

Revisão da Produção Científica Sobre Animação no Intercom Nacional: 2009 a 2018¹

Gustavo de Melo FRANÇA ²
Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

RESUMO

O presente trabalho buscou realizar um mapeamento da produção científica sobre animação no país, tendo como *corpus* os trabalhos apresentados nos congressos do Intercom nacional dos últimos dez anos. O objetivo deste primeiro levantamento é compreender as possíveis abordagens e tendências das pesquisas sobre animação feitas no Brasil, para com isso, constituir um conjunto inicial de informações que possa auxiliar futuras pesquisas nessa temática.

PALAVRAS-CHAVE: produção científica; animação; desenhos animados; anime; intercom.

INTRODUÇÃO

De acordo com Alberto Lucena Jr (2011), o termo Animação origina-se da palavra *animare* que em latim significa “dar vida” a algo, sendo considerado animação qualquer processo de animar um objeto ou desenho, possibilitando que qualquer coisa possa se tornar uma personagem na animação.

Por essas possibilidades plásticas, desde o princípio, a animação tratou de representar elementos fantásticos do imaginário popular (BUCCINI; VIEIRA; QUARESMA, 2011). Pois, como o processo de conceptualização da animação pode ser totalmente imaginativo, dependendo principalmente da articulação de ideias e conceitos no interior da mente do artista criador, esse tipo de produção pode apresentar tipos de configuração teoricamente infinita (MENDES, 2016).

Isso é possível porque, diferente da produção audiovisual cinematográfica convencional, no qual as imagens são registradas de uma forma contínua, a animação

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Designer Gráfico, Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Sergipe, e-mail: gustavoalong@hotmail.com.

não depende obrigatoriamente do registro de alguma existência material prévia, dispensando o processo de filmagem.

A animação é assim, configurada a partir da construção individual de fotogramas, o que possibilita um controle total do tempo no filme (GRAÇA, 2006). Desse modo, a menor unidade da obra animada não é o plano, como no cinema convencional, mas o frame (QUARESMA, 2015, p. 8). Essas características específicas presentes na animação a fazem ser além de uma técnica, um gênero artístico distinto.

Apesar das possibilidades teoricamente quase infinitas de configuração e abordagem, a animação, principalmente a categoria de desenho animado, é um tipo de produção artística e midiática que é frequentemente relacionada ao público infantil. Durante o fenômeno de expansão do mercado televisivo norte-americano, o gênero de animação tornou-se praticamente sinônimo de produções infantis, pois muitas das animações produzidas para o cinema em décadas anteriores não conseguiram ser transmitidos integralmente na televisão por causa de um sistema de censura mais rígido.

Com o aperfeiçoamento das técnicas de animação limitada, inicia-se timidamente a produção de novas séries específicas para a televisão (*cartoons*), todavia relegadas ao público infantil. Os episódios eram exibidos principalmente no horário do sábado de manhã, considerado pelos anunciantes e pelas próprias emissoras como um horário inexpressivo comercialmente e destinado às crianças. Assim, os desenhos animados foram inicialmente um tipo de produção de baixo orçamento, marginalizada pela crítica, pelos anunciantes e até mesmo pelas próprias emissoras (NESTERIUK, 2011, p.74).

Por intermédio da interação com a criança e do advento da televisão e sua programação matinal infantil, o desenho animado foi inicialmente estigmatizado como um tipo de produção destinada ao público infantil no ocidente. Animações que apresentam um público alvo diferente deste, podem ser previamente rotuladas como destinadas à criança através da influência da relação culturalmente enraizada entre desenho animado e o público infantil³. O observador pouco familiarizado com a diversidade de abordagens temáticas possíveis nesse tipo de arte pode sustentar uma visão estigmatizada acerca da animação.

Essa perspectiva generalizada, de um tipo de produção centrada no público infantil, pode ser também a causa da pouca exploração da animação em âmbito acadêmico. Para Alberto Lucena Jr (2010), existe uma resistência da área acadêmica em

³ Como pode ser observado na polêmica da transmissão da animação adulta *A Festa da Salsicha* (2017) no canal pago HBO. Para mais informações acessar o link: <https://www.psiconline.com/2017/08/um-pouco-sobre-a-polemica-animacao-a-festa-da-salsicha.html>.

relação a filmes animados por ser considerado por muitos, coisa de criança e por vivermos em uma sociedade centrada na vida adulta.

