



Anime-See!



ÍNDICE

04

DA TINTA AO CINEMA

AS ANIMAÇÕES E AS REVOLUÇÕES DE ESTILO

DISNEY

DA INOVAÇÃO AO MONOPÓLIO

08



10

**ADAPTAÇÕES
LIVE ACTION**

PINTANDO FORA DAS LINHAS

A CORAJOSA ONDA DE PERSONAGENS
QUEERS ANIMADOS

12

14

**COMO ASSIM UM
HOMEM-ARANHA NEGRO?**

**SUPER
QUIZ!**

16

18

[AS]

**A ANIMAÇÃO NO
BRASIL**

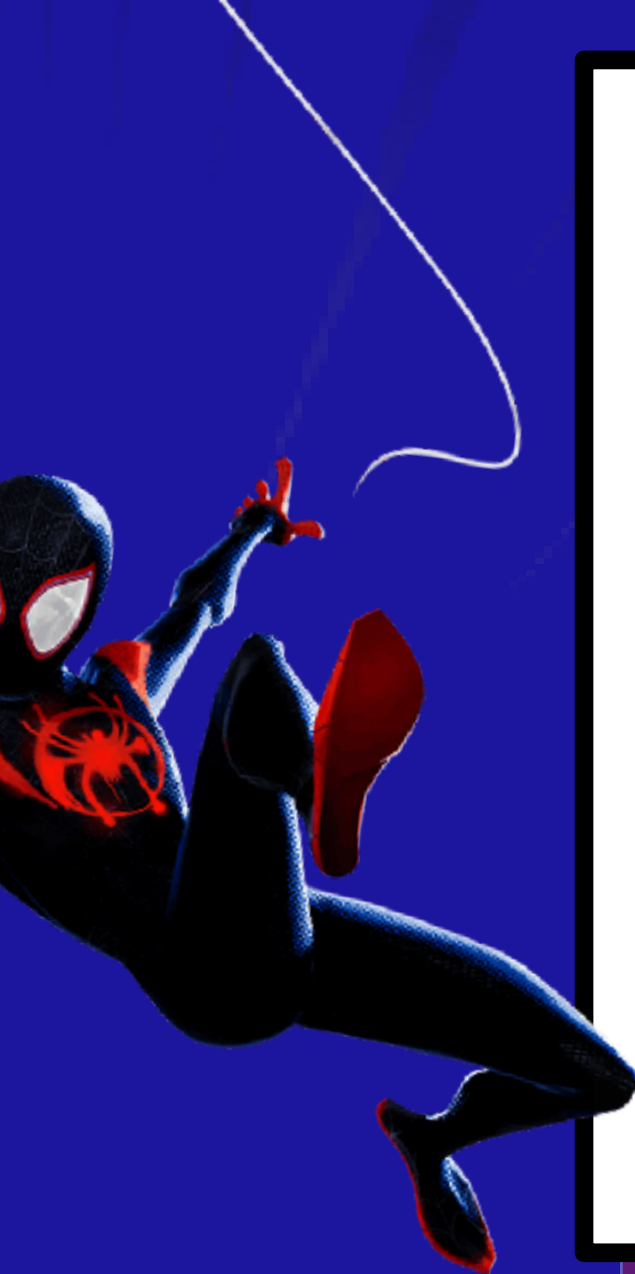
20

22

**E O OSCAR
VAI PARA...**

BIBLIOGRAFIA

24



O QUE SERIA DO CINEMA, A ARTE DE MOSTRAR, SE APENAS O REAL FOSSE CAPTADO? A IMAGINAÇÃO, A FANTASIA E O DESCONHECIDO TAMBÉM FAZEM PARTE DESTES AMPLO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO, E POR ISSO AS ANIMAÇÕES NÃO PODEM FICAR DE FORA.

A ANIMAÇÃO SEMPRE FEZ PARTE DO COTIDIANO E DA SOCIEDADE, O ANIMAR SEMPRE DEU VIDA AOS NOSSOS PENSAMENTOS E DESEJOS MAIS ÍNTIMOS, E NUNCA FEZ TANTO SENTIDO FALAR EM ANIMAÇÃO QUANTO NO MOMENTO ATUAL, ONDE AS ANIMAÇÕES DE POUCO A POUCO CONSTRUÍRAM BASES FIRMES E DEMONSTRARAM SUA CAPACIDADE DE INOVAR E REPRESENTAR. NESTA E-ZINE VOCÊ ENCONTRARÁ UM POUCO DAS ANIMAÇÕES NO COTIDIANO, NA CONTEMPORANEIDADE, APRESENTADAS DA MANEIRA MAIS ANIMADA POSSÍVEL. ESPERAMOS QUE GOSTEM!

ORGANIZADORES

ANA PAULA DE SOUZA FURQUIM - MAKING OFF

ARTHUR MATSUBARA BARROSO - REDAÇÃO

DANIEL RUBINGER LEITE - REDAÇÃO

FELIPE DE LIMA VITORINO - DESIGN

GABRIEL ALMEIDA FAVARETO - REDAÇÃO

LIVIA DE CUNHA SOARES - DESIGN

MARIA CLARA DE AGUIAR - DESIGN

MARIANA OVANDO OVIEDO - REDAÇÃO

MIGUEL CARRETO BICA - REDAÇÃO

PEDRO BENTO DINIZ COSTA - REDAÇÃO

DA TINTA AO CINEMA

AS ANIMAÇÕES E AS REVOLUÇÕES DE ESTILO

Assim como o cinema, a indústria de animação passou por diversas transformações ao longo das eras. Com o passar dos anos, padrões e expectativas foram estabelecidos acerca dos estilos narrativos e artísticos dos desenhos animados, especialmente no mercado hollywoodiano. Com a popularização de “Cartoons” nos anos 10-30, quando as animações já estavam fortemente estabelecidas como forma midiática, foi-se naturalmente estabelecendo uma padronização artística, moldada pelos interesses populares, autorais e em parte por razões mercadológicas. Por escolhas orçamentárias e limitações tecnológicas, as animações eram realizadas a mão, em

