



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

EMILLAYNE EVELY DOS SANTOS

**QUANDO O DESENHO GANHA VIDA: O COMBO STUDIO E A
CRIAÇÃO DA PRIMEIRA *DIGITAL INFLUENCER* ANIMADA DA
HISTÓRIA (2015-2021)**

CAJAZEIRAS - PB
2021

EMILLAYNE EVELY DOS SANTOS

**QUANDO O DESENHO GANHA VIDA: O COMBO STUDIO E A
CRIAÇÃO DA PRIMEIRA DIGITAL INFLUENCER ANIMADA DA
HISTÓRIA (2015-2021)**

Monografia apresentada à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História da Unidade Acadêmica de Ciências Sociais do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Ceballos

CAJAZEIRAS - PB
2021

S237q Santos, Emillayne Evely dos.
Quando o desenho ganha vida: o Combo Studio e a criação da primeira *digital influencer* animada da história (2015/2021) / Emillayne Evely dos Santos. - Cajazeiras, 2021.
86f.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Ceballos.
Monografia (Licenciatura em História) UFCG/CFP, 2021.

1. Animação digital brasileira. 2. Animação digital - história. 3. Indústria do entretenimento. 4. Combo Studio. 5. Any Malu. 6. Influenciadora digital. 7. Desenho. 8. Animação cinematográfica. 9. Animação. I. Ceballos, Rodrigo. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS CDU - 778.5

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764
Cajazeiras - Paraíba



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
COORDENACAO DE GRADUACAO EM HISTORIA

Rua Sérgio Moreira de Figueiredo, s/n, - Bairro Casas Populares, Cajazeiras/PB, CEP 58900-000
Telefone: (83) 3532-2000 - Fax: (83) 3532-2009
Site: <http://www.cfp.ufcg.edu.br> - E-mail: cfp@cfp.ufcg.edu.br

ATA DE REUNIÃO

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) – CGHIS-CFP, realizada em 13/10/2021.

Aos **treze** dias do mês de **outubro** do ano de dois mil e **vinte e um**, às **nove** horas, de forma remota (*Google Meet*), estiveram reunidos/as, sob a presidência do professor-orientador **Dr. Rodrigo Ceballos**, a professora **Dra. Janaina Valéria Pinto Camilo** e o professor **Dr. Israel Soares de Sousa**, e a discente **Emillayne Evelyn dos Santos** (matrícula 217130254). Foi instalada a sessão pública para julgamento da monografia de conclusão de curso (TCC) do Curso de Licenciatura em História, elaborada pela referida discente, intitulada: **Quando o desenho ganha vida: o Combo Studio e a criação da primeira digital influencer animada da História (2015-2021)**. Após a abertura da sessão, o presidente da banca julgadora deu seguimento aos trabalhos, apresentando os(as) demais examinadores(as). Foi dada a palavra à autora, que expôs seu trabalho e, em seguida, ouviu-se a leitura dos respectivos pareceres dos(as) integrantes da banca. Terminada a leitura, procedeu-se à arguição e respostas da discente. Ao final, reunida em separado, a banca APROVOU a monografia atribuindo a nota 10,0 (dez) ao trabalho. Nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão e lavrada a presente ata que será assinada por quem de direito. Cajazeiras, 13 de outubro de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO CEBALLOS, COORDENADOR(A) ADMINISTRATIVO(A)**, em 13/10/2021, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **ISRAEL SOARES DE SOUSA, PROFESSOR(A) DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/10/2021, às 11:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **JANAINA VALERIA PINTO CAMILO, PROFESSOR(A) DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/10/2021, às 11:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **Emillayne Evely dos Santos, Usuário Externo**, em 13/10/2021, às 18:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **ELRI BANDEIRA DE SOUSA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/10/2021, às 00:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.ufcg.edu.br/autenticidade>, informando o código verificador **1824741** e o código CRC **F8B26445**.

Referência: Processo nº 23096.061640/2021-11

SEI nº 1824741

À minha mãe, Elicleide

AGRADECIMENTOS

Aos 17 anos de idade saí de Catolé do Rocha, lugar onde escrevi meus primeiros anos de história vivida, para ir habitar a simpática cidade de Cajazeiras, uma região desconhecida, mas que muito bem me acolheu. Parti em busca de estudar uma das mais belas, interessantes e intrigantes áreas do conhecimento e hoje, aos 22 anos de idade, sinto-me transformada por ela. Por isso, quando paro para pensar a respeito do que a graduação do curso de licenciatura em História me proporcionou, o primeiro ponto que surge à mente é: crescer. Quão grata fico por absorver em mim tantas experiências durante esses anos de graduação (presencialmente ou não) e, sobretudo, por aprender com elas! Alegremente declaro que não passei por esse percurso sozinha e, com a mais profunda e sincera gratidão em meu coração, exponho aqui os meus agradecimentos aos espíritos inspiradores dessa trajetória.

Às mulheres mais importantes da minha vida: minha mãe, Elicleide, exemplo de força e doação, que sempre moveu o mundo por mim e me ofereceu suporte nos momentos que precisei. Ainda que eu tente, palavras não bastariam para expressar o quão grata sou a esta grande mulher. Minha avó, Edite, idosinha que eu amo, que sempre me esperava da viagem de volta à Catolé às 13h da tarde com almoço pronto em sua casa. Minha tia, Josiane, mulher doce e benevolente que sempre acreditou em mim, apoiou e incentivou meus estudos. Minha irmã, Luna, por quem já chorei noites em claro de tanta saudade, e por quem já abri tantos sorrisos ao rever. Minha prima, Camille, que me ajudou de diversas formas, sobretudo, a descontrair a vida durante esse período de pandemia. Vocês são a base e inspiração que me cercam!

À Laila, ser de amor com quatro patas, que tantas vezes me trouxe calma, conforto e carinho com seus abraços enquanto eu escrevia esta monografia. Os caninos são transformadores!