Sonia B. Luyten (2018), uma das primeiras pesquisadoras no país a trabalhar com *anime* e *mangá*⁴, relata a existência do interesse de universitários em pesquisar a animação Japonesa em teses e trabalhos de conclusão de curso, porém os professores e orientadores muitas vezes recusam trabalhos com essa temática por desconhecimento e pouca familiaridade com o objeto.

As animações japonesas, diferente das produções ocidentais ao longo do tempo formaram por consequência do contexto histórico, cultural, político e econômico específicos, um público-alvo diverso (BRITO; GUSHIKEN, 2011). Essas produções de públicos alvos mais variados, ao se popularizarem no ocidente serviram para contrapor o discurso hegemônico da animação como uma produção destinada majoritariamente para um público infantil. Mostrando ao público ocidental possibilidades além da infantil e familiar na abordagem da animação comercial.

O Brasil tem presenciado na última década um aumento no número de produções de animação nacional para a televisão. Entre 2008 a junho de 2013, os projetos de animações obtiveram o total de trinta e nove por cento dos investimentos destinados a projetos para exibição nesse meio (ISRAEL; CONTE, 2015). Além de que, o país detém um grande mercado consumidor de animações estrangeiras. De acordo com o painel da *Netflix* no *Anime Slate 2017*, o Brasil é um dos países que mais consomem animação japonesa no mundo dentro da plataforma⁵.

Nos últimos anos, a animação tem se afirmado cada vez mais como um elemento criativo pleno de potencialidades e quase ubíquo (NOGUEIRA, 2010, P. 61). Sendo utilizada como recurso para criar efeitos especiais em boa parte dos filmes populares de ação ao vivo com elementos fantásticos, e estando presente em diversos canais de televisão por assinatura e plataformas de *streaming*, apresentando múltiplas abordagens.

Por se tratar de um tema ainda pouco explorado academicamente no Brasil, existindo uma escassa bibliografia teórica publicada em formato de livro, esse artigo tem o objetivo de mapear e sistematizar o que foi produzido sobre animação nos anais do Intercom nacional nos últimos dez anos. Essa pesquisa tem o caráter exploratório e

⁴ Termos em japonês que se referem a animação e histórias em quadrinhos respectivamente.

⁵ Como pode ser visto no site: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/>

pode auxiliar outros pesquisadores e servir de referência às futuras produções científicas que trabalhem com essa temática.

A investigação ocorreu em todos os Grupos de Pesquisa (GPs) presentes nos anais do Intercom nacional disponíveis no período entre os anos de 2009 a 2018, com exceção dos GPs presentes na Divisão Temática 1 - Jornalismo. Devido à dificuldade de encontrar uma quantidade satisfatória de trabalhos em um único grupo de pesquisa, pensamos ser interessante executar a busca em todos os GPs disponíveis, com exceção dos GPs de jornalismo por possuírem característica bastante particulares e sólidas. O que resultou em um *corpus* constituído por vinte e seis artigos.

REVISÃO DOS ESTUDOS SOBRE ANIMAÇÃO NO INTERCOM NACIONAL

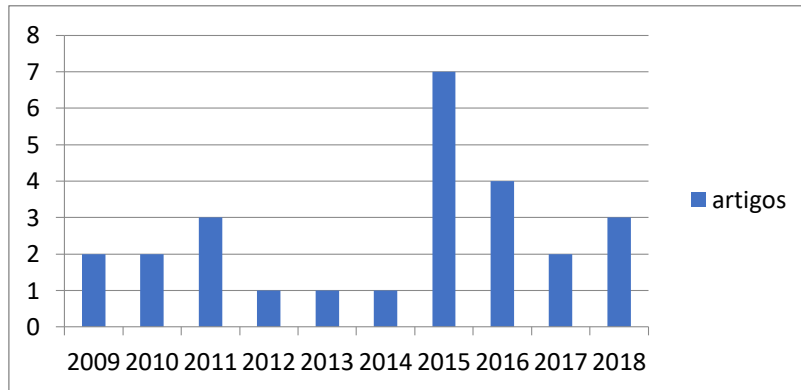
A Intercom, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, foi fundada no ano de 1977 em São Paulo e é o maior o congresso do país na área de comunicação⁶. A Intercom realiza todos os anos cinco congressos regionais e um congresso nacional, sendo publicados nesses congressos, artigos divididos entre grupos de pesquisas, Intercom Jr e Expocom. Para esse mapeamento foram consideradas apenas as produções científicas presentes nos grupos de pesquisa do Intercom nacional.