tons de cinza, com grande enfoque em sombras e no destaque entre preto e branco. Seguindo estilos de desenhistas e quadrinistas famosos dos jornais da época, os desenhos animados eram popularmente apresentados como caricaturas da realidade, com um grande enfoque em expressões exageradas, traços simples e satíricos, e uma grande abstenção de leis da física, sempre visando certa quantidade de surrealismo. Esta abordagem imediatamente aproximou os “Cartoons” do gênero cômico, tal qual como o sarcasmo e o comentário social. O caráter também estabeleceu desde cedo a conexão desta mídia com o público infantil. A produção de animações em seus primeiros anos foi voltada para curtas animados de narrativa contida, e em sua maioria cômica/satírica, exibidos em canais de televisão e projeções em salas de cinemas.



Porém não seria até 1937 que o gênero faria uma transição total para o meio cinematográfico com o lançamento de “Branca de Neve e os Sete Anões”, o primeiro longa-metragem animado da história, feito pelos estúdios Disney.



Nos anos seguintes, o mercado da animação foi dominado pelo “Walt Disney Animation Studios”. O estilo majoritariamente usado durante as décadas de 40-80 é remanescente dos traços de Branca de Neve, com designs de personagens mais realistas, proporções humanas e paletas de cores variadas. O cinema de animação foi marcado por histórias de princesa, fantasias e adaptações literárias.

No oriente, no Japão, nos anos 40 e 50 começava a se desenvolver

um estilo de animação próprio que começou a ganhar bastante destaque nos anos 70. Os animes iniciaram a sua longa trajetória de desenvolvimento de estilos, com diversas séries animadas inspiradas em Mangás, histórias em quadrinhos japonesas. No ocidente, em meados dos anos 60, paralelamente ao desenvolvimento das animações em 2D, as animações de Stop Motion começavam a ganhar espaço. Esta forma de arte, presente desde os primórdios do cinema, sempre se desenvolveu à parte dos estilos de animação desenhada. A técnica girava em torno de fotografias de objetos, cenários e bonecos alterados entre uma cena e outra, postos em sequência e projetados como filme, dando a sensação de movimento a elementos inanimados. O gênero passou a ganhar mais destaque como forma de arte independente, mesmo que bem menos conhecida que a animação 2D estabelecida pela Disney. Porém shows em stop motion como Wallace e Gromit viriam a ganhar popularidade, possibilitando o surgimento de grandes estúdios no futuro. Nos anos 80 e 90, a Disney estava em seu auge de influência e passava por sua Renascença, fase marcada pelo forte investimento em musicais, devido ao grande sucesso de “A Pequena Sereia” (1989).



Porém, a indústria da animação passaria por uma de suas maiores revoluções com o lançamento de “Toy Story” em 1995, o nascimento da Pixar e a criação das animações computadorizadas. As animações 3D, consistindo de modelos tridimensionais gerados em programas de computador, se tornaram o estilo mais lucrativo e popular de animação, reputação que se mantém até os dias de hoje. Estúdios como Pixar, Dreamworks e Blue Sky dominaram as bilheteiras e a cultura pop com grandes franquias durante os anos 2000 e 2010. As vantagens do 3D possibilitaram texturas detalhadas, senso de profundidade, e uso digital de movimentos de câmeras e técnicas cinematográficas complexas, todos recursos limitados e de difícil replicação em animações 2D. Em meio a revolução 3D, não só o estilo artístico como os padrões narrativos e temáticos da Disney começaram a ser questionados. Filmes como “Shrek” (2001), da Dreamworks, traziam o gênero satírico de paródia à tona, desafiando os valores estabelecidos pela empresa rival por mais de 6 décadas. Eventualmente, os estúdios de animação Disney também fariam uma transição para o estilo 3D, se adaptando ao estilo narrativo da modernidade. Nas décadas recentes, nos anos 2010, pode-se observar a busca pelo fotorrealismo. Animações de

grandes estúdios passaram a mimicar texturas, física, movimentos, lógicas internas, e construção de mundo próximas à realidade. No entanto, o pínaculo das misturas e revoluções de estilos de memória recente pode ser observado no filme “Homem-Aranha no Aranhaverso” (2018). Embora o fotorrealismo e a dominância da Pixar nos cinemas sejam impressionantes, a animação da Sony Pictures Animation foi um sopro de ar fresco, trazendo um estilo que mistura elementos 2D e 3D, replicando aqueles presentes em gibis e revistas em quadrinhos. O filme apresentou uma inovação muito grande no jeito que a animação é vista pelo grande público, deixando de lado a busca pelo realismo, focando na evocação de sentimentos e sensações





O sucesso de Aranhaverso influenciou toda uma nova geração de produções que visam a variedade visual, a mesclagem de estilos, trazendo uma retomada dos inúmeros valores e identidades visuais experimentados na mídia ao longo das décadas. Estamos no começo de uma nova era do mundo da animação. Uma celebração de tudo que essa forma de arte trouxe para o pensamento popular e para a arte como um todo. E tantos anos após seu começo, é garantido que esse mundo ainda passará por muitas transformações, variações e desenvolvimentos. E se o passado serve de algum sinal, é um futuro intrigante, imaginativo e inovador que nos espera.