Aos amigos e companheiros de guerra que ganhei de brinde com o curso: Natália, César e Suzana, saibam que vocês foram luz e ombro nessa experiência. Nossa união enquanto quarteto se encaixaria num roteiro cujo título seria “perfis que transparecem improváveis uniões”, e como adoro isso! Compartilhamos nossos anseios, receios, opiniões, dificuldades, objetivos, e formamos pontes entre nós... Isso é muito precioso. Os momentos que passamos juntos nos banquinhos da UFCG, nos eventos do curso, nos corredores da coordenação, na sala de aula, na cantina, ou nos apertados cômodos de meu antigo apartamento, se tornaram boas lembranças que levo com carinho em meu coração. Vocês

foram e são fonte de incentivo e alegria. Obrigada pela companhia, lealdade e por sempre me incentivarem a ir em busca de minhas aspirações.

À Erick, por acreditar em mim e ser fonte diária de inspiração. Sua gentileza e carinho têm sido um alento para mim desde os primeiros dias. Obrigada por todo apoio, por nossas conversas sobre desenhos, cinema e animação (o início de tudo), e por ser tão você, girassol.

Às amigas que as circunstâncias da vida me proporcionaram: Eduardo, Emily, Felipe, Felype, Maria, Ítalo, Manoel, Pedro, William. Obrigada pelas conversas divertidas e pelas tardes e noites de jogatina.

Aos que nos espaços da universidade e fora dela tive o privilégio de me aproximar, compartilhar e crescer com as vivências: Douglas, Gabriela Almeida, Gabriela Quaresma, Ewerton, Joedna, Joice, Larissa, Mayara, Nicolas, Rafael, Vinicius.

Ao professor Rodrigo Ceballos, orientador e querido professor de graduação, por ter gentilmente aceitado fazer parte deste trabalho. Agradeço pela atenção e assistência ao longo desta escrita, você é um verdadeiro exemplo de profissional para mim.

De igual modo, agradeço aos professores que contribuíram em minha formação acadêmica: Almair Morais De Sá, Ane Cristine Hermínio Cunha, Camila Corrêa e Silva De Freitas, Eliana de Souza Rolim, Francinaldo de Souza Bandeira, Geraldo Venceslau De Lima Júnior, Hélio Ázara, Isamarc Gonçalves Lôbo, Israel Soares De Sousa, Janaína Valéria Pinto Camilo, Jonatta Sousa Paulino, Maria Lucinete Fortunato, Maria Thais De Oliveira Batista, Osmar Luiz Da Silva Filho, Rosemere Olimpio de Santana, Rubismar Marques Galvão, Silvana Vieira Sousa, Uelba Alexandre do Nascimento e Viviane Gomes de Ceballos. Além destes, não poderia esquecer os professores que de boa vontade me cederam estágio: Edna Elba de Caldas Barreto, Jefferson Fernandes de Aquino e Júnio César de Oliveira. Obrigada!

Desenhos que *andam*, *falam* e *pensam*: ver uma série de imagens que fizemos passar por um processo de raciocínio – e parecer estar pensando – é o verdadeiro afrodisíaco.

(Richard Williams, 2016)

RESUMO

Esta monografia foi desenvolvida com o intuito de investigar o domínio da animação audiovisual brasileira. Especificamente, no tocante ao estúdio de animação chamado Combo Studio e sua obra criativa “Any Malu”. O objetivo é analisar o percurso evolutivo da animação cinematográfica desde as técnicas de desenho no papel ao desenvolvimento da primeira influenciadora digital pelo Combo Studio. Primeiramente, levanta-se um panorama histórico geral da animação cinematográfica até a sua chegada no cinema brasileiro, atentando-se ao progresso técnico e estético bem como à criação de órgãos de apoio e fomento para o ramo. Em seguida, elabora-se uma discussão em torno das possibilidades e desafios do mercado de animação brasileiro, e é traçada a trajetória de formação do Combo Studio. Por fim, discute-se a relação entre os artistas e a tecnologia digital, e analisa-se duas propostas de programas animados ligados à famosa personagem do Combo Studio: Any Malu Show e O (Sur)real Mundo de Any Malu. As fontes utilizadas nesta pesquisa consistem em dados coletados de entrevistas concedidas e disponibilizadas em canais do YouTube, websites e em declarações expostas nas respectivas páginas das redes sociais do estúdio, o que estabelece, concomitantemente, o recorte temporal (2015-2021). O trabalho visa contribuir para a ampliação do debate acerca da produção nacional de animação. Especialmente, na área da historiografia, tendo em vista a escassez de pesquisas sobre o tema.

Palavras-chave: História da animação digital; Indústria do Entretenimento; Combo Studio; Any Malu.

ABSTRACT

This monograph was developed with the intent of investigating the domain of Brazilian audiovisual animation. Specifically, regarding the animation studio called Combo Studio and its creative design “Any Malu”. The objective is to analyze the evolutionary path of cinematographic animation from the techniques of drawing on paper to the development of the first digital influencer by Combo Studio. Firstly, a general historical overview of cinematographic animation until its arrival in Brazilian cinema is raised, paying attention to technical and aesthetic progress, as well as to the creation of support and development agencies for the field. Then, a discussion about the possibilities and challenges of the Brazilian animation market is elaborated, and the trajectory of formation of Combo Studio is traced. Finally, the relationship between artists and digital technology is discussed, and two proposals for animated programs linked to the famous Combo Studio character are analyzed: Any Malu Show e O (Sur)real Mundo de Any Malu. The sources used in this research consist of data collected from interviews granted and made available on YouTube channels, websites and statements exposed on the respective pages of the studio's social networks, which simultaneously establishes the time frame (2015-2021). This paper aims to contribute to the expansion of the debate about national animation production. Especially in the field of historiography, given the scarcity of research on the subject.

