
Análise Comparativa da Animação Brasileira: Estudo das Características

Estilísticas a Partir da Produção¹

David EHRlich²

Carlos Alberto MARTINS DA ROCHA³
Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

Este artigo faz um panorama da animação brasileira, propondo uma análise a partir da produção e estilo de três animações nacionais recentes – *O Menino e o Mundo*, *Irmão do Jorel e Cueio*, representantes de três diferentes mídias – cinema, televisão e internet, comparando-as e destacando as características essenciais que elas possuem em comum, que então são trabalhadas dentro do contexto mais amplo da animação.

PALAVRAS-CHAVE: Animação brasileira; características; estilo; produção.

A animação brasileira, já há algum tempo, começou a ganhar espaço tanto no cenário audiovisual nacional quanto internacional. Nos últimos anos recebeu seus primeiros prêmios significativos e é progressivamente mais reconhecida, com um espaço maior em meio ao público. Cada vez mais novas animações tem sido produzidas no Brasil em diferentes meios de comunicação e mídias, no cinema, na TV ou até de forma independente na internet, em sites como o YouTube. Em cada meio notam-se diferentes características estilísticas, públicos-alvo, níveis de qualidade de produção e narrativa. Em alguns casos concorre diretamente com produções estrangeiras, pelo menos dentro do cenário nacional.

Não há, porém, um nível “industrial” de produção de animações no Brasil, ainda que se note uma variedade de estilos de produção e narrativas. O problema encontrado é que apesar do reconhecimento crescente das animações nacionais, ele ainda é esparso, e depende muito de incentivos governamentais para sua produção, apesar de se estender para diferentes mídias, estar em considerável crescimento e chamar cada vez mais a atenção de distribuidores estrangeiros. Tal crescimento também é instável, não se sabe quanto tempo irá durar, por depender de uma combinação de fatores:

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

² Estudante de Graduação 9º. semestre do Curso de Jornalismo da UFPR, e-mail: davidehrlichbrasil@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFPR, e-mail: ufpr2@yahoo.com.br

O primeiro é o barateamento dos equipamentos necessários para criação de uma animação. Outro motivo são as novas parcerias entre produtoras e distribuidoras, onde as últimas podem financiar parte da produção. Também ajudaram a impulsionar o mercado as leis de incentivo fiscal destinadas à cultura, como a Lei Rouanet. A fiscalização fica por conta da Agência Nacional do Cinema (ANCINE). (BONET, 2014, página única)

Com isso, observou-se que é necessário um trabalho que analise a produção e o estilo de algumas animações nacionais, em diferentes mídias, para permitir o incentivo de novas produções e possibilitar uma orientação para novos produtores brasileiros de animações. É de interesse geral que a cultura nacional tenha maior reconhecimento. Portanto este estudo fez uma análise da animação brasileira, verificando, através do estudo de três animações recentes, que características elas possuem em comum, com o intuito de contribuir para que aumente as produções de animação brasileiras e que as mesmas sejam nacionalmente e internacionalmente reconhecidas.

O Menino e o Mundo - Cinema

Embora tenha tido um público de apenas 35 mil pessoas quando foi exibido nos cinemas brasileiros em 2014, *O Menino e o Mundo* tornou-se uma das animações brasileiras de maior reconhecimento de todos os tempos. Desde sua estreia oficial no Ottawa International Animation Festival, em setembro de 2013, o filme conquistou mais de 40 prêmios nacionais e internacionais, inclusive sendo indicado ao Oscar de Melhor Animação em 2016; além de ter seus direitos de distribuição vendidos para 80 países. (GUIMARÃES, 2015). Ao analisar *O Menino e o Mundo*, é possível, porém, verificar características que se repetem nas outras animações apresentadas neste artigo.

Sua *ludicidade* é inegável. Surgindo na mente de seu diretor, Alê Abreu, como um documentário animado chamado *Canto Latino*, que narraria a história da América Latina; o filme mudou de rumo quando Abreu criou Caco, o menino que dá nome ao filme. Sem roteiro pré-definido, o documentário tornou-se a ficção *O Menino e o Mundo*. A temática latina, porém, não foi abandonada, uma vez que o filme descreve diferentes relações de exploração. (CORTÊS, 2016). Entre as diversas mudanças que o projeto inicial sofreu, porém, uma delas foi que ele adquiriu maior *universalidade*. Embora a estética do filme continue apelando para o imaginário brasileiro/latino, a impressão que se tem é que poderia ser ambientado em qualquer país de terceiro mundo.