Anime-Se!

TEXTO: DANIEL LEITE

**VOGÊ
SABIA?**

Em Homem-aranha: no aranhaverso a primeira cena escrita pelos roteiristas para o projeto foi justamente a mais importante. Conhecido como “Salto de fé”, esse momento mostra Miles se aceitando como herói ao saltar de um arranha-céu, se tornando enfim o Homem-Aranha de seu universo. E esse momento épico acabou motivando todos a escreverem o resto do filme de uma forma tão épica quanto esta cena tão fantástica.

Quando pensamos no que é o catálogo dos estúdios Disney, é difícil pensar e tratar tudo como um algo só. A realidade é que grande parte das propriedades intelectuais modernas pertencem à companhia do criador de Mickey Mouse, e se não pararmos para pensar, nem que minimamente, acaba sendo difícil notar. No entanto, o começo da empresa foi pautado em inovação, com o estúdio tendo sido responsável por uma das primeiras animações com som sincronizado: Steamboat Willie. Nem sempre os Estúdios Disney contaram com a liberdade de financiar e adquirir empresas e produtoras para si, na verdade, a companhia

Disney

DA INOVAÇÃO

quase chegou à falência devido ao desinteresse generalizado do público por animações após a segunda metade do século XX. Após o que ficou conhecido como a Renascença da Disney nos anos 1990, o sucesso da companhia catapultou, e após o fim dessa era, iniciaram-se diversas compras de outras produtoras e propriedades intelectuais durante os anos 2000 e principalmente 2010. Atualmente, a Walt Disney Company é uma das seis empresas responsáveis por quase toda a produção estadunidense. Ainda que nunca mais necessitem de uma outra “Renascença” para sair de uma crise econômica, muito se discute se não será necessário uma para sair da crise criativa.





OP ÃO AO MONOPÓLIO

TEXTO: MIGUEL CARRETO

VOCÊ SABIA?

Entre os 5 filmes animados mais lucrativos, 3 deles são da Disney



“ A Walt Disney Company é ‘grande demais para falhar’. Eles podem lançar adaptação insípida atrás de adaptação insípida, continuação medíocre atrás de continuação medíocre, e mal importa (...) porque eles perceberam que fariam dinheiro de qualquer jeito, bem, esse é o estado no qual a Disney se encontra agora, mas num grau ainda maior. ”

PHYRILLAS, James





A D A LIV

A adaptação de um tipo de mídia para outro está longe de ser um conceito novo, muitos produtores utilizam-se de ficção já existente como base para suas obras. Por mais que essa “conversão” seja comumente feita da literatura para o audiovisual, também há o que se chama de “Remake”, ou a mídia refeita, seja para atrair um público novo ou simplesmente a fim de trazer uma nova perspectiva para o produto. Na última década, foi possível observar uma crescente na estreia desses Remakes, mas do meio animado para o meio Live-Action, advindos principalmente dos Estúdios Disney. Consolidados como praticamente o maior produtor de animação no ocidente, nos últimos anos os estúdios Disney optaram por produzir um número maior de adaptações ao invés de continuarem com a produção de novos filmes animados. Que os “Remakes em Live Action” têm ocupado grande espaço no mercado, não há dúvida, afinal, a maioria

P T A Ç Õ E S E ACTION

desse têm como base obras de uma das mais populares épocas: A Renascença da Disney. Durante a década de 1990, a empresa conseguiu retomar grande parte do prestígio que conseguiu originalmente com suas animações por meio de novas técnicas para animar. Outro fator extremamente relevante foi o fato de que esses filmes eram em grande parte não só musicais, mas musicais animados. Howard Ashman, produtor de “A Pequena Sereia”, filme que deu início à Renascença, em essência afirma que o gênero musical funciona melhor em um filme animado porque é mais fácil de suspender sua descrença, ou seja, aceitar o que acontece dentro da obra e suas premissas são verdadeiras. Por exemplo: quando se assiste “A Bela e a Fera”, é fácil de acreditar que os móveis podem se mover e cantar por causa do meio animado, já que na vida real isso é impossível de se concretizar.

“ There’s a big big problem with music and film in live action. The only truth I know about it is it usually doesn’t work. Music may have more license in the animated film in the same way that it does in the theaters simply because the level of reality is different, there’s no game being played by the theater audience, we know that is happening right in front of us and is painted scenery and is not real(…)”

ASHMAN, Howard

Sendo assim, é contraditória a sequer existência dessas adaptações, visto que parte da razão pela qual as obras originais funcionavam era o meio no qual tinham sido produzidas. Entretanto, se um dos fundamentos era que os musicais deveriam ser animados, por que eles continuam sendo refeitos pela empresa? A resposta é simples: As animações conseguiram uma enorme audiência em seus lançamentos originais, inclusive sendo bem vistas pela crítica e ganhando diversos prêmios, já o que os Remakes fazem é utilizar das produções originais como forma de marketing. Esse efeito faz com que esses sejam bem sucedidos economicamente (ou pelo menos parte deles) devido à nostalgia envolvida, já que os pais que viram os filmes quando criança querem agora reviver esses momentos e também levar seus filhos ao cinema para que possam vivenciá-los, ainda que de outra maneira. E mesmo sendo mais mal avaliados que os originais em praticamente todos os casos e altamente criticados por fatores como a própria música, não há motivos para interromper sua produção, visto que a macroestrutura já vem pré-pronta dos sucessos do século passado e o lucro é quase certo. Ainda, olhando pelo lado bom, teremos a mesma coisa para assistir, de uma forma que remove a magia do original, mas é algo para matar o tempo enquanto a Disney não lança seu próximo longa animado.