Keywords: History of digital animation; Entertainment Industry; Combo Studio; Any Malu.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – UMA BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO MUNDIAL E NACIONAL	15
1.1. As primeiras animações	15
1.1.1. O mercado da animação eclode	19
1.2. A produção brasileira de animações	24
1.2.1. A chegada dos Anos 2000 e suas inovações	29
CAPÍTULO 2 – O MERCADO DE ANIMAÇÃO NO BRASIL E A CRIAÇÃO DO COMBO STUDIO	32
2.1. Considerações sobre o mercado de animação no Brasil	32
2.2. A criação do Combo Studio	37
2.2.1. Outras obras do Combo Studio	47
2.2.2. Novas medidas adotadas	48
CAPÍTULO 3 – O TRABALHO DA ANIMAÇÃO	54
3.1. O processo técnico de animação	54
3.2. Any Malu e o Combo Studio	64
3.2.1. A produção de O (Sur)real Mundo de Any Malu e Any Malu Show	67
3.2.2. Uma animação atrativa: Any Malu e os valores da Era Pós-Digital.....	76
CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
ENTREVISTAS	83
REFERÊNCIAS	84

INTRODUÇÃO

Desde a minha infância sempre possuí o fascínio pelos desenhos que se movimentavam na TV da sala de minha casa. Era uma felicidade acordar cedo aos sábados e acompanhar durante a manhã inteira os divertidos episódios de *Baby Looney Tunes* (2002), *Caverna do Dragão* (1986), ou *Scooby-Doo, Cadê Você?* (1969). Entretanto, nunca havia parado para pensar a respeito de como era possível figuras que andam, falam e pensam, afinal de contas, ao contrário do que é exibido no fantástico *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988) eu sabia que desenhos animados não eram simplesmente seres com vida, contratados por agências de televisão. Por muito tempo, então, desconheci quais eram os fundamentos da fabricação de uma arte animada. Sobretudo, não tinha conhecimento de que desenhos podem sim ter vida, já que este é o significado intrínseco da animação: o *movimento* que faz pulsar a vida.

Graças à graduação no curso de Licenciatura em História do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, Campus Cajazeiras (CFP/UFCG), conheci discussões de relevância e pessoas excepcionais que hoje considero grandes influências motivadoras para o estudo desse imenso universo. Disciplinas como *Introdução aos Estudos Históricos*, *História da América I e II*, e *Projeto de Pesquisa* me fizeram refletir sobre questões importantes em relação ao outro (e por que não eu mesma?) e ao que ele produz. Compreendi que não só a escrita historiográfica é carregada de uma série de interesses, mas toda e qualquer produção.

Até chegar a esta temática de pesquisa, enveredei-me por outros caminhos na graduação. Em todos eles, as imagens sempre me mostravam sua imponente como um importante objeto de estudo, principalmente por serem portadoras de símbolos, transmissoras de emoções, ideias ou informações de quem as produziu. Meu interesse pelas *poderosas* imagens é movido pela capacidade que elas têm de uma comunicação universal independente do tempo histórico ou da sociedade, embora não deixem de ser produtos culturais expressivos do contexto em que estão inseridas. Elas estabelecem, portanto, uma relação entre quem produz e quem recebe, suscitando interpretações diversas a partir da percepção visual do indivíduo. E graças ao avanço das tecnologias digitais de informação e comunicação, as imagens encontram-se cada vez mais fortalecidas no cotidiano popular. Quando unimos *imagem e movimento*, obtemos uma parcela importante da indústria de entretenimento,

contemplada com grande popularidade em um processo decorrente de décadas de desenvolvimento.

Minha aproximação com os bastidores da animação está vinculada, em seu cerne, ao momento em que assisti um curto vídeo do curso de desenho anatômico ministrado por Zursoif Miguel Bustos Gómez¹. No vídeo, ele falava sobre suas inspirações na carreira artística e o *making of* de *O Rei Leão* (1984) foi citado. Sendo um dos filmes que marcou minha infância, fui em busca da produção e, após assisti-la, fiquei impressionada com o que observei: a organização e o esforço da equipe do estúdio Disney, e a técnica aprimorada dos desenhistas. Nascia ali um grande interesse sobre o processo de construção da arte animada, de seus símbolos e da relação desta com a tecnologia. Naturalmente, o olhar sofreu mudanças a partir do contato com o processo criativo e a curiosidade me fez pesquisar mais sobre a temática, findando no desenvolvimento de algo que deixou de ser apenas um interesse, mas se tornou um objetivo - estudar animação e, quem sabe, trabalhar profissionalmente na área audiovisual.

Foi diante disso que a animação se tornou o foco do meu estudo e, para a pesquisa de conclusão do curso de História, em determinado momento suscitei trabalhar com um longa-metragem animado chamado *A Ganha Pão* (2017), do estúdio islandês Cartoon Saloon. A obra em questão havia despertado em mim indagações a respeito do processo de construção fílmica, principalmente a partir das representações que ele desenvolve sobre suas personagens. Entretanto, o meu objeto de pesquisa só foi encontrado posteriormente a uma conversa com o professor Rodrigo Ceballos que, após ouvir sobre meus interesses e propostas de pesquisa, sugeriu alguns pontos que me trouxeram o ímpeto de pesquisar a produção de animação nacional. O mesmo orientou-me a fazer um levantamento dos estúdios de animação brasileiros e assim o fiz. Contava nos dedos de uma mão os estúdios que conhecia, e se constituía ali a trilha de um novo ciclo. Fiz a pesquisa e observei que os principais resultados de busca apresentavam apenas estúdios mais engajados, e eles eram poucos. Explorei mais e encontrei uma postagem² feita por César Barbosa datada em 3 de novembro de 2015 e atualizada em 1 junho de 2020, que listava nomes de estúdios de animação no Brasil e suas respectivas páginas no *Facebook*. A lista informava que as produtoras inseridas ali trabalhavam apenas com conteúdo animado, e não incluía o trabalho voltado para publicidade,