Em princípio, esse estudo tinha como objetivo mapear as produções científicas sobre animação japonesa presente nos anais do *Intercom* nacional, no período dos últimos cinco anos. Entretanto com a ausência de artigos encontrados, a pesquisa foi ampliada para abarcar todos os artigos que tratassem de animação desde 2009.

Para encontrar os artigos que versassem sobre animação foram procurados nos títulos e nas palavras-chave dos trabalhos publicados nos GPs/NPs, disponíveis a partir da seção de anais de cada ano os termos, “animação”, “desenho animado”, “animada” e “anime”. Foram encontrados através dessa busca vinte e nove artigos. Todavia, três trabalhos apresentavam o termo anime no título, mas não se referiam a animação em seu texto, e sim, a eventos que reúnem grupos de fãs desse tipo de produção. Esses três artigos foram desconsiderados no mapeamento. Assim, foram localizados vinte e seis artigos nesse período.

⁶ De acordo com o site do Intercom: <http://www.portalintercom.org.br/eventos1/congresso-nacional/apresentacao5>

Gráfico 1: quantidade de artigos apresentados por ano no Intercom nacional.



Fonte: Elaboração própria.

Durante esses dez anos de trabalhos publicados nos anais da Intercom nacional, dezesseis dos vinte e seis artigos estavam situados nos anais dos últimos quatro anos. Sendo que no ano de 2015, no congresso realizado no Rio de Janeiro, foram encontrados sete artigos, todos apresentados ao GP de Cinema, representando o ano com o maior número de artigos sobre animação nesse intervalo de tempo pesquisado. Os três anos anteriores a 2015 representam o período com a menor taxa de publicação sobre animação nesse congresso, com um artigo por ano. E tendo estes três trabalhos sido apresentados a GPs diferentes, o de 2012 ao GP de Televisão e Video, o de 2013 ao GP de Comunicação, Ciência, Meio Ambiente e Sociedade, e o de 2014 ao GP de Cinema.

Ao observarmos a divisão dos trabalhos por grupos de pesquisa, podemos notar uma predominância do GP de Cinema, que representa a metade (50%) da localização dos trabalhos de animação apresentados no Intercom nacional, com a presença de treze artigos. Em seguida se encontra o GP de Comunicação, Ciência, Meio Ambiente e Sociedade com três artigos (11%), tendo dois destes, um no Intercom de 2011 e outro na edição de 2013, abordado a animação “Rio” (2011) e com a segunda produção científica utilizando a primeira como referência bibliográfica. Empatado com também três artigos se encontra o GP de Ficção Seriada, que traz em dois desses três trabalhos a representação feminina nos desenhos animados como principal foco de análise. E para terminar temos o GP de Televisão e o NP de Comunicação e Culturas Urbanas com dois artigos (8%), o GP de Semiótica e Comunicação e o GP de Comunicação, Imagem e Imaginário com um artigo (4%).

Essa quantidade de artigos por GP proporciona uma visualização da baixa produção científica que cerca a animação. Pois, se observarmos o GP com a maior concentração de artigos, o de cinema, notamos que o mesmo contém metade dos artigos apresentados em um único ano, 2015. E se compararmos estas produções científicas com todos os trabalhos presentes neste GP de 2015, podemos verificar que os artigos sobre animação representam apenas sete produções de um total de setenta e seis (9%).