Pintando Fora das Linhas

A corajosa onda de personagens queer animados

TEXTO: MARIANA OVIEDO

No vasto universo das animações, um movimento notável e cheio de cores tem vindo à tona: a crescente presença de personagens LGBTQIA+ vem enriquecendo as telas e trazendo luz à diversidade da comunidade queer. Esse fenômeno ultrapassa a simples esfera do entretenimento, tendo um impacto profundo e duradouro em diversas pessoas. Em um mundo onde muitos não se encaixam nas normas heteronormativas, a influência dessas animações sobre as crianças é especialmente marcante. Essas produções desempenham um papel fundamental em normalizar a diversidade desde a infância, além de proporcionar às crianças a oportunidade de se identificarem com personagens autênticos, auxiliando na compreensão antecipada de suas próprias identidades e na plena aceitação de si mesmas. As animações contemporâneas que abraçam a pluralidade de experiências também ressoam no público mais velho.

A criação de programas que as gerações anteriores adorariam ter assistido na infância, mas não tiveram a chance, é uma evidência da evolução cultural em curso. Muitos desenhos atuais proporcionam a oportunidade de preencher as lacunas que a ausência de representação deixou nas infâncias passadas. Um exemplo notável é a renovação da icônica série dos anos 80, "She-Ra". A jornada da protagonista, permeada por momentos de dúvida e vulnerabilidade é um tributo ao amadurecimento, revelando a complexidade do processo de autodescoberta e desafiando a suposição de que se tornar uma super-heroína automaticamente traz confiança imediata. Através desse enredo, a obra oferece uma mensagem de esperança e superação para todos aqueles que já enfrentaram desafios semelhantes.




Você Sabia?

O coelho mais conhecido dos desenhos animados, Pernalonga, pode ser sim parte da comunidade. Em diversos episódios, ele se transveste e beija outros homens. Além disso, o filho de Mel Blanc, o dublador oficial do coelho, revelou que o protagonista mantinha um caso com Hortelino, seu rival, e que eles expressavam seu amor usando códigos. Os dois já chegaram a se beijar no desenho.



Outros exemplos interessantes de animações que abraçaram essa revolução incluem "Steven Universe", que trata a diversidade de gênero e orientação com naturalidade; "Hora de Aventura", que apresentou a primeira cena de beijo entre personagens do mesmo sexo em uma série infantil; "A Casa da Coruja", que se destaca como a primeira produção do Disney Channel com um protagonista não-heterossexual; e muitos outros. Em meio a essa era de mudanças, as animações dão voz a histórias que por muito tempo foram silenciadas e se tornam um farol de aceitação e compreensão, guiando as novas gerações em direção a um futuro mais inclusivo e diversificado. Enquanto celebramos essa evolução, também reconhecemos a importância de continuar a trilhar um caminho em direção a um futuro audiovisual mais plural e inclusivo.



Além da falta de representação da comunidade LGBTQIA+ em animações, também se observa a ausência de personagens com características visuais étnico-raciais diferentes do padrão europeu, ou seja, personagens não brancos. Historicamente, obras audiovisuais em geral adotaram um tom excludente, retratando personagens negros, por exemplo, como estereótipos degradantes. Felizmente, essa realidade está mudando; os avanços das lutas sociais inspiram as novas gerações de realizadores que estão começando a apresentar protagonistas não brancos

de forma mais natural. Entretanto, o capital ainda exerce uma influência significativa, superando muitas vezes a boa vontade dos criadores. Os avanços das lutas sociais podem ter modificado o público, mas não necessariamente os produtores executivos. Nesse contexto de oferta e demanda, fica evidente a existência de motivos para além da representação. Para analisar a recepção do público, tomarei como exemplo o filme "Homem-Aranha: Através do Aranhaverso", lançado em 2023. Esse filme apresenta um protagonista negro e diversos personagens importantes também não brancos, o que possibilita compreender esse fenômeno. Inicialmente, o filme foi recebido de forma extremamente positiva, tanto pelo público quanto pela crítica. Contudo, uma pequena parcela da audiência o acusou de "lacrção" e "militância". Por si só, essas acusações não possuem poder suficiente para prejudicar a bilheteria ou as avaliações em sites de análise. No entanto, outra parte do público se indigna com esse discurso e reage nas redes sociais, acusando os críticos de preconceito.

Nesse sentido, de maneira econômica, a produtora conseguiu gerar um grande impacto nas redes sociais ao incluir um protagonista negro, além de direcionar a maioria dos comentários online para criticar aqueles que atacam o filme. Diante do exposto, é importante lembrar que personagens negros não estereotipados são fruto das lutas sociais e não apenas de estratégias de mercado. No entanto, isso não invalida essa perspectiva.



COMO ASSIM UM HOMEM-ARANHA NEGRO?

TEXTO: ARTHUR MATSUBARA

E SE VOCÊ FOSSE UM PERSONAGEM DE DESENHO, QUAL TIPO SERIA?

1) QUAL A SUA MELHOR QUALIDADE?