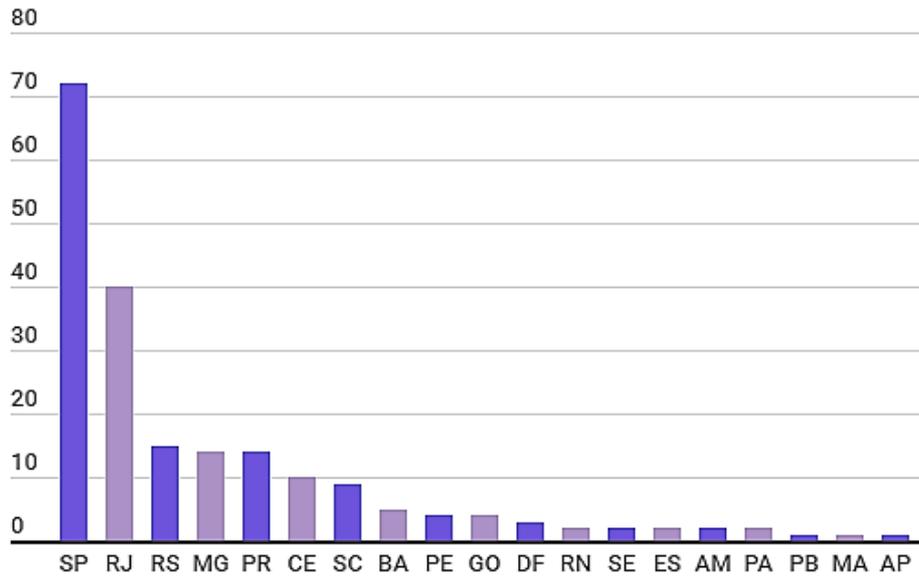
¹ Miguel Bustos Gómez, conhecido artisticamente como “Zursoif” é um desenhista e ilustrador colombiano. Atua como professor de artes focando, especialmente, no desenho anatômico da figura humana.

² Disponível em:

<<https://pt-br.facebook.com/notes/papo-de-animador/estúdios-de-animação-no-brasil-por-estado/882294005200677>>. Acesso em: 01/06/2021.

VFX (efeitos visuais), institucionais e videografismo. Ao fazer um apanhado dos estúdios citados, elaborei o seguinte gráfico para melhor visualização:

Tabela 1: Distribuição dos estúdios de animação por estado brasileiro.



Ao todo, são listados 203 estúdios de animação. Fonte: Elaboração própria a partir da lista de César Barbosa.

Pesquisei por todos os estúdios descritos na lista e suas respectivas páginas da internet e observei que alguns deles só ofereciam acesso por contas nas plataformas do Facebook, *Instagram* ou *LinkedIn*, enquanto outros já portavam *websites* próprios, mais desenvolvidos e profissionais, com oferta de portfólio. Foram esses os que mais chamaram a atenção, porque pude atentar-me às propostas, conteúdos e projetos oferecidos pela equipe. Sendo assim, de todas as páginas que visitei, cerca de quatro estúdios se destacaram tendo em vista os critérios mencionados acima. Dois deles estavam localizados no Rio de Janeiro, enquanto os outros dois encontravam-se nos estados de São Paulo e Bahia. O último critério de escolha ocorreu por uma questão de afinidade com as obras em desenho animado e, tendo isso em vista, o Combo Studio foi escolhido como objeto de pesquisa.

Observando a plataforma do Combo Studio pude conhecer alguns dos projetos que estavam em andamento, e lá encontrei a Any Malu, uma personagem com longo cabelo rosa que era influencer digital. Minha primeira ação foi pesquisar mais a respeito, e me deparei com a novidade de que a personagem possuía um canal no YouTube chamado *O (Sur)real Mundo de Any Malu* (2015) onde a mesma aparece em numerosos vídeos, oferecendo uma proposta de conteúdo semelhante às produções de canais famosos voltados para um público

jovial. Pesquisando um pouco mais, vi que a personagem faz parte de outra produção nomeada *Any Malu Show* (2020), um programa animado televisivo, que desta vez, continha alguns vídeos disponíveis no canal *Cartoon Network Brasil*. Selecionei um conteúdo aleatório deste último e, ao visualizar o desenho nesse primeiro momento, apreciei a qualidade da animação considerando sua narrativa divertida, estética refinada, movimento fluido e o contraste de personalidade entre as personagens. Quis me aproximar dessa produção e entender sua dinâmica própria, analisar seu processo de construção observando quais caminhos o Combo Studio empreendera na sua obra, gerando a primeira influenciadora digital animada da história.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é analisar o contexto histórico da animação desde as técnicas de feitura no papel ao desenvolvimento digital da Any Malu pelo Combo Studio (2015-2021). Para tanto, serão feitas análises no que concerne ao processo criativo das duas produções principais, citadas anteriormente, que envolvem a personagem: o canal "(Sur)real Mundo de Any Malu" e o programa televisivo "Any Malu Show".

No que diz respeito às fontes utilizadas nesta pesquisa, todo o acervo encontra-se disponível na internet e está devidamente referenciado ao longo da pesquisa. No tocante ao suporte bibliográfico utilizado, foram encontradas proveitosas e ricas discussões, de diferentes áreas do conhecimento, acerca do universo da animação oriundas de artigos científicos, monografias, dissertações de mestrado, teses de doutorado, e matérias de revistas. Em relação aos dados constatados sobre o Combo Studio, a coleta de informações foi feita com embasamento em entrevistas concedidas e disponibilizadas em canais do YouTube, *websites* e em declarações expostas em postagens nas respectivas páginas das redes sociais do estúdio. Isso estabelece o nosso recorte temporal (2015-2021) que está entrelaçado ao ano de criação do estúdio no Rio de Janeiro até os dias atuais de produção desta pesquisa.

De modo a atingir nossos objetivos, o trabalho está estruturado em três capítulos. No primeiro, *Uma breve história da animação e seu segmento no Brasil*, contextualizamos o surgimento da animação e o seu aprimoramento a partir das contribuições de exímios desenhistas que objetivavam alcançar ao longo de suas produções um *movimento* cada vez mais fluido e com personalidade. Em seguida, dirigimos nosso olhar para o Brasil e abordamos como o cinema de animação foi iniciado e, apesar das dificuldades, desenvolveu-se, exibindo suas primeiras obras de relevância bem como os primeiros órgãos de apoio e fomento para a produção do setor audiovisual nacional.