Para reproduzir um ponto de vista infantil, Abreu apropriou-se da liberdade que uma criança tem ao desenhar, deixando sua imaginação fluir e misturando seus materiais de desenho sem uma autocrítica “adulta”. Isso permitiu que Abreu recheasse *O Menino e o Mundo* de um visual *surrealista*, com personagens de aparências desproporcionais e um mundo de animais e objetos irrealistas, onde as leis naturais têm pouca importância. As imagens do filme utilizam-se também de padrões geométricos complexamente ornamentados, mostrando uma vontade do diretor em “brincar” com seu próprio filme. Esta estética surrealista e *naïf* é notada também na variedade de materiais utilizados. Lápis de cor, giz de cera, colagem e pintura são capazes de dividir todos um mesmo frame, tornando a produção quase artesanal. (CORTÊS, 2016).

Este tom artesanal mostrou-se necessário, devido ao seu baixo orçamento de cerca de R\$ 1,6 milhão, equivalente na época a cerca de US\$ 500 mil (WAGON, 2016), tornando-o o filme de menor orçamento entre os indicados ao Oscar de Melhor Animação em 2016. O baixo orçamento resultou em uma equipe pequena, e em Alê Abreu concentrando durante a produção as funções de diretor, diretor de animação e de cenários; dando voz a um dos personagens; e inclusive realizando a montagem na fase de finalização. Ao todo, a produção do filme, feita pela produtora Filmes de Papel, durou três anos e meio, mais seis meses para preparar o lançamento.

O resultado final é um filme cujo ponto de partida é quando Cuca, um menino que vive uma vida simples em uma zona rural, vê seu pai indo para a cidade grande em busca de emprego. Sofrendo com sua falta, Cuca vai atrás dele para trazê-lo de volta para casa. Em sua busca, ele encontra personagens como o Velho, que Caco conhece em uma plantação de algodão; e o Jovem, que trabalha em uma fábrica que transforma o algodão em tecido. Através dos dois, Cuca entra em contato com as diferentes formas de exploração, além de diversos dilemas típicos do terceiro mundo. Ao mesmo tempo, Cuca conhece novas músicas, alegrias e também o espírito revolucionário da arte.

Vê-se que em relação à *autoria* Alê Abreu produziu o filme de acordo com sua própria visão, assumindo várias funções e criando um mundo próprio, de acordo com seu próprio imaginário e ideais. Ele acredita fielmente no poder revolucionário da arte, na “magia” da ingenuidade infantil e na superioridade de uma vida fora dos padrões industriais modernos, e insere essas crenças em sua obra. Alê preencheu-a também com certo *apelo nostálgico*, um saudosismo de uma sociedade pré-industrial, incutindo isso ao longo da narrativa, com o protagonista tendo flashbacks felizes de sua vida no

campo. A própria estética visual do filme gera em muitos adultos uma sensação nostálgica, ao lembrá-los de seus próprios desenhos que faziam na infância.

Uma peculiaridade narrativa é que o filme possui poucos diálogos, e quando estes aparecem, são em português lido de trás para frente. Esta não necessidade de se compreender os diálogos faz com que o filme se comunique em qualquer meio cultural, sem a necessidade de adição de legendas ou dublagem. Em entrevista (GUIMARÃES, 2015), porém, Alê Abreu admitiu que *O Menino e o Mundo* tem uma linguagem da cultura da animação e precisa ser visto por um público que está acostumado com ela.

De fato, uma vez finalizado, *O Menino e o Mundo* encontrou dificuldades de exibição no Brasil. Devido à sua linguagem artística, foi lançado basicamente no circuito de arte, apesar das grandes parcerias de distribuição de Abreu no país (GUIMARÃES, 2015). Ainda assim, o filme foi bem recebido pela crítica, ganhando prêmios e menções importantes, e chamando a atenção de distribuidores internacionais. Quando *O Menino e o Mundo* chegou à França, já foi lançado como o Top 3 da crítica, resultando em uma recepção de mercado ainda melhor que a brasileira. E, em 2014, *O Menino e o Mundo* ganhou o prêmio de Melhor Filme no Festival de Annecy, segunda vitória seguida do Brasil no festival após ganhar o mesmo prêmio em 2013 com *Uma História de Amor e Fúria* - feito marcante, considerando que até então nenhuma animação brasileira havia sido sequer indicada ao prêmio.

Com isso, o filme chamou a atenção da GKIDS, uma das maiores distribuidoras norte-americanas de animações independentes e estrangeiras. A distribuidora internacional do filme, a Elo Company, reduziu o valor de licença ao assinar o contrato de distribuição nos Estados Unidos, com a condição de a GKIDS comprometer-se em levar o filme à competição do Oscar (Wagon, 2016). Como, porém, em 2014 esta já iria competir à premiação com dois filmes (RISTOW, 2016), definiu-se por esperar um ano para o lançamento de *O Menino e o Mundo* nos EUA. Assim, em dezembro de 2015, *O Menino e o Mundo* foi lançado nos EUA, rapidamente chamando a atenção da crítica norte-americana, e conquistando a esperada indicação ao Oscar de Melhor Animação.