- A) DESTEMIDO
- B) ENGRAÇADO
- C) AMBICIOSO
- D) OBSERVADOR
- E) LEAL

3) ESCOLHA UM ESTILO MUSICAL

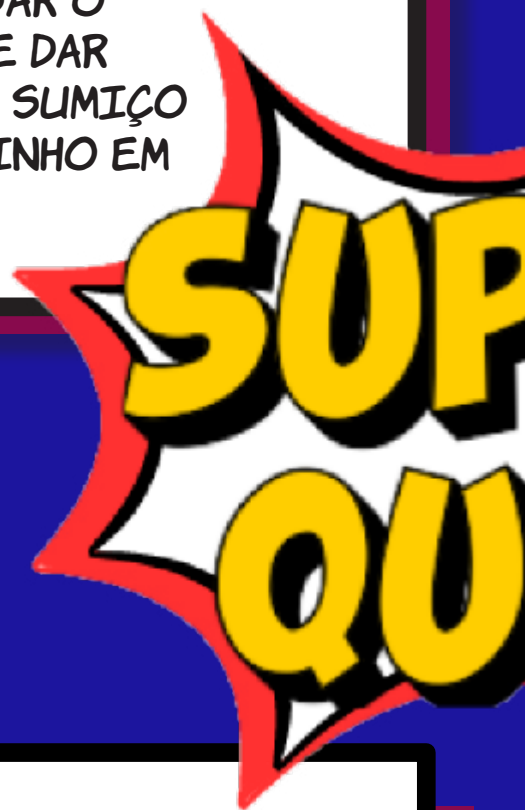
- A) FUNK
- B) ELETRÔNICA
- C) POP
- D) PAGODE
- E) ROCK

2) ESCOLHA UMA PROGRAMAÇÃO PARA SEXTA À NOITE

- A) SAIR COM OS AMIGOS
- B) FESTONA MUCHO LOCA
- C) BEBER VINHO EM CASA
- D) DESLIGAR O CELULAR E DAR UM CHÁ DE SUMIÇO
- E) ROLÊZINHO EM CASA

4) QUAL FRASE DE FANFIC MAIS COMBINA COM VOCÊ?

- A) "TIROU MINHA CALCINHA, ME DEIXANDO APENAS DE SU TIÃ E CALCINHA"
- B) "QUANDO CHEGAMOS NO STARBUCKS EU NÃO PUDE ACRE DITAR EM QUEM EU ESBARREI. CABO DACIOLO, O PRÓPRIO"
- C) "ESTOU CHORANDO MUITO, COMO EU VOU PRA CORÉIA? ATA EU SOU RICA"
- D) "¿HOLA, QUE PÁSA? OI? DESCULPA, EU ESQUEÇO DE MUDAR DE LÍNGUA ÀS VEZES. OI, TUDO BEM?"
- E) "CALA A BOCA VADIA, ELE ME DEU UM TAPA, E NAQUELE MOMENTO EU PERCEBI QUE EU O AMAVA"



5) ESCOLHA UM PODER

A) VOAR

B) VELOCIDADE

C) INVISIBILIDADE

D) TELEPATIA

E) REGENERAÇÃO

6) ESCOLHA UMA COMIDA

A) LAMÉN

B) PIZZA

C) SUSHI

D) LANCHE NATURAL

E) HAMBÚRGUER

7) QUAL PERSONAGEM SERIA O SEU MELHOR AMIGO?

A) JAKE (HORA DE AVENTURA)

B) TIMÃO E PUMBA (O REI LEÃO)

C) ELE (MENINAS SUPER PODEROSAS)

D) JIRAYA (NARUTO)

E) GUMBALL (O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL)

PER
iz

RESULTADO

SE VOCÊ MARCOU MAIS VEZES A LETRA:

A) PROTAGONISTA HEROICO: COM SUA CARISMA E DETERMINAÇÃO VOCÊ ENFRENTA OS DESAFIOS PARA ATINGIR SEUS OBJETIVOS.

B) MASCOTE CÔMICO: SEJA PARA AGITAR O ROLÊ OU FAZER UM COMENTÁRIO NA PIOR HORA, VOCÊ SEMPRE ESTÁ NO MEIO DA BAGUNÇA.

C) VILÃO ARDILOSO: MUITOS VEEM SUA AUTOCONFIANÇA COMO ARROGÂNCIA MAS VOCÊ LUTARÁ CONTRA O MUNDO TODO PARA PROTEGER O QUE É IMPORTANTE.

D) MESTRE SÁBIO: É PESSOA MAIS MADURA DO GRUPO E COMPARTILHA SUA EXPERIENCIA PARA AJUDAR SEUS AMIGOS.

E) AMIGO LEAL: AS PESSOAS SÃO ATRAÍDAS PELA SUA CONFIANÇA E PERSONALIDADE FORTE. SEM VOCÊ A ESTRELA NUNCA CHEGARIA AO SUCESSO.

[as]

Embora muito associadas a faixa etária infantil, as animações possuem um longo histórico de produções dedicadas ao público adulto... e não estou falando de animações eróticas. Isto é um tópico para outro artigo que não cabe aqui. A animação, em sua concepção, já carregava um teor satírico e temas voltados para uma audiência madura, levando em conta seus autores se tratarem de adultos, transmitindo parte de suas vivências como tais em suas obras, de um jeito ou de outro.