No segundo capítulo, *O segmento do mercado de animação no Brasil e criação do Combo Studio*, discutimos o panorama mercadológico ligado a produção de animação

nacional, reconhecendo que se trata de um mercado relevante e com grande potencial econômico para o país. Em seguida, apresentamos o desenrolar do percurso de formação e crescimento do Combo Studio, quando observamos como o estúdio dá seus primeiros - e importantes - passos no mercado através de suas produções.

Por fim, no último capítulo, *O trabalho da animação*, discutimos a relação entre o progresso tecnológico e às ferramentas de feitura da arte animada digital, e analisamos o processo técnico e criativo das produções *O (Sur)real Mundo de Any Malu* e *Any Malu Show*, contemplando influências internas e externas que perpassam as duas obras.

CAPÍTULO I

UMA BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO MUNDIAL E NACIONAL

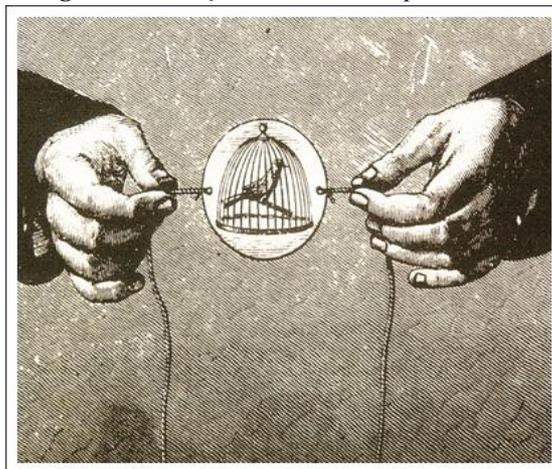
Este capítulo propõe-se a abordar o surgimento da animação, observando sua historicidade a partir das contribuições de pessoas que, como veremos, não eram apenas desenhistas, mas tinham formação em diferentes áreas do conhecimento, indo desde a medicina à ciência da computação. Sendo assim, pode-se compreender que o acúmulo dos conhecimentos resultantes dos esforços de quem se propunha a desenvolver a animação, constitui uma área própria e legítima que a cada ano, principalmente a partir da tecnologia, evolui mais, cabendo ao grafite desenhado no papel dar espaço aos *pixels* inseridos pelas canetas digitalizadoras.

Ao longo do texto, discutiremos como esse processo se desenrolou no Brasil chegando até o cinema nacional, tendo em conta que não foi uma tarefa fácil, pois mesmo que o mercado de animação estivesse crescendo internacionalmente, aqui ele teve que se deparar com o descaso governamental e a falta de recursos. Entretanto, por meio de resistência e superação de obstáculos, atualmente a animação é um elemento que ocupa lugar na economia brasileira, tendo reconhecimento internacional.

1.1. As primeiras animações

A etimologia da palavra “animação” tem origem no latim *animatio*, derivado de *anima* que significa “alma”. A animação seria o sopro da vida sobre os objetos estáticos, a partir da ideia de ilusões de movimento com a sobreposição de imagens que apresentam pequenas diferenças entre si. Seu desenvolvimento está ligado à evolução dos brinquedos ópticos que, segundo Cassimiro C. Chaves Júnior (2009), foram dispositivos criados a partir da teoria do médico inglês Peter Mark Roget, chamada de “persistência retiniana”. O médico defendia que uma imagem permanecia na retina por cerca de 1/20 a 1/5 segundos após o seu desaparecimento do campo de visão. Entre estes brinquedos ópticos estavam o Folioscópio (1825), Taumatrópio (1825), Fenaquistoscópio (1832), Zootroscópio (1834), Flipbook (1868), Praxinoscópio (1877), Fuzil fotográfico (1878) e o Cinetoscópio (1889) (BORGES, 2019).

Figura 1: Ilustração de um taumatrópio.



Invenção de William Fitton, o taumatrópio é um disco com uma imagem diferente em cada lado (no exemplo, pássaro e gaiola) que, quando girado pelos cordões, cria uma composição entre duas imagens (o pássaro fica preso na gaiola). Fonte: Blog História do Pré-Cinema³

Por muito tempo acreditou-se que o fenômeno da persistência retiniana era responsável pela síntese do movimento, entretanto, era mais como um obstáculo à formação das imagens animadas porque elas eram colocadas de forma contínua na retina, misturando-se.

O que salvou o cinema como aparato técnico foi a existência de um intervalo negro entre a projeção de um fotograma e outro, intervalo esse que permitia atenuar a imagem persistente que ficava retida pelos olhos. O fenômeno da persistência da retina explica apenas uma coisa no cinema, que é o fato justamente de não vermos esse intervalo negro. A síntese do movimento se explica por um fenômeno psíquico (e não óptico ou fisiológico) descoberto em 1912 por Wertheimer e ao qual ele deu o nome de fenômeno phi: se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira à segunda (CHAVES JÚNIOR *apud* MACHADO, 1997, p. 20).