Tanto a GKIDS quanto a Elo e a Filmes de Papel começaram então a coordenar uma campanha para conseguir os votos dos membros da Academia (Wagon, 2016). Ao final, porém, *O Menino e o Mundo* não ganhou o Oscar. Ainda assim, o fato de ser indicado em um espaço majoritariamente dominado pelos *blockbusters* do ramo, apesar de uma campanha de marketing consideravelmente menor que seus concorrentes, e de a

animação brasileira estar apenas começando a construir um histórico de boa recepção no exterior, mostra a personalidade da animação produzida no Brasil (CORTÊS, 2016).

Irmão do Jorel - Televisão

A segunda animação a ser analisada, representando a produção para televisão, é *Irmão do Jorel*, um dos grandes sucessos de público e crítica da animação brasileira atual neste meio. Primeira série animada brasileira do canal a cabo Cartoon Network, foi lançada em 2014, e embora tenha como público-alvo crianças entre 7 e 11 anos, tornou-se um dos programas mais assistidos do canal no Brasil, inclusive entre públicos de outras faixas etárias. O sucesso foi tanto que *Irmão do Jorel* foi renovado para mais duas temporadas e exportado para o restante da América Latina. Mas o que permitiu que uma série sobre as desventuras de um menino tão impopular que nem sequer tem um nome, ambientada em um cenário semelhante ao Brasil dos anos 1980/90, tivesse tamanha boa recepção de público? Segundo Pereira ([2016?]), os principais motivos são a identificação e a surpresa.

Primeiro, a identificação. *Irmão do Jorel* é uma série que apela principalmente para o imaginário do público brasileiro. Mas isso não a impede de ser também *universal*, mesmo que deixe explícito que é ambientada no Brasil. Um dos aspectos mais universais da série é o familiar, com os personagens representando arquétipos que podem ser encontrados em praticamente toda família, não importa de que país. Durante todo o processo de criação de *Irmão do Jorel*, a identificação por parte do público com os personagens e as histórias sendo contadas foi um dos aspectos mais zelados da série. O criador da série, Juliano Enrico, e sua equipe sempre souberam contar histórias que, não importa em que língua, fazem quem as assiste lembrar-se de sua própria vida e das pessoas que conhece. Em entrevista ao Estado de São Paulo (DEL RÉ, 2017), o roteirista da animação Daniel Furlan disse que

o mundo é formado por uma maioria de ‘Irmãos do Jorel’ ou pelo menos por pessoas que já se sentiram ‘irmão do Jorel’ em algum ponto (...) Aquele recreio selvagem e intimidador, aquela família maravilhosa e constrangedora. O universo infantil pode ser muito terrível. (DEL RÉ, 2017, página única)

Depois, de acordo com Pereira ([2016?]), vem a surpresa. Embora a série lide com dilemas, dúvidas e situações comuns ao universo infantil, ela é ambientada em um mundo visto de uma perspectiva imaginativa e fantasiosa, por muitas vezes

verdadeiramente surrealista: O próprio título se deve ao fato de que o protagonista, um menino de 9 anos, é o irmão mais novo de um garoto popular chamado Jorel, e, devido a isso, todos os seus conhecidos o chamam simplesmente de “Irmão do Jorel”.

O surrealismo, porém, não para aí, com cada episódio protagonizando o Irmão do Jorel em uma situação aparentemente cotidiana que, devido à realidade fantasiosa de seu universo, ganha uma proporção absurda e inesperada. No primeiríssimo episódio da série, o menino quer provar que pode andar numa bicicleta sem rodinhas para participar de uma corrida; a solução encontrada é ele usar rodinhas no capacete. No episódio seguinte, o Irmão do Jorel se recusa a sair da gangorra após o recreio para não rasgar seu shorts novo, que ficou preso nela; isso resulta em os outros alunos da escola iniciarem uma revolução, que ao final é reprimida com balas de mascar. E, constantemente, detalhes “bizarros” como policiais desenhados como palhaços e “árvores de pogobol” (D’ANGELO, 2016) são acrescentados aos cenários.

