTRE PARÁGRAFOS 13 E 14</b>
08:45-10:10	Imagens associadas ao parágrafo 14: trechos de animações consagradas de grandes estúdios, em específico: Shrek; Frozen; Coraline; Mirai to Mirai; e O Conto da Princesa Kaguya.  Imagens associadas ao parágrafo 15: no centro um print da fala do diretor Damián, com o fundo atravessado das seguintes animações: A Bela Adormecida; 101 Dálmatas; Mary & Max; Tearaway Unfolded (videogame); propaganda animada da marca John Lewis (Somewhere only we know); cinematográfica do jogo Ni no Kuni 1; cenas do VR chat; e Anomalisa.	Música Feathers de Kupla.  <b>OFF: PARÁGRAFOS 14 E 15</b>

10:10-11:10	<p>Ao mencionar os cartuns antigos da Betty Boop, inserir trechos especificamente de Minnie the Moocher e Snow White.</p> <p>Imagen da nota oficial de repúdio do deputado Alan Rick.</p> <p>Imagens do desenho Super Drags.</p>	<p>Música Feathers de Kupla.</p> <p><b>OFF: PARÁGRAFOS 16 E 17</b></p> <p>Quando no vídeo apresentar a nota de repúdio, a música começa a se apagar (<i>fade out</i>) ao fundo até que fique em silêncio. A música retorna, e ainda um pouco mais alta, após um som de risco de disco (<i>record scratch</i>) inserido imediatamente depois de “Contudo” (no parágrafo 17).</p>
11:10-12:07	<p>Vídeos de bancos de imagens que apresentem produção artística, como animadores trabalhando em suas escrivaninhas por exemplo.</p> <p>Trechos das seguintes animações: MegaMente; When the wind blows; o loop animado da menina do vídeo “lofi hip hop radio - beats to relax/study to”; e o clip da 람다람 de Two Time.</p>	<p>Música Feathers de Kupla.</p> <p><b>OFF: PARÁGRAFO 18</b></p>
12:07-13:07	<p>Vídeos de bancos de imagens que indiquem cooperação, como reuniões profissionais e apertos de mãos.</p>	<p>Música Hanging Lanterns de Kalaido.</p> <p><b>OFF: PARÁGRAFOS 19 E 20</b></p>
13:07-13:24	<p>Trechos de animações francesas. No caso: Panique au Village; Ernest et Célestine; Ma vie de Courgette; e Les triplettes de Belleville.</p>	<p>Música Hanging Lanterns de Kalaido.</p> <p><b>OFF: PARÁGRAFO SOBRE ASIFA</b></p>
13:24-13:50	<p>Trechos de animações brasileiras, no caso: O Menino e o Mundo; Sinfonia</p>	<p>Música Hanging Lanterns de Kalaido.</p>

	Amazônica; Tito e os Pássaros; Fudêncio; Sítio do Pica-Pau Amarelo; e Peixonauta.	<b>OFF: PARÁGRAFO SOBRE ABCA</b>
13:50-14:17	Trechos de animações com personagens lendo. No caso: Sherman e Peabody; The Owl House; Hey Arnold.  Vídeos de bancos de imagens de espaços acadêmicos.	Música Hanging Lanterns de Kalaido.  <b>OFF: PARÁGRAFO SOBRE SAS</b>
14:17-15:00	Vídeos de bancos de imagens de desenhistas mulheres.  Trechos do vídeo de apresentação do programa 50/50 by 2025 da WIA.  Trecho do vídeo da Joanna Quinn “How I Animate”	Música Hanging Lanterns de Kalaido.  <b>OFF: PARÁGRAFO SOBRE WIA</b>
15:00-15:51	Trechos das seguintes animações: Avatar - A Lenda de Aang; O Segredo de Kells; Persepolis; Fantástico Senhor Raposo; Meus Vizinhos, Os Yamadas; Steven Universo; Coragem o Cão Covarde; Infinity Train; Kiriku; Brand New Animal; e o clipe Humility de Gorillaz.	Música Making Love And Sweet Noodles de de ɏm SURF.  <b>OFF: PARÁGRAFOS 25 E 26</b>
15:51-16:01	Créditos incluindo as fontes das imagens e informações, as funções de todos os envolvidos no processo, e agradecimentos.	Música Making Love And Sweet Noodles de de ɏm SURF. Gradualmente vai ficando mais baixa até que cesse por completo ( <i>fade out</i> ).