O primeiro desenho animado do mundo é creditado a Charles-Émile Reynaud (1844-1918), um inventor francês responsável pela concepção do Teatro Óptico e do Praxinoscópio, que foi desenvolvido posteriormente para o Praxinoscópio de Projeção. Este dispositivo consistia em um cilindro rodeado por uma série de imagens transparentes em vidro, que portava uma lamparina a óleo no centro. A luz atingia as figuras e os reflexos do espelho passavam por uma lente em tela. A mesma lamparina projetava um fundo estático, e assim, o mecanismo gerava uma impressão de movimento nítido, brilhante e sem distorções. Com essa invenção, surgiu em 28 de outubro de 1892 no museu de Grevin, em Paris, a primeira projeção animada com *Pantomimes Lumineuses*, uma performance combinada de

³ Encontrei este site no texto de Borges (2019), que fala sobre o funcionamento dos brinquedos ópticos. Disponível em: <<https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/>>. Acesso em: 20/06/2021.

três⁴ curtas-metragens: *Pauvre Pierrot*, *Un Bon Bock* e *Le Clown et ses Chiens*. As três produções contabilizam 1.500 imagens pintadas manualmente com duração individual de aproximadamente 15 minutos somados ao acompanhamento dos solos de piano de Gaston Paulin (-1921), cujos efeitos sonoros eram produzidos por trás da grande tela projetada. A obra tornou-se um sucesso de exibição até surgirem os irmãos Lumière com a novidade do cinematógrafo.

A importância da invenção de Reynaud é celebrada desde 2002 a partir do reconhecimento da data 28 de outubro como o Dia Internacional da Animação.

Figura 2: Poster da primeira exibição no Teatro Óptico em 1892 de *Pantomimes Lumineuses* feito por Jules Chéret.



Fonte: Portal Cinema e Pixels⁵

Com o passar do tempo, muitas animações foram desenvolvidas, a exemplo de *The Enchanted Drawin* (1900) e *Humorous Phases of Funny Face*⁶ (1906). Cada obra buscava maior aprimoramento em relação às produzidas anteriormente, e isso contribuiu bastante para a evolução das técnicas e da arte animada. Porém, após um período, o esplendor dos *trickfilms* (filmes de efeito) deixou de ser novidade. Sobre isso, Larissa Rogério Bezerra (2012, p. 4) nos diz que “eles eram assistidos única e exclusivamente pelo interesse dos movimentos e o poder de 'dar vida' a coisas inanimadas”. Mas a falta de interesse do público surgiu e essa situação

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=426mqIB-kAY>>. Também há outra produção de Reynaud (não incluída nas *Pantomimes Lumineuses*) intitulada “*Autour d'une cabine*”(1894). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A5MXcxaRXNc>>. Acesso: 01/07/2021.

⁵ Disponível em: <<https://cinemaepixels.com.br>>. Acesso em: 01/07/2021.

⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>>. Acesso em: 01/07/2021.

gerou estímulos para as décadas seguintes pensarem em alternativas. Foi a partir disso que examinaram o desenvolvimento de uma estrutura narrativa, bem como de um código estético que legitimasse o cinema de animação. Tendo isso em vista, foi por meio da participação de artistas no desenvolvimento desse processo que a animação passou a ser considerada arte.

Em 17 de agosto de 1908 foi lançado *Fantasmagorie*⁷, produzido pelo artista plástico francês Émile Cohl. Com duração de um minuto, feito a partir de dois mil desenhos no papel e copiado no negativo, essa produção se aproximava do que hoje entendemos como método tradicional de animação a partir de exposição quadro a quadro, tornando-se o primeiro desenho animado exibido no cinema com uma proposta narrativa. Segundo Bezerra (2012), Cohl foi o primeiro artista a lutar para transformar a animação em uma arte autônoma, que tivesse a atitude de criar e inovar por si só, sem depender do mundo da ciência. Também cabe a Cohl vários avanços na linguagem da animação (ATHAYDE, 2013, p. 15), como a mistura entre o cinema live-action e animação, o desenvolvimento da profundidade virtual do espaço da tela, além de melhorias no mecanismo de captação de imagens.

A partir daí, outras obras importantes surgem com formas e estilos próprios, cabendo dar destaque ao nome de Winsor McCay devido à sua influência com o processo criativo de animações, onde as formas minimalistas e simplificadas foram deixadas de lado e passaram a ter um caráter mais sofisticado e elaborado. Nas animações de McCay, era desenvolvido o espaço tridimensional imaginado do desenho e da perspectiva (ATHAYDE, 2013, p.16), transformações e linhas dinâmicas, e outros elementos de linguagem que o cinema *live-action*⁸ não havia trabalhado. Algumas de suas obras notáveis são *Little Nemo* (1911) e, principalmente, *Gertie the Dinosaur* (1914), onde pode-se observar não só a grande habilidade técnica de McCay, mas também o enredo de uma história e a personalidade das personagens. Outro exemplo é a obra *How a Mosquito Operates*⁹ (1912), onde McCay retrata um mosquito com chapéu, camisa e mala que parte em uma jornada na busca de seu alimento: o sangue de um senhor careca que tenta dormir.

Diante desse cenário, foi entre as décadas de 1910 a 1930 que o cinema de animação se estabeleceu como gênero cinematográfico com características próprias, o que geraria sua industrialização e, como consequência, o surgimento dos personagens animados, entendidos por Cassimiro C. Chaves Júnior (2009, p. 14) como “seres imaginários que apresentam

⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>>. Acesso em: 01/07/2021.

⁸ Na linguagem cinematográfica, este termo designa os trabalhos que são realizados por atrizes/atores reais, ao invés de animações. Disponível em: <<https://animateriastudios.com/afinal-o-que-e-live-action/>>. Acesso em: 01/07/2021.

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1uLWbuButIE>>. Acesso em: 01/07/2021.

aspectos visuais e auditivos através dos quais referenciam a personalidade humana (podendo apresentar características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e/ou morais)”. Esses personagens influenciariam diretamente a cultura de massa no século XX.

1.1.1. O mercado da animação eclode

Conforme a indústria da animação tomava molde, surgia uma demanda de produção rápida e eficiente que aumentava no mercado. E para suprir essa necessidade, nasceram os estúdios de animação que eram, em sua maioria, gerenciados por artistas autônomos e autodidatas que estavam descobrindo novas formas de realizar o processo, tendo em vista, claro, a produtividade. Esses artistas recrutavam e educavam outros jovens artistas visando a formação inicial de profissionais especializados na área. Segundo Athayde (2013), até então, a produção de um filme animado era um processo que requeria tempo, grandes esforços, além de muito dinheiro. Dessa forma, o desafio de aperfeiçoar a produção de filmes para um contexto comercial e ao mesmo tempo explorar os limites de criatividade dessa nova atividade estava posto. Tal fato gerava preocupação para alguns artistas, a exemplo de McCay, pois a relação entre industrialização e arte poderia estar posta em uma linha tênue para a perda do valor artístico devido a necessidade de acelerar a produção, bem como baratear seus custos.