Junto a isso, *Irmão do Jorel* contém um forte elemento de nostalgia, com inspirações provindas da infância de seu criador, Juliano Enrico, que admite que a série tem origem em uma releitura do que ele via à sua volta nessa época. As primeiras histórias protagonizando o personagem eram baseadas em fotografias e memórias de família (D’ANGELO, 2016). Assim, Pereira [2016?] destaca, o universo da série é fortemente inspirado na cultura dos anos 1980 e início dos anos 1990 e recheado de referências e paródias à cultura pop deste período, como no figurino e cenários. Percebe-se nisso um forte *apelo nostálgico* que, embora não ressoe tanto com o público infantil, tem impacto no público mais velho, como, por exemplo, os pais das crianças que assistem a série junto com elas. Essa nostalgia, porém, muitas vezes vem na forma de sátira, destacando os elementos ridículos da cultura desse período, fazendo o público mais velho lembrar o que a tornava divertida.

Essas primeiras histórias, misturando ficção com realidade, Juliano escreveu em 2003, como uma forma de complementar fotos constrangedoras de sua família que ele publicava no extinto site Fotolog (DEL RÉ, 2017). Essas histórias foram mais tarde transformadas em quadrinhos e, quando o Cartoon Network abriu um *pitching* para investir em animações brasileiras em 2009, em projeto de série animada para TV.

Para que saíssem do papel, Juliano teve que mudar o tom das histórias de *Irmão do Jorel*, que nos quadrinhos possuíam um humor mais adulto, para algo mais agradável ao público infantil, mudando inclusive o traço dos personagens (D’ANGELO, 2016).

Os *elementos absurdos* talvez sejam por sua vez o que mais atrai o público infantil, que não sente a citada nostalgia. Enrico conseguiu em *Irmão do Jorel* além de criar um universo surrealista, torna-lo apelativo ao público infantil, que embora não reconheça as referências mais adultas da série consegue achar graça de coisas como um capacete com rodinhas ou soldados com cara de palhaço. É principalmente, porém, a capacidade das crianças de se colocar no lugar do protagonista nas situações que ele vive, por mais absurdas que sejam, que torna *Irmão do Jorel* uma grande série.

Como é típico em séries de TV, cada episódio de *Irmão do Jorel* contém uma trama que começa e termina em si próprio. Este recurso permite que os episódios possam ser assistidos em separado ou fora de ordem, o que facilita a exibição de reprises e também acelera a produção, com diversos roteiristas, entre fixos e colaboradores, trabalhando simultaneamente. Na segunda temporada, porém, por as reprises terem tornado o público mais familiarizado com a série e seus personagens, alguns elementos novos surgiram e agregaram-se à Grande Narrativa, e perto do final da temporada surge pela primeira vez uma narrativa que se estende para além de um único episódio, quando no episódio *Elefante de Porcelana* a melhor amiga do Irmão do Jorel, Lara, muda-se para o Japão, afetando os episódios seguintes.

Embora a série seja uma grande produção para os padrões brasileiros, Juliano envolve-se em todas as etapas de criação. Foi assim que descobriu o ator de voz do Irmão do Jorel, Andrei Duarte, *concept artist* que fazia vozes engraçadas, as quais Juliano achou que combinavam com o protagonista. Outros personagens também tiveram suas personalidades marcadas pelos improvisos de seus atores de voz. A *ludicidade* da produção, portanto, é notável. Se a equipe não tivesse liberdade de se divertir, a série seria diferente. Apesar disso, a *autoria* de Juliano Enrico é clara. Foi ele que criou a série, baseado em suas experiências de vida, e cuida para que ela não difira demais de sua visão. Até quando dá liberdade para os envolvidos fazerem o que acham melhor, ele sempre dá a palavra final quanto a o que passa e o que não.

Cueio - Internet

Uma das maiores séries animadas de internet do Brasil nasceu do desejo de fazer uma animação rápida, econômica e autoral, como seu próprio criador, Ronaldo de Azevedo, explica (AZEVEDO, 2017). *Cueio*, que começou sendo assistida apenas pelos

amigos de Ronaldo, em cerca de dois anos tornou-se uma das séries animadas mais vistas do YouTube brasileiro, seus vídeos somando quase 40 milhões de visualizações. A análise de *Cueio* se torna essencial para este artigo: Além de trazer para o meio da internet as características apresentadas nos casos anteriores, estas estão presentes de formas às vezes extremas, e bastante pensadas durante a criação.