TEXTO: DANIEL LEITE

Porém, é inegável o impacto causado pelas animações nas crianças. tratando-se de uma comédia pesada repleta de comentários sociais e piadas ácidas, além de apresentar cenas sexuais e de violência. O filme foi alvo de críticas e mal recebido pelo público. Eventualmente viria a ganhar reconhecimento por ter sido precursor de muitas mídias que trilhariam seus passos no futuro. Mesmo com animações adultas no cinema, foi um mercado que custou a se desenvolver. Em contraposição, a televisão foi berço de séries animadas adultas de muito sucesso. “Os Simpsons” (1989), ganhadora de prêmios, é considerada uma das séries mais influentes de todos os tempos. Além de apresentar cenas de violência, uso de drogas e piadas de teor sexual, o seriado ficou famoso por tratar de temáticas contemporâneas, implementando situações da época nas tramas de seus episódios. De modo similar, surgiram dezenas de séries como “Family Guy” (1999), “American Dad” (2005) e “Bob’s Burgers” (2011), todas seguindo um formato semelhante de Sitcom, usando a narrativa episódica para abordar diversos temas atuais. Seguindo mais o lado satírico, talvez o exemplo mais famoso de animação adulta seja o seriado “South Park” (1997), indo para o extremo de comédia escrachada de humor negro, crítico ao mesmo tempo que absurdista e escatológico. A série traz paródias diretas a figuras e personalidades reais, criticando e ridicularizando múltiplas opiniões, crenças, pensamentos, estilos de vida, etnias, classes e nacionalidades, fazendo grande uso de violência gráfica e palavrões

FRITZ the CAT



Você sabia?

Um episódio de South Park é feito inteiramente num período de 6 dias! Os criadores optam por este método rápido e inusitado de produção para abordar referências de cultura pop e assuntos da atualidade no enredo dos episódios, possibilitando um status único de relevância à série.



A série viria a atrair dezenas de polêmicas, porém também recebeu muitos prêmios e condecorações por sua escrita inteligente e natureza satírica. Com este cenário já estabelecido, uma grande leva de animações adultas surgiu nos anos 2010 e 2020. A série de ficção científica “Rick & Morty” (2013) por exemplo foi um grande fenômeno, atraindo novos públicos para as animações adultas, um gênero que outrora era mal visto e pouco conhecido. Na atualidade pode-se observar múltiplas animações adultas de sucesso. Séries como “The Midnight Gospel” (2020) e “Bojack Horseman” (2014) abordam temas filosóficos complexos, trazendo assuntos como o vício, depressão e mortalidade. Séries de ação como “Helluva Boss” (2019), “Invincible” (2021), “Arcane” (2021) e “Cyberpunk” (2022) trazem mundos ricos e narrativas intrigantes, com forte uso de violência para chocar e enfatizar momentos dramáticos. O mercado de animações adultas nunca foi tão ativo como é hoje em dia, e com a mídia de animação ganhando cada vez mais espaço e reconhecimento, a tendência é que produções desse tipo só aumentem.



A ANIMAÇÃO NO BRASIL

TEXTO: PEDRO
BENTO

O atual cenário das animações brasileiras é resultado de uma curva de desenvolvimento, que vem se consolidando cada vez mais nas últimas duas décadas. A qualidade e identidade nacional na produção destas vem crescendo juntamente com tal curva de desenvolvimento. Ampliou-se o espaço ocupado por materiais de produção brasileira nos grandes espaços internacionais de conteúdo audiovisual: Cinema, Streamings, Premiações e Festivais contam cada vez mais com a presença de produções brasileiras. A desproporção entre o cenário da produção de animações no Brasil se comparado ao dos grandes clusters mundiais ainda é consideravelmente grande, porém aos poucos vem diminuindo. Desde o início do milênio, várias produções firmaram seus títulos como influência para a progressão na área de animações brasileiras, sejam em curtas e longas-metragens ou mesmo séries animadas. No campo dos curtas-metragens, ganhou grande destaque a série de curtas “Juro que Vi” de 5 episódios, produzida pela MultiRio. Com os curtas sendo lançados de 2003 à 2009, destaca o folclore nacional ao apresentar lendas brasileiras clássicas como o Saci, Matinta Perera e Curupira, e recebeu o

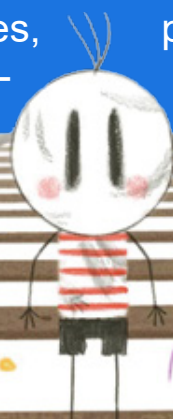
Já no campo dos longas, em 2013 foi lançado “Uma História de Amor e Fúria”, escrito e dirigido por Luiz Bolognesi. Apresentando uma história de um romance através de reencarnações entre os diferentes períodos históricos do Brasil até um futuro distópico, o longa aborda problemáticas sociais do nosso país de maneira forte e impactante. O filme marcou a filmografia animada brasileira, pois ganhou o prêmio principal da edição de 2013 do Festival de Animação de Annecy, que é o evento mais significativo de sua categoria a nível global. O ator e cineasta Antônio Moreno, comenta que o longa “[...] representa o momento final do grande salto que a animação brasileira já vinha promovendo há muito tempo.” área de animações brasileiras, sejam em curtas e longas-metragens ou mesmo séries animadas.

No campo dos curtas-metragens, ganhou grande destaque a série de curtas “Juro que Vi” de 5 episódios, produzida pela MultiRio. Com os curtas sendo lançados de 2003 à 2009, destaca o folclore nacional ao apresentar lendas brasileiras clássicas como o Saci, Matinta Perera e Curupira, e recebeu o Grande Prêmio Cinema Brasil 2010, na categoria



Melhor Curta-Metragem de Animação, e já participou de festivais como o Festival Internacional de Cinema Infantil e o Japan Prize. Já no campo dos longas, em 2013 foi lançado “Uma História de Amor e Fúria”, escrito e dirigido por Luiz Bolognesi. Apresentando uma história de um romance através de reencarnações entre os diferentes períodos históricos do Brasil até um futuro distópico, o longa aborda problemáticas sociais do nosso país de maneira forte e impactante. O filme marcou a filmografia animada brasileira, pois ganhou o prêmio principal da edição de 2013 do Festival de Animação de Annecy, que é o evento mais significativo de sua categoria a nível global. O ator e cineasta Antônio Moreno, comenta que o longa “[...] representa o momento final do grande salto que a animação brasileira já vinha promovendo há muito tempo.” E mesmo entre as séries de animação, o Brasil vem ganhando forte reconhecimento mundial, com obras como “Irmão do Jorel” criada por Juliano Enrico, promovida pela Cartoon Network, ganhou destaque por ser a primeira animação original da emissora produzida no Brasil e América Latina. O desenho trás fortes características da cultura brasileira cotidiana e possui uma atmosfera familiar à quem o assiste. Outro exemplo é a série animada “O Menino Maluquinho” que adapta o clássico personagem de Ziraldo às animações, sendo a primeira animação brasileira produzida pela plataforma de Streaming Netflix.