Muito pelo contrário, verifica-se um fortalecimento da entidade artista/obra... A animação soube superar esses obstáculos da mesma forma que se observa em outros momentos da história da arte em que, naturalmente, artistas mais talentosos [...] ocuparão postos de direção, determinando as diretrizes que fundamentarão a obra final, tratando de atribuir-lhe unidade formal e coerência conceitual (ATHAYDE *apud* LUCENA JÚNIOR, 2005, p.205).

O aparecimento dos primeiros estúdios de animação aconteceu logo antes da Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Devido a falta de concorrência com os produtores europeus, essa conjuntura iria influenciar de forma direta no estabelecimento e no poderio que a indústria cinematográfica norte-americana iria desempenhar sobre os países ocidentais, desenvolvendo o que Athayde (2013, p. 18) designa como “autoridade cultural e comercial”. A animação foi cercada por uma ótica mercadológica pragmática inundada de interesses

políticos e ideológicos, sendo utilizada constantemente como propaganda¹⁰ de governo especialmente em tempos de guerra.

A dinâmica estabelecida no seu processo produtivo, ainda na década de 1920, foi a lógica monopolista das grandes corporações norte-americanas, que dominam o setor do consumo de bens simbólicos até os dias atuais. Evidentemente, essa rede bem engendrada de controle do mercado perpassa os domínios políticos que visam o controle social, e é resultado de um complexo esquema de lutas de poder (CRUZ, 2006, p.9).

Foi John Randolph Bray (1879-1978), um desenhista em quadrinhos, que buscou contribuir com medidas para o mercado de animação norte-americano visando competir e superar o *live-action*. Suas ideias foram baseadas nas teorias trabalhistas de Frederick W. Taylor (1856-1915) a respeito de métodos de organização empresarial. Bray defendia uma diminuição de custos através da simplificação dos desenhos, aumento de produtividade através da divisão de trabalhos, bem como o desenvolvimento de um bom marketing. Esses elementos levariam o Bray Productions, fundado em 1912 por Bray, a tornar-se o estúdio dominante até então.

Da empresa de Bray surge o principal avanço para o estabelecimento de uma indústria de animação. Earl Hud, funcionário de Bray, se torna o pioneiro no uso de desenhos em folhas de celulóide transparente, material mais conhecido como acetato no Brasil. A técnica permite que cenários e personagens sejam desenhados independentemente, possibilitando a reutilização desses primeiros sem a necessidade de redesenhá-los. Consequentemente, ambas as partes do quadro de animação se beneficiam de menores limitações – cenários se tornam mais artisticamente complexos e figuras animadas ganham maior autonomia de movimento (ATHAYDE, 2013, p.19).

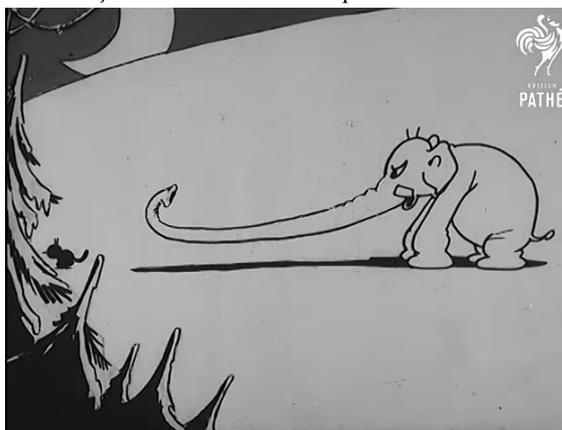
A criação de séries animadas ocorreu entre 1914 e 1928 graças aos avanços tecnológicos, e serviu para acirrar a concorrência entre os estúdios de animação que, com a chegada da televisão, obteve uma nova demanda. Como consequência, foram fundados novos estúdios, e as animações deixaram de ser uma novidade e passaram a fazer parte do cotidiano popular (CHAVES JÚNIOR, 2018, p.18).

Nos desenhos, os estrelatos de animais com características humanas e condições elásticas emergiram como novo procedimento estético. De acordo com Alberto Lucena Júnior

¹⁰ De acordo com Roberval S. Santiago (2009), quando estourou a Segunda Guerra Mundial, Walt Disney aderiu ao servilismo vinculado aos sucessivos governos norte-americanos. Seus personagens animados ficaram a serviço do esforço de guerra, como pode ser observado em *Donald Gets Drafted* (1942) e *Der Fuehrer's Face* (1943), duas obras criadas com o intuito de favorecer a opinião popular quanto à entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial. Além disso, Walt Disney, empreendeu uma série de panfletos, cartazes, quadrinhos e filmes de animação, muitos dos quais foram vetados pelas autoridades militares norte-americanas e escondidos do público por mais de 40 anos, como *Out of the Frying Pan Into the Firing Line* (1942). Disponível em: <<https://cchla.ufrn.br/espacialidades/v2n1/roberval.pdf>>. Acesso em: 02/10/2021.

(2012, p.379), “os animais ofereciam uma liberdade de invenção e fantasia como vista nas fábulas que satirizavam as fraquezas humanas, com a vantagem da empatia que proporcionava identificação universal aos espectadores”. As aparências dos animais foram redesenhadas em formatos mais curvilíneos e arredondados, o que tornava os personagens tanto mais atraentes quanto mais fáceis de serem desenhados. Dessa forma, os personagens podiam esticar, encolher, ou assumir formas diferentes de acordo com a imaginação do artista, o que possibilitava uma mecânica de movimento livre e engraçada. Era um recurso favorável que dava ao artista possibilidades infinitas de fazer seus personagens superarem os limites humanos, além de ser um traço marcante e único que caracterizava os desenhos animados, ficando a técnica conhecida como *hubber hose animation* (animação elástica).