Animador que não aguentava mais fazer animações que não fossem suas próprias criações, Ronaldo resolveu em 2013 investir no YouTube como forma de realizar trabalhos mais autorais. Sua primeira ideia era uma animação chamada *Gato Galáctico*, porém tal projeto era ambicioso e demorado, considerando que teria que produzi-lo sozinho. Assim, seu canal estreou com a série *Cueio*, sobre um coelho falante chamado Cueio capaz de se transformar em um humanoide (AZEVEDO, 2017), com uma atitude fria que, ao longo da série, é revelado que é resultante de uma misteriosa perda de memória. Produzindo vídeos com 1 a 3 minutos, os quais ele escrevia, animava, dublava e sonorizava sozinho, Ronaldo lançou 14 episódios entre novembro de 2013 e maio de 2014. Embora cada vez mais pessoas assistissem, a série ainda tinha um alcance limitado. Até que Ronaldo resolveu lançar *Pudim Amassado*, um vídeo em que os personagens cantam uma música cômica.

O vídeo viralizou, e permanece o mais visto do canal. Com isso, este teve um *boom* de inscrições, e mais pessoas passaram a acompanhar a série. Diversos elementos fizeram com que *Cueio* criasse um público fiel: A mistura de humor *nonsense* com ação; a estrutura narrativa, inicialmente episódica, mas que ganha uma continuidade que se estende de um episódio para o outro, criando uma expectativa quanto ao episódio seguinte; e certo *apelo nostálgico*, com um “retorno à infância” sendo importante à narrativa. Os personagens frequentemente recriam brincadeiras de criança, e inclusive o 15º episódio, *A Nossa Infância*, é um emotivo *flashback* que relembra em tom saudosista as férias de verão da infância dos personagens. O próprio estilo de animação pode ser visto como um retorno de Ronaldo às animações que assistia quando criança.

Os episódios seguintes começaram a ter durações mais longas e uma melhor qualidade de animação. Isso exigiu um custo de produção maior, que Ronaldo só pôde arcar graças à sua mãe, com a qual na época morava, pois somente com o sistema de monetização de vídeos do YouTube ele não conseguia ter lucros (AZEVEDO, 2017), apesar do estilo de animação de *Cueio* ser a princípio bastante econômico.

A dificuldade em financiar sua série não foi o único problema pelo qual Ronaldo passou nesta nova fase de *Cueio*. Até agosto de 2014, todos os seus vídeos tinham sido relacionados a *Cueio*. O fato de querer fazer outros projetos e não ter o devido reconhecimento financeiro pela sua série, junto com o trabalho exaustivo que esta lhe exigia, o levaram a um estado de desânimo que, conscientemente ou não, se refletiu no próprio *Cueio* (AZEVEDO, 2017). Se seus primeiros episódios eram alegres e inocentes, a série gradualmente se tornou mais sombria, com o protagonista tendo que lidar com sua falta de memória e seu crescente desligamento de seus amigos, atingindo um estado depressivo. E assim, após 20 episódios, Ronaldo encerrou o que ele chamou de “1ª Temporada” de *Cueio*, em um *cliffhanger* no qual *Cueio*, recuperado de sua depressão, dirige-se a um torneio de luta.

Percebe-se que a *ludicidade* com que Ronaldo produziu *Cueio* é indiscutível: Ele estava fazendo o que queria, e quanto mais se divertia, mais a série se tornava divertida. E quando ele entrou em um estado melancólico devido ao excesso de trabalho e falta de reconhecimento, *Cueio* se tornou um meio pelo qual pôde expressar sua frustração.

Após o fim da “1ª Temporada”, Ronaldo começou uma nova fase e passou a se dedicar a outros conteúdos (AZEVEDO, 2017). *Cueio*, porém, continuava sua série mais popular, e a escolha por termina-la em um *cliffhanger* fez com que comentários exigindo uma segunda temporada de *Cueio* se tornassem frequentes em seus vídeos.

A insistência e, por vezes, a negatividade desses comentários obrigou Ronaldo a lançar um vídeo explicando o que aconteceu com *Cueio*. No vídeo, além de contar os motivos que o levaram a criar e, depois, terminar com a série, ele explica que nunca de fato a abandonou, e que além de realizar um concurso para redesenhar os personagens de *Cueio* como crianças, isso o inspirou a ponto de ele escrever uma pequena história em quadrinho em cima dos personagens redesenhados (AZEVEDO, 2017). A repercussão do vídeo entre os fãs foi tão positiva que, em seguida, Ronaldo publicou outro vídeo no qual apresentava a história em quadrinho e, pouco depois, um em que narra em mais detalhes como criou a série e o porquê de certas escolhas narrativas.