Apesar da pouca quantidade de artigos, as abordagens em relação à animação se mostram variadas. Dos vinte e seis artigos, apenas quinze (56%) abordam ou conceitualizam as características da animação. Os outros onze artigos (44%) utilizam a animação apenas como texto, elemento de amostra para discorrer sobre outras questões, como é o caso dos artigos; “De Wilma Flintstone à Mulher Elástica: formações imaginárias da mãe em animações e seriados” (MENEQUIN, 2010), e “Princesas Disney: a representação da mulher nos filmes de animação” (OLIVEIRA; PIASSI, 2015), que trazem a animação como um texto para explicar e discutir sobre estudos e teorias feministas, sem apresentar particularidades próprias de linguagem. Outros três artigos também discorrem sobre estudos feministas; “A construção das imagens que nos constroem: marcas de gênero no corpo feminino representado em desenhos animados” (MENDES, 2016), “Representações do Feminino no Cinema de Animação: Análise dos Documentários Animados Daddy’s Little Bit of Dresden China e Topor et Mo” (SERRA, 2016), “Primeiros Desenhos Animados nos Estados Unidos e no Brasil: Empoderamento Espectatorial e Feminino” (PRADO, 2017), porém as autoras incorporam nas reflexões as particularidades de linguagem que a animação apresenta.

Como alguns artigos explicitam as características visuais da animação, ou trazem a característica visual da animação para ser analisado por diferentes perspectivas teóricas, percebeu-se a utilidade da presença de imagens para auxiliar na visualização e compreensão do que o autor está tentando construir e apontar. Apesar disso, apenas dezesseis artigos (62%) trazem imagens no seu corpo.

Por mais que a descrição seja feita, a totalidade da dimensão visual que está sendo comentada não é abarcada pela linguagem escrita. A ausência da imagem pode dificultar a compreensão do que está sendo articulado pelo autor. Um exemplo é o artigo de Mônica Vitória dos Santos Mendes presente no GP de Comunicação, Imagem e Imaginários da Intercom nacional de 2016, no qual ela aborda a representação do corpo feminino em desenhos animados, sem mostrar imagens desses corpos. Apesar da

autora descrever as personagens, se o leitor não detiver um conhecimento prévio sobre esses desenhos animados, pode apresentar dificuldade na visualização em totalidade dos elementos da aparência abordados pela autora.

Além disso, este artigo apresenta em seu corpo reflexões acerca das características específicas da linguagem da animação, porém não utiliza nenhum autor com pesquisa nessa área como referência bibliográfica. A ausência de autores que escrevem sobre animação como referência aparece em sete artigos (27%) no período investigado. Isso ocorre, justamente por causa da utilização da animação apenas como texto sem características específicas de linguagem em alguns trabalhos. Desses sete artigos, apenas o de Mônica Vitória dos Santos Mendes leva em consideração as particularidades que a animação possui.

Tabela 1: Lista dos autores mais citados nos trabalhos sobre animação no Intercom nacional de 2009 a 2018.

Autores mais citados	Número de artigos
Alberto Lucena Jr	11
Henry Jenkins	4
Stuart Hall	4
Jaques Aumont	3
David Bordwell	3
Sébastien Denis	3
Sonia Luyten	3
Cristiane Sato	3
Edgard Morin	3
Umberto Eco	3
Pierre Bourdieu	2
Marcos Buccini	2
Steve Fossati	2
Maureen Furniss	2
Andréia Prieto Gomes	2
Maurício Gonçalves	2
Douglas Kellner	2
Arlindo Machado	2
Scott Mccloud	2
Antonio Moreno	2
Alexandre Nagado	2
Christiane Quaresma	2
Lucia Santaella	2
Kristin Thompson	2

Fonte: Elaboração própria.

A variedade de abordagens dada a animação pode ser observada na quantidade de autores utilizados como referência nesses vinte e seis artigos. Na tabela acima, foram listados os autores que aparecem como citação em mais de um trabalho. Autores que foram citados em apenas uma produção científica contabilizam mais de cem, o que inviabilizou a colocação de todos na tabela.

Albert Lucena Jr desponta como o autor mais citado, aparecendo em onze dos vinte e seis artigos. Ele é o autor do livro mais popular sobre animação em língua portuguesa no Brasil; “Arte da Animação: técnica e estética através da história”, publicado originalmente no ano 2001 pela editora Senac São Paulo e está atualmente em sua terceira edição. Nos artigos esse autor é utilizado principalmente para fundamentação histórica da animação, e frequentemente para pontuar características e técnicas de animação.

O segundo autor mais citado, Henry Jenkins, não é um pesquisador da área de animação, porém o conceito de transmídia presente em seu livro “Cultura da Convergência” aparece em quatro artigos. O autor em todos estes casos é trazido ao texto para conceitualizar a ideia de transmídia no cenário de convergência midiática. É interessante notar que os artigos abordam essa ótica transmidiática, mas aplicando-a em animações de localidades diferentes e em tipos de produções distintas.