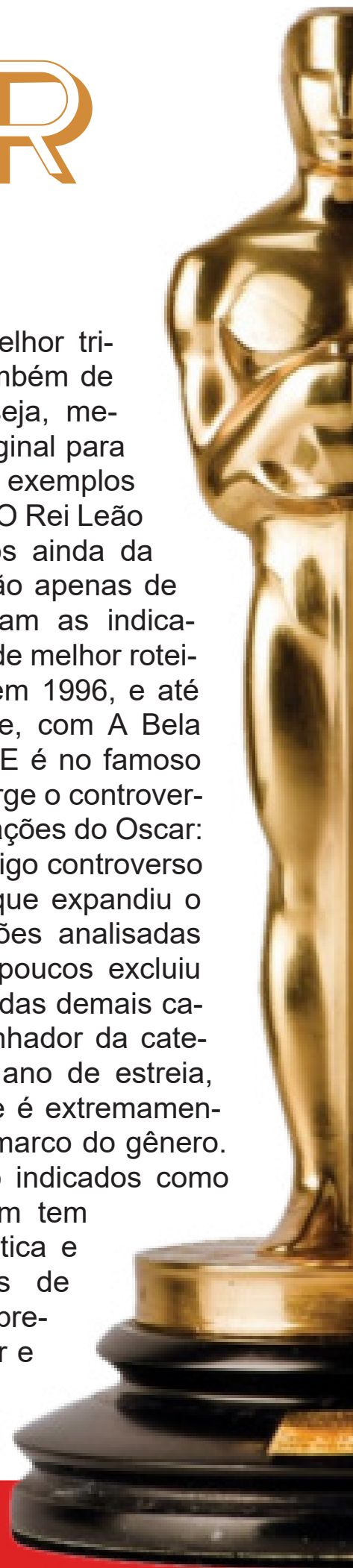
E por fim, no cenário de concorrência internacional, destaca-se o famoso “O Menino e o Mundo” (2014), escrito e dirigido por Alê Abreu. O longa que foi distribuído em mais de 80 países, contou com o orçamento de apenas meio milhão de dólares, e concorreu contra o filme “Divertida Mente” da Disney Pixar, que dispõe de mais de 150 milhões de dólares, ambos à categoria de melhor animação na premiação do Oscar de 2015. O fato de uma competição à altura mesmo com condições tão desiguais se deve à extrema qualidade criativa da animação brasileira, que inovou e desenvolveu muitos aspectos sobre linguagem, arte visual e sonografia cinematográfica. O Brasil ainda conta também com festivais como o AnimaMundi, sendo o maior festival de animações internacionais presente no Brasil, que fomenta e promove diversas produções grandes e pequenas do cenário atual de animação, incentivando até mesmo produções independentes a dando visibilidade a novos projetos. Tendo em vista que tantas produções de qualidade são somente alguns dos exemplos entre o cenário nacional, se observa no Brasil um solo fértil para a criação de animações, com grande potencial para o desenvolvimento tecnológico e criativo da área, sendo de muitos modos uma referência mundialmente.




E O OSCAR VAI PARA...

Para os amantes de animação, perceber o Oscar menosprezando as animações e as considerando como produto infantil é uma situação bem triste. No entanto, essa história também é contemporânea, já que até pouco tempo atrás as animações possuíam uma ótima visibilidade por parte da Academia, e uma visibilidade crescente. Para entender a situação atual então, precisamos fazer uma breve viagem no tempo. Logo nos anos 30, até meados dos anos 80, as animações eram de grande significância e estavam sempre presentes em algumas indicações, principalmente na categoria de melhor trilha sonora, já que desde os primórdios do gênero as composições musicais escolhidas para os filmes sempre foram marcantes para o público, não passando despercebidas para os críticos. A título de exemplo temos filmes como Branca de Neve e os Sete Anões, Pinóquio, Bambi, A Bela Adormecida, enfim, todos da Disney. Nos anos 90 as indicações ganham ainda mais força, com indicações

não somente de melhor trilha sonora, mas também de melhor score, ou seja, melhor composição original para uma obra - tendo exemplos em A Bela e a Fera, O Rei Leão e Pocahontas, todos ainda da Disney. Contudo, não apenas de trilha sonora surgiram as indicações, mas também de melhor roteiro, com Toy Story em 1996, e até mesmo melhor filme, com A Bela e a Fera em 1992. E é no famoso ano de 2001 que surge o controverso gênero de premiações do Oscar: melhor animação. Digo controverso pois, ao passo de que expandiu o número de animações analisadas pelos críticos, aos poucos excluiu os filmes animados das demais categorias. Shrek, ganhador da categoria logo em seu ano de estreia, fez muito sucesso e é extremamente aclamado como marco do gênero. Outros filmes, tanto indicados como ganhadores, também tem sua relevância estética e histórica. Empresas de renome marcaram presença, como a Pixar e os Estúdios Ghibli.