Em *Como Eu Criei o Cueio* (2017), Ronaldo descreve suas principais inspirações, como outras animações de internet de humor *nonsense* e animações japonesas de ação do estilo *shonen*; conta como se utilizou do *surrealismo*, idealizando um universo com elementos *nonsense* como animais que viram humanoides, sem jamais dar uma explicação de porque isso acontece. A própria estrutura dos episódios iniciais

possui um tom *nonsense*, assumindo a forma de pequenos quadros cômicos que pouco se atêm a uma narrativa com introdução, desenvolvimento e conclusão. Para que, porém, as cenas de ação e *nonsense* pudessem ser melhor animadas sem tornar a produção custosa, Ronaldo teve que economizar em diversos pontos, não usando dubladores, criando poucos personagens, usando poucas cores, e criando cenários simplistas. O foco da série teria que ser na narrativa e nas relações dos personagens. Por isso, estes possuem personalidades bastante marcadas e contrastantes, e seus dilemas podem ser compreendidos por um público de praticamente qualquer origem. Sendo assim, os episódios iniciais definem os personagens, e no restante da série, cada episódio coloca um novo obstáculo para que estes resolvam à sua própria maneira. Com um universo de ambientação simples e inspirado em estilos de animação de diversas origens, *Cueio* não se preocupa em representar nenhuma cultura específica, tornando-se assim uma série *universal*.

A *autoria* de *Cueio* é assim a mais evidente das animações analisadas. Ronaldo realizou sua obra praticamente sozinho, utilizando-se de seus conhecimentos sobre animação. Além disso, ele criou o universo de *Cueio* e sua história baseado em seus gostos pessoais e no que ele achava certo para a série, mudando o rumo e o humor da narrativa de acordo com seu próprio estado emocional durante a produção.

Até o momento em que este trabalho foi escrito, Ronaldo de Azevedo não voltou a se manifestar a respeito de *Cueio*. E embora não tenha dado indício de que irá fazer a 2ª temporada ou de que a série sequer volte no formato de animação, ao apresentar sua história em quadrinho em *O Recomeço de Cueio* (2017) Ronaldo admitiu a ideia de fazer um livro encadernado com pequenas histórias em quadrinhos de *Cueio*. Enquanto isso, ele tem se dedicado a diversos conteúdos, inclusive vídeos não animados. E embora seu canal tenha mudado, Ronaldo admite estar feliz com isso, e pretende continuar mudando e experimentando novos conteúdos. Como ele próprio afirma, qualquer artista que coloca seu coração em sua arte também irá acabar pondo seus sentimentos internos nela (AZEVEDO, 2017), e se ele muda, seu canal também mudará.

Análise Comparativa

Ao analisar as animações brasileiras *O Menino e o Mundo*, *Irmão do Jorel* e *Cueio* nota-se que muitas características são comuns às três animações. Pode-se então

inferir que essas seriam algumas das principais características da animação brasileira, que embora não necessariamente formem um perfil desta como um todo, são comuns em animações de grande reconhecimento, seja do público e/ou da crítica. São elas:

- Autoria
- Ludicidade
- Universalidade
- Apelo nostálgico
- Surrealismo/Elementos absurdos

Característica do audiovisual brasileiro independente, a autoria inicialmente surge da necessidade, devido à falta de recursos de muitas animações brasileiras, obrigando o criador a assumir diversas funções dentro de sua obra. Mesmo em animações de maior orçamento, porém, como foi o caso de *Irmão do Jorel*, nota-se certo incentivo à autoria. Em entrevista à Superinteressante (2016), Juliano Enrico admitiu que a Cartoon Network pouco interferiu na produção, uma vez que o projeto da série foi adequado aos padrões infantis do canal.

Uma vez que o autor na animação brasileira desfruta muitas vezes de grande liberdade, é comum sua obra assumir um estilo que este ache mais divertido pra si mesmo de trabalhar, e aí entra o conceito de ludicidade. Nas três obras analisadas, os autores, antes mesmo de pensar no que o público gostaria de assistir, pensaram em primeiro lugar no que eles próprios gostariam de fazer, procurando ter certo prazer na produção de seus trabalhos. Vale lembrar que este conceito não necessariamente tem a ver com tornar a animação bem-humorada, mas sim com, mesmo nos momentos mais sérios, fazer a animação de uma forma “lúdica”, que o autor considere melhor para si.

Vale lembrar neste ponto que a animação é um processo trabalhoso, e por mais que o cenário esteja aos poucos mudando nos últimos anos, animadores ainda passam por dificuldades durante a produção de seus trabalhos. O animador Cesário Filho, em entrevista ao Guia da Semana (BONET, 2014), destaca estes pontos, cita que “muita gente trabalha com animação por conta da magia que isso traz, afinal a técnica é muita trabalhosa e ao mesmo tempo muito encantadora”. Essa descrição do trabalho em animação como algo exaustivo, porém recompensador por si só, é compartilhada por Alê Abreu, Juliano Enrico e Ronaldo de Azevedo em múltiplas entrevistas e vídeos.