Assim como Jenkins, muitos dos autores que aparecem na tabela não são nomes envolvidos no estudo sobre animação, tendo estudiosos do campo do cinema como David Bordwell e Edgar Morin, dos estudos culturais como Stuart Hall, da semiótica como Umberto Eco e Lucia Santaella, entre outros nomes que possuem estudos em áreas diversas.

David Bordwell e Jacque Aumont, citados três vezes, são autores que trabalham com o cinema e a produção cinematográfica. Apesar de manter algumas diferenças técnicas e linguísticas em relação ao cinema, a animação apresenta similaridades. Esses dois autores são citados nos textos com a intenção de agregar contribuições dos estudos cinematográficos, sobre a imagem, a narrativa cinematográfica e modelos de análise de filme, aplicando nos estudos das obras de animação. Pelo fato ter poucas obras sobre animação que abordem a dimensão teórica, disponíveis no país, torna-se produtivo essas contribuições do campo de estudo do cinema para fornecer modelos, mesmo que esses

necessitam ser repensados levando em consideração as especificidades da animação. Dos cinco artigos que citam esses autores, apenas um não considera as particularidades da animação.

O segundo autor mais citado a trabalhar com animação é o historiador português Sébastien Denis, autor do livro “O Cinema de Animação”. Ele foi citado em três artigos de maneira similar a Lucena Jr, porém, apesar de sua formação como historiador, o autor português é referenciado principalmente no que tange às dimensões teóricas e estéticas, e apenas em alguns momentos é utilizado para fundamentação histórica.

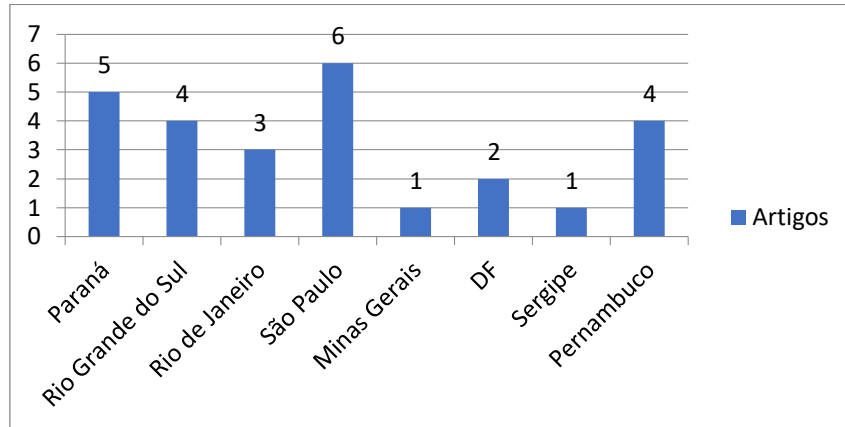
Outros dois autores estrangeiros que pesquisam sobre animação, a americana Maureen Furniss autora do livro “*Art in animation: animation aesthetics*” e o inglês Paul Wells, mais conhecido pelo seu livro “*Understanding Animation*”, aparecem como referência em dois artigos. Eles são autores que teorizam a animação e por isso são citados nos textos como fundamentação teórica para abordar características e elementos desse tipo de produção artística, como o movimento. É importante pontuar o fato de que, esses dois autores são uns dos mais reconhecidos estudiosos sobre animação no mundo, principalmente por abarcar a dimensão teórica desse tipo de arte em seus trabalhos. Essa baixa frequência de citação pode representar um desconhecimento sobre esses autores no país, possivelmente em detrimento de suas obras não terem recebido traduções e versões em língua portuguesa, o que dificulta o acesso por serem obras estrangeiras e estarem escritas em inglês.

É interessante observar que Sônia Luyten e Cristiane Sato, autoras que trabalham com animação japonesa e *mangá*, foram citadas em três trabalhos, entretanto apenas quatro dos vinte e seis artigos abordam esse tipo de animação, sinalizando que essas duas autoras, citadas em 75% das produções sobre *anime* nesse espaço de tempo mapeado, estão possivelmente entre os autores mais utilizados nos países quando se trata desse tipo de produção. As duas autoras nestes casos foram utilizadas da mesma maneira, servindo de fundamentação para pontuar as características de mercado e visuais dos *animes* e *mangás*, além de oferecer um suporte histórico.