No entanto, com o tempo as animações perderam força e visibilidade. É logo no início dos anos 2010 que filmes relevantes perderam seu devido destaque.

Apesar de alguns deslizes da Pixar, animações geniais, de uma estética única e narrativas comoventes foram produzidas, e indicadas somente a categoria de melhor animação. Nenhum enfoque foi dado aos roteiros, aos diretores, muitas vezes nem mesmo a própria trilha sonora ou música original. Pouquíssimos foram os filmes que superaram essa perda de relevância, como *Viva - A Vida é uma Festa* com melhor canção original e *Divertidamente* com melhor roteiro original. Um dos maiores exemplos a serem citados, e um exemplo de gigantesca importância para a nossa E-Zine, é *Homem-Aranha no Aranhaverso*: ganhou o prêmio de melhor animação em 2019, mas com tamanha inovação e revolução, merecia muito mais destaque, muito mais visibilidade, que não recebeu e não teve nenhuma outra indicação.

É sobre este panorama que entendemos a real situação da Academia. As animações atualmente são tratadas simplesmente como filmes infantis, onde adultos não possuem o direito de assistir e se entreter tal qual todas as demais produções não animadas, nem mesmo aproveitar enquanto assistem com suas crianças, e isso é um baita problema. Recentemente, a prova cabal dessa forma de tratamento surgiu com o discurso organizado no roteiro da cerimônia de premiação para melhor animação de 2022, onde as atrizes que discursaram classificaram abertamente o gênero como filmes infantis que as crianças assistiram incansavelmente. Mesmo com obras marcantes, e muitas vezes com temáticas profundas, como *Flee - Nenhum Lugar para Chamar de Lar*, sobre a história de vida de um refugiado do Afeganistão, o pensamento da Academia parece não se abalar. Com isso, uma premiação de renome perde o apreço e a admiração dos fãs do gênero, reflete seus preconceitos no mercado cinematográfico e principalmente, atrapalha as grandes produções, mas essencialmente também as pequenas, que já são prejudicadas por inúmeros outros fatores. E o que nos resta é apenas esperar e, na medida do possível, questionar tais decisões e contestar a visão atual norte-americana.

TEXTO: GABRIEL ALMEIDA

BIBLIOGRAFIA

SILVA, Beatriz Magalhães Rangel da. Representatividade LGBTQIA+ nos filmes de animação da Disney. Rio de Janeiro. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2023.

Araujo, Alexia Silva da Silveira. Representatividade LGBT em curta-metragem animado. Santa Catarina. TCC (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Comunicação e Expressão. 2020.

ALC NTARA, Tiago. Animações crescem em número no cinema, mas ainda buscam relevância estética. Com Ciência: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico, Campinas, SP, 10 nov. 2016. Disponível em: <https://comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=128&id=1562&tipo=0>. Acesso em: 5 ago. 2023.

MEIRA, Victor. Falta de reconhecimento marca história das animações na corrida pelo Oscar. Mídia Ninja, [s. l.], 11 mar. 2023. Disponível em: <https://midianinja.org/news/falta-de-reconhecimento-marca-historia-das-animacoes-na-corrida-pelo-oscar/>. Acesso em: 5 ago. 2023.

THE DIGITAL Magazine of the Academy. [S. l.]: Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2023. Disponível em: <https://www.oscars.org>. Acesso em: 5 ago. 2023.

WHY Disney Is Collapsing: The Coming Disney Crisis. Produção: Moon. Youtube: [s. n.], 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ps34BrekZds&ab_channel=Moon.> Acesso em: 11 ago. 2023.

WHY Ralph Breaks the Internet is a Cinematic Disaster. Produção: James Phyrillas. Youtube: [s. n.], 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SFHgE8kuPTs&ab_channel=SchaffrillasProductions.> Acesso em: 11 ago. 2023.

AQUISIÇÕES pela Disney. Wikipedia, [2020]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aquisi%C3%A7%C3%B5es_pela_Disney> Acesso em: 11 ago. 2023.

WHAT Makes Disney Music Sound Nostalgic. Produção: Sideways. Youtube: [s. n.], 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JX0gZY9VKIM&ab_channel=Sideways> Acesso em: 11 ago. 2023.

WHY the Music in the Live Action Disney Remakes is Worse than you Thought. Produção: Sideways. Youtube: [s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OaO3M-zZR8E&ab_channel=Sideways> Acesso em: 11 ago. 2023.

LIST of Disney live-action adaptations and remakes of Disney animated films. Wikipedia, 2023. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_live-action_adaptations_and_remakes_of_Disney_animated_films> Acesso em: 11 ago. 2023.

FREITAS FLORES, Bárbara. HELLO, MY NAME IS MILES MORALES: representações do herói negro protagonista em Homem-Aranha no Aranhaverso (2018). Lume ufrgs, 2022. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/240180>. Acesso em: 21 ago. 2023.

SETH, Radhika . From 'The Great' To 'Bridgerton', Are Colour-Blind Period Dramas About To Become The Norm?. Vogue Uk, 2020. Disponível em: <https://www.vogue.co.uk/arts-and-lifestyle/article/inclusive-casting>. Acesso em: 21 ago. 2023.

PULLIAM-MOORE, Charles. Across the Spider-Verse's greatest feat is the way it takes Spider-Man's fandom to task. The Verge, 2023. Disponível em: <https://www.theverge.com/23746898/spider-man-across-the-spider-verse-canon-event-miles-morales-peter-parker>. Acesso em: 21 ago. 2023.