As três animações citadas, porém, não são apenas trabalhos introspectivos, que apenas o próprio autor é capaz de entender. Todas são de certa forma universais, lidando com dilemas sociais, familiares/psicológicos que inclusive espectadores de fora do Brasil são capazes de entender. Essa identificação é um dos grandes fatores que atraem o público a estas animações.

Coelho (2012) nota que muitas animações brasileiras buscam uma identidade que mescle uma temática universal com características locais brasileiras. Ele inclusive vê essa característica como se alinhando aos “sintomas” do novo contexto pós-moderno, no qual a “nação” morre diante da globalização.

Além deste caráter universalizante, outra característica específica das três animações analisadas é que todas, em maior ou menor grau, possuem um forte apelo nostálgico. Seja a idealização de um mundo bucólico menos industrializado (como em *O Menino e o Mundo*), a inspiração satírica na cultura de um período específico da história (*Irmão do Jorel*), ou a lembrança por vezes saudosista das brincadeiras, jogos e momentos da infância (*Cueio*), nas três obras os autores parecem utilizar-se da animação como um escapismo da atualidade, por vezes vista até de forma crítica.

Este fenômeno da animação como uma forma de nostalgia do próprio animador, já foi analisado por Mattelart e Dorfman no livro *Para Ler o Pato Donald* (1978, apud SUNDSTRÖM, 2016), em que afirmam que, uma vez que os adultos conhecem os defeitos existentes na sociedade e no indivíduo, eles criam os desenhos fundamentados em suas frustrações. Não apresentando os problemas sociais reais, os desenhos cumprem o papel de disfarce do homem contemporâneo. Ao mesmo tempo, são criados como uma forma de esperança, para que as crianças superem as falhas existentes e construam um futuro melhor.

Não é apenas o escapismo da atualidade, porém, que se nota nas animações analisadas. Há também o escapismo da realidade como um todo, na forma de uma estética surrealista que incorpora elementos visuais/narrativos absurdos à animação. Característica que pode ser relacionada à ludicidade estudada anteriormente, este surrealismo é também uma forma deste construir um miniuniverso próprio, paralelo à realidade, e que melhor expressa suas próprias vontades e gostos, sem, porém, deixar de ser compreensível ao público geral.

Sem precisar se render às leis físicas do mundo real, a animação é um dos processos cinematográfico onde criadores mais têm liberdade para criar cenários e

situações absurdas. Doug Walker, porém, em seu vídeo *Is Weird the New Brilliant?* (2016), aponta que o amplo sucesso de animações consideradas “estranhas” é recente:

Tem havido vários filmes e programas que têm aparecido nos últimos anos que parecem besteiras irracionais, porém, ora devagar ou rapidamente, revelam-se sendo mais inteligentes do que parecem. Com muitos deles indo bem, mais e mais têm aparecido. Isso traz, portanto, a pergunta: É estranho o novo brilhante? (...) Com toda a tecnologia que está disponível a nós agora, estamos vendo mundos que podem existir muito mais rapidamente e com uma aparência muito melhor do que jamais imaginamos. Talvez seja por isso que tantas dessas histórias estranhas, porém brilhantes estão acontecendo agora: Certamente tivemos algumas aqui e ali no passado, porém agora parece que há mais do que nunca, e muitas delas ainda estão acontecendo. Elas sabem agora que podem fazer isso, e que as pessoas irão assistir, e continuar a assistir. Suas mentes estão abertas a serem entretidas, mas também a questionar. (WALKER, 2016, tradução livre)

Conclusão

A animação brasileira passa por um alargamento da produção e internacionalização: Séries de animação brasileiras foram recentemente importadas e traduzidas para diversas línguas, e no cinema, o festival Anima Mundi tornou-se referência mundial, exibindo centenas de animações brasileiras e inclusive internacionais todos os anos e oferecendo uma plataforma que inclui cursos e oficinas que já foram responsáveis pela iniciação de diversos atuais animadores profissionais.

Muitos autores citam características pontuadas que definem a animação brasileira, diferentes de acordo com a concepção de cada um. Pegando três animações recentes, o artigo apresentou apenas as características que comuns às três, formando assim, cinco que seriam essenciais a elas. Essa simplificação buscou facilitar o entendimento sobre o assunto que muitas vezes aparece disperso na literatura brasileira, e auxiliar futuros entusiastas de animação a entenderem e admirar as grandes animações brasileiras que souberam alcançar grande reconhecimento com seus próprios méritos.