Marcos Buccini e Christiane Quaresma, autores citados duas vezes, também apresentam artigos publicados no Intercom nacional no período investigado. O primeiro com três artigos e a segunda com dois, sendo que um dos artigos é de coautoria entre eles mais uma terceira pesquisadora, Rosângela Vieira. Esses dois autores são os únicos que aparecem com mais de um artigo publicado nesse intervalo de nove anos

analisados. E juntos são os responsáveis por colocar o estado de Pernambuco em terceiro colocado no gráfico de artigos por estado, empatado com o Rio Grande do Sul.

Gráfico 2: Quantidade de artigos por estado no Intercom nacional de 2009 a 2018.



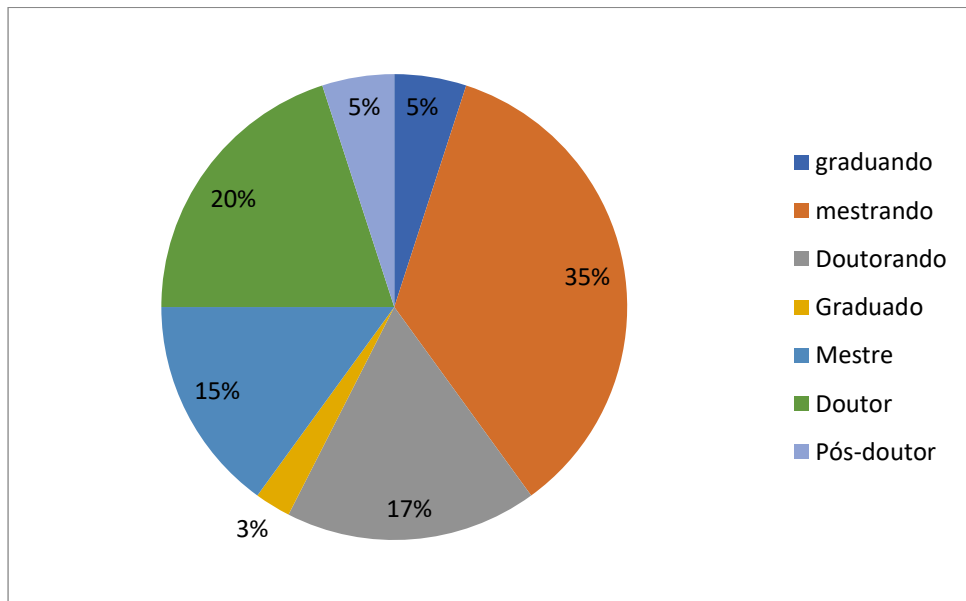
Fonte: Elaboração própria.

São Paulo e Paraná são os estados que lideram a produção científica sobre animação no Intercom nacional. Em seguida se encontram os estados de Pernambuco com quatro artigos empatando com o Rio Grande do Sul, do Rio de Janeiro com três, do Distrito Federal com dois, de Minas Gerais e Sergipe com um respectivamente. A presença de apenas sete estados e o Distrito Federal em um congresso de aporte nacional nesse intervalo de dez anos evidencia uma carência na quantidade de estados que expõem produções científicas sobre animação.

O eixo sul-sudeste demonstra um domínio na produção sobre animação, sendo responsável por mais de dois terços (73%) dos artigos publicados, e com a presença de cinco dos sete estados desse eixo. Todavia, entre todos os estados, apenas Pernambuco apresenta a interação e repetição de autores em anos seguidos.

Sobre esses autores pernambucanos, é interessante observar uma continuidade na pesquisa acerca da animação em acordo com o prosseguimento nas formações acadêmicas pessoais. Marcos Buccini no artigo de 2011 apresentava a titulação de mestre, no trabalho de 2015 ele cursava o doutorado, e na produção de 2017 exibe a titulação de doutor. Do mesmo modo, Christiane Quaresma passou de graduanda a mestranda nos artigos apresentados no Intercom nacional de 2011 e 2015.

Gráfico 3: Titulação acadêmica dos autores que apresentaram trabalhos sobre animação no Intercom nacional de 2009 a 2018.



Fonte: Elaboração própria.