Independente da mídia, é notável que a tendência da produção de animações no Brasil nos últimos anos tem sido de aumento, o que possui uma série de explicações, todas elas, de certa forma, relacionadas entre si:

Esse crescimento deve-se principalmente ao desenvolvimento e acessibilidade de avanços na área da informática. Hoje, equipamentos e software de animação diminuem os custos, o tempo de produção e a quantidade necessária de profissionais. Com isso, facilitam o trabalho dos animadores e o ingresso de novos profissionais na indústria, movendo-a cada

vez mais para uma posição de alta relevância econômica. Adicionado a isso, houve um aumento de investimentos públicos na área de animação, consequência de uma maior atuação de órgãos governamentais cientes da expansão do mercado de animação, além de ações legislativas que visam beneficiar a produtores de conteúdo brasileiro através de maior visibilidade em meios tipicamente repletos de material estrangeiro. (ATHAYDE, 2013, p. 35-36)

Junto com o aumento na produção, é possível perceber que as animações no Brasil têm evoluído consideravelmente em anos recentes quanto à qualidade técnica, à criatividade temática, à diversidade estilística, às parcerias internacionais, e à diversificação midiática. Houve também um alargamento do público em anos mais recentes, com a animação deixando de ser um produto principalmente infantil e atraindo cada vez mais adultos, muitas vezes devido a um apelo nostálgico da animação. É possível de se dizer que temos algo parecido com uma indústria de animação no Brasil? “Talvez seja um bom começo”, diz Coelho (2012).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATHAYDE, Marco Antônio Souza de. **Cinema de Animação no Brasil – História e Indústria Moderna**. Brasília: Universidade de Brasília. 2013.

AZEVEDO, Ronaldo de. **COMO EU CRIEI O CUEIO**. 10’01’’. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SpIWf7QzUyQ&t=77s>>. 2017. Acesso em: 05/10/2017.

_____. **O QUE ACONTECEU COM CUEIO?** 10’10’’. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0t4DZ3EqXIY>>. 2017. Acesso em: 30/09/2017.

_____. **O RECOMEÇO DE CUEIO**. 7’54’’. Em: <https://www.youtube.com/watch?v=A_v8xIIMqt4>. Acesso em 08/10/2017.

BONET, Yuri. **Entenda a Evolução da Animação Brasileira**. Em: <<http://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/entenda-a-evolucao-da-animacao-brasileira>>. 2014. Acesso em: 26/09/2016.

COELHO, Davi de Barros. **Amazônia Animada: A Representação da Região Amazônica no Cinema de Animação Brasileiro**. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2012.

CORTÊS, Arthur. **“O Menino e o Mundo” – quatro entrevistas com o diretor**. Em: <<http://www.setcenas.com.br/jornal-movimento/o-menino-e-o-mundo-quatro-entrevistas-com-o-diretor/>>. 2016. Acesso em 27/08/2017.

D’ANGELO, Helô. **Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do ‘Irmão do Jorel’**. Em: <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/#>>. 2016. Acesso em 23/09/2017.

DEL RÉ, Adriana. **Sucesso no Cartoon, animação brasileira ‘Irmão do Jorel’ ganha novos episódios**. Em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,sucesso-no-cartoon-animacao-brasileira-irmao-do-jorel-ganha-novos-episodios,10000098859>>. 2017. Acesso em 27/09/2017.

GUIMARÃES, Thayz. ***O menino e o mundo* é vendido para 80 países**. Em: <<http://www.filmeb.com.br/noticias/nacional/o-menino-e-o-mundo-e-vendido-para-80-paises>>. 2015. Acesso em 27/08/2017.

PEREIRA, Aline. **“Irmão do Jorel”: sucesso levou primeiro desenho animado brasileiro da Cartoon ao exterior**. Em: <<https://www.vix.com/pt/entretenimento/545904/irmao-do-jorel-sucesso-levou-primeiro-desenho-brasileiro-da-cartoon-ao-exterior>>. [2016?]. Acessado em 23/09/2017.

RISTOW, Fabiano. **‘Temos chances’, diz Alê Abreu, diretor da animação pré-selecionada no Oscar**. Em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/temos-chances-diz-ale-abreu-diretor-da-animacao-pre-selecionada-no-oscar-17981390>>. 2016. Acessado em 16/09/2017

SUNDSTRÖM, Admeire da Silva Santos. **Filme de Animação Brasileiro Como um Documento da Memória Social**. Salvador: XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ENANCIB). 2016.

WAGON, Sabrina Nudeliman. **Como “O Menino e o Mundo” chegou ao Oscar**. Em: <<http://teletela.com.br/telaviva/12/02/2016/como-o-menino-e-o-mundo-chegou-ao-oscar/>>. 2016. Acessado em 07/09/2017.

WALKER, Doug. **Is Weird the New Brilliant? 11’41”**. Em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=635&v=fXzmUfoKCqQ>. 2016. Acessado em 17/12/2017.