Dos quarenta autores que apresentaram trabalhos sobre animação no período estudado, considerando a presença repetida de Buccini e Quaresma, observamos que a maioria estava cursando o mestrado, pois quatorze autores (35%) foram classificados como mestrandos. Esse dado somado ao fato que o segundo nível de formação mais frequente é o de doutor e doutorando, com oito (20%) e sete autores (17%) respectivamente, pode sinalizar que uma parte significativa desses autores, que trabalham com animação, possa estar no processo inicial da vida como pesquisador.

Essa reflexão surge ao observar que desses oito autores que estão catalogados como doutores, sete produziram artigos em coautoria, possivelmente com seus orientandos de programas de pós-graduação. Desses doutores, apenas Marcos Buccini publicou artigo sozinho. Ao verificar que os dois autores marcados como Pós-doutores (5%) também produziram em conjunto com mestrandos, possíveis orientandos, essa reflexão é reforçada. Para finalizar, dois autores (5%) estavam cursando a graduação e um tinha o grau de bacharel.

Tabela 2: Lista das palavras-chaves mais citadas nos trabalhos sobre animação no Intercom nacional de 2009 a 2018.

Palavras-chaves	Número de artigos
Animação	10
Cinema	8
Desenho animado	6
Cinema de animação	5
Anime	3
Comunicação	2
Corpo	2
Disney	2
Gênero	2
Mangá	2
Pop japonês	2

Fonte: Elaboração própria.

Por se tratar de uma revisão dos estudos sobre animação, era esperado que o termo animação aparecesse como a palavra-chave mais recorrente. Esse termo apareceu dez vezes, seguido por cinema, oito vezes. A composição desses dois termos gera o quarto mais frequente, cinema de animação com cinco repetições. Apesar do número reduzido de artigos, ao mapear as palavras-chaves, verificou-se uma grande variedade delas. Ao todo foram encontradas setenta e nove palavras-chaves. Sendo uma quantidade razoável dessas palavras-chaves termos compostos por animação em conjunto com outra palavra, como: animação brasileira, animação americana, animação ortodoxa, animação experimental, animação digital, série de animação, todas essas composições, exceto cinema de animação, aparecem apenas uma vez.

Na tabela é interessante observar que entre as palavras-chaves que aparecem em mais de um artigo, estão termos que não são diretamente relacionados à animação, como corpo e gênero. Nesses dois casos específicos isso decorre do fato de que cinco dos vinte e seis artigos sobre animação abordam perspectivas feministas.

As palavras-chaves *mangá* e pop japonês também são termos que não estão diretamente relacionados a animação, porém nas produções científicas estão associados ao termo *anime*. Nos quatro trabalhos que trazem a animação japonesa no texto, percebeu-se que frequentemente esse tipo de animação é colocada em diálogo com o *mangá*, tendo as características próprias da animação japonesa eclipsadas pela preferência de expor as similaridades com a configuração visual da história em quadrinho japonesa. Esse tipo de abordagem deve acontecer porque os autores que

trabalham com o *anime* também pesquisam o *mangá*, priorizando assim, as características em comum dessas duas mídias.

Para finalizar essa tabela, o termo Disney aparece duas vezes como palavras-chaves, porém as animações da Disney aparecem no corpo do texto de nove dos vinte e seis artigos mapeados. Essa repetida presença das animações dessa empresa/ estúdio reforça o seu domínio no setor de animação na cultura ocidental. A história da acentuada participação das produções da Disney na cultura do Brasil data do período da Segunda Guerra Mundial. Os Estados Unidos tentando conseguir apoio da população dos países da América Latina para auxiliar na guerra contra os países do Eixo, desenvolveu uma política de “boa vizinhança” (FERREIRA, 2007), pois, como o mercado europeu estava comprometido por consequência da guerra, os países latino-americanos se tornaram um possível negócio para os EUA. Desde então as produções desse estúdio têm se destacado no sucesso de exibição de seus filmes e de licenciamento de produtos no país.

Ao mapear os artigos, constatamos a predominância da revisão bibliográfica como método mais utilizado. Vinte e cinco artigos fazem uso desse tipo de metodologia, variando entre dois tipos de abordagens diferentes. No primeiro, é feita a revisão de um tema, como no artigo “A Invenção e Reinvenção das Animações no Cinema” de Anderson Alves da rocha e Zuleika de Paula Bueno (2014), em que é feita uma revisão bibliográfica sobre a história do cinema de animação com foco na participação dos estúdios Disney. No segundo, é aplicada a revisão de um conceito ou perspectiva teórica na análise de uma animação, série de animações ou em algum elemento do texto da animação, como no caso do artigo “Comunicação Ambiental no Cinema de Animação: uma análise da representação da natureza no longa-metragem Rio” de Jean Fábio Cerqueira e Sonia Aguiar (2011), no qual é realizada em primeiro momento uma revisão acerca da análise ecocrítica da animação cinematográfica para em seguida analisar o filme “Rio” a partir dessa perspectiva teórica revisada. Este é o tipo de abordagem mais frequente no período estudado.

De todos as produções científicas que utilizam a revisão bibliográfica como método norteador, apenas uma utiliza a aplicação de entrevista e questionário para complementar a revisão, é o caso do artigo “O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros” de Daniela Israel e Daniel Conte (2015). Ademais, o artigo

“Animaldiçoados – um panorama do Horror no Cinema de Animação Brasileiro” de Genio Nascimento e Laura Loguercio Cánepa (2016) se distingue dos demais por realizar um mapeamento de animações apresentadas em um festival.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou realizar um mapeamento inicial sobre a produção científica sobre animação no país. No momento predecessor desse levantamento, acreditava-se que a quantidade de artigos a ser encontrado seria maior, principalmente em relação a animação japonesa. Observamos que apesar da presença da animação japonesa na televisão nacional desde a década de 1960 e da grande popularidade que esse tipo de animação alcançou em meados da década de 1990 com a transmissão de “Os Cavaleiros do Zodíaco” no canal Manchete, os estudos acadêmicos sobre esse tipo de produção ainda é escasso no país.

Mesmo que os artigos tratassem sobre animação, poucos trabalhos utilizavam como referência autores teóricos de animação. Isso pode ser um reflexo da ausência da publicação de livros importantes que discorrem teoricamente sobre o assunto, como os livros do Paul Wells e da Maureen Furniss no país.

Por esta ser uma primeira abordagem para sistematizar e tentar refletir sobre as pesquisas sobre animação no Brasil, é interessante que em seguida seja realizado um levantamento dos estudos em animação nos Intercoms Regionais e no Socine (Sociedade brasileira de estudos de cinema e audiovisual), para assim, constatar se as tendências encontradas no Intercom Nacional nesses últimos dez anos também se repetem nesses outros congressos. Vale ressaltar que desde 2018 existe o Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (Seanima) um evento destinado a estudos relacionados ao campo da animação, e que a Associação Brasileira de Cinema de Animação vem fomentando a pesquisa e a formação acadêmica neste campo.

REFERÊNCIAS

BRITO. Q. G; GUSHIKEN. Y. *Animê: o mercado de animação japonesa*. XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro Oeste, Intercom. 2011. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf>>. Acesso em 10 de julho de 2018.

BUCCINI, M.; VIEIRA, R.; QUARESMA, C. **Mise-en-scene, movimento e interpretação em animações baseadas no estilo da xilogravura de cordel.** Intercom, 2011. Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1824-1.pdf>. Acesso em 5 de julho de 2018.

FERREIRA, Alexandre Maccari. **A produção Disney em época de Segunda Guerra Mundial: cinema, história e propaganda.** XXIV Simpósio Nacional de História. 2007. Disponível em: <<http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S24.1241.pdf>>. Acesso em 23 de Dezembro de 2014.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada.** São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2006.

ISRAEL, D; CONTE, D. **O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros.** Intercom, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf>>. Acesso em 5 de julho de 2018.

LUCENA JR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história.** 3ª ed, São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

LUYTEN, Sonia. A irreverência do Mangá e Anime em sala de aula. In: NETTO, R; VERGUEIRO, W (org). **Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações.** Fortaleza, Fundação Demócrito Rocha, 2018. p. 113 - 128.

MENDES, Mônica Vitória dos Santos. **A construção das imagens que nos constroem: marcas de gênero no corpo feminino representado em desenhos animados.** Intercom, 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0706-1.pdf>>. Acesso em 5 de julho de 2018.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos.** Covilhã, Livros LabCom, 2010.

QUARESMA, Christiane. **Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental.** Intercom, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0801-1.pdf>>. Acesso em 5 de julho de 2018.