Figura 3: Animação elástica na cena do episódio “No Fuelin” de *Felix, The Cat*¹¹.



Fonte: YouTube¹²

Neste mesmo cenário, algo novo estava prestes a aparecer e revolucionar o processo de como eram feitas as animações graças a Walter Elias Disney (1901-1966), que fundou no ano de 1923, em Los Angeles, o Walt Disney Studios. Produzindo animações que se tornaram lendárias referências do processo que envolve a animação não só pela grande qualidade técnica e enorme sensibilidade artística, Disney inseriu novos gêneros na animação, como a fantasia. Além disso, figuras humanas passaram, também, a ocupar o centro da narrativa nos desenhos, entre outros pontos¹³.

¹¹ Há controvérsias sobre quem teria sido o verdadeiro criador de *Felix, The Cat*. Embora os créditos do personagem sejam destinados a Pat Sullivan nos episódios, há uma defesa em torno de Otto Mesmer, como autêntico idealizador do famoso gato. Você pode conferir um pouco desse debate no link a seguir: <<https://www.memoriascinematograficas.com.br/2019/11/o-centenario-do-gato-felix.html>>. Acesso em: 21/06/2021.

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZJtd3eggUng>>. Acesso em: 21/06/2021.

¹³ No curta-metragem *Steamboat Willie* (1928), com Mickey Mouse, temos a primeira animação com som da história do cinema (BORGES, 2018, p.12).

Com um estilo próprio de estética bem característico, foi por meio das produções da Disney Studio que surgiu o primeiro longa-metragem animado sonoro, sucesso mundial que marcou gerações: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), produção animada baseada nos contos dos Irmãos Grimm que se tornou um clássico do cinema de animação. Despertando muitos sentimentos no espectador, inveja, compaixão, medo, raiva e amor, são exemplos dos elementos que compõem sua narrativa e tornam única a sua experiência. A grande sensibilidade de Walt Disney ao representar as expressões e emoções das personagens ao longo do filme – como na cena em que a princesa se derrama em lágrimas devido ao medo dos “monstros” na floresta criados por sua própria mente – diferenciam essa produção de qualquer outra já feita.

Figura 4: Walt Disney e sua equipe de desenhistas.



Na imagem, a equipe estudava os esboços das personagens de Branca de Neve e os Sete Anões.

Fonte: YouTube¹⁴

De acordo com Athayde (2013, p. 21), as contribuições de Disney à indústria podem ser divididas em três segmentos: estética, já que as produções dos estúdios Disney narraram os pressupostos narrativos e dramáticos que se tornaram a base dos desenhos animados de ficção; administrativa, pois Disney empreendeu estratégias empresariais que potencializaram a criatividade de seus funcionários como, por exemplo, a formação de programas de treinamento e grupos de estudos que elevaram ainda mais o padrão técnico de seus animadores; e técnica, porque Disney trouxe inovações como a barra de pinos, a câmara de múltiplos planos¹⁵, uma divisão de trabalho mais eficiente, da qual novos cargos surgiram como o ofício de *clean-up* (limpeza de rascunhos), entre outras melhorias.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pb6WDJ3pYOg>>. Acesso em: 22/06/2021.

¹⁵ De acordo com Fossati (2009, p. 6), “a partir da trabalhosa técnica da câmara de multiplanos, Disney teve acesso a novas possibilidades, principalmente, os efeitos tridimensionais, onde podia-se desenvolver melhor as noções de tonalidades, perspectivas e profundidade”.

O êxito dessas conquistas levou à implantação no Estúdio Disney de um ambicioso programa de treinamento, que teve a duração de vários anos, com o propósito de fornecer a educação acadêmica completa numa abordagem sistemática como já não existia, mesmo porque ficava cada vez mais evidente a necessidade de completo domínio da arte (especialmente do desenho) ao animador que tivesse de aplicar os antigos e os novos conhecimentos (esses mesmos descobertos no próprio Estúdio Disney) para obter a verdadeira ilusão da vida na animação de personagem (LUCENA JÚNIOR, 2012, p. 402).

Ao longo das décadas de 1980 e 1990 houveram avanços tecnológicos no processo de animação a partir da inserção do computador. Os softwares e hardwares deram liberdade aos artistas gráficos e a animação digital começou a substituir a animação tradicional. De acordo com Cassimiro Júnior (2009, p. 18), houveram duas modalidades na produção de animação cinematográfica: digitalização dos desenhos animados, onde os desenhos eram feitos em uma folha transparente e através de *scanners*, eram digitalizados e coloridos com a ajuda de softwares, acelerando muito mais a produção; e a computação gráfica, que era usada, especialmente, para o surgimento de objetos tridimensionais totalmente digitais.

Com a ajuda desta poderosa ferramenta tecnológica, houve um aumento de produções, pois agora manipular os seres e objetos animados tinha uma maior facilidade, permitindo equipes menores, bem como uma redução do tempo de produção das animações tridimensionais: uma enorme diferença com o modo tradicional que exigia numerosas equipes e longas horas de trabalho para a produção de enormes quantidades de desenhos (CHAVES JÚNIOR, 2009, p.20). Um dos pioneiros no uso dessa tecnologia foi a Pixar Animation Studios, fundada em 1986 por Edwin Catmull e Alvy Ray Smith. Responsável por grandes avanços e incentivos na animação 3D, o estúdio fez o lançamento de *Toy Story* (1995), entendido por alguns como o primeiro longa-metragem animado completamente computadorizado.

As características plásticas das figuras produzidas no computador constituem a primeira diferença com relação à animação tradicional. Apesar de já serem dotados da tridimensionalidade (almejada pelo desenho animado de Disney), a aparência dos objetos e os movimentos dos personagens, em *Toy Story*, não alcançam o mesmo grau de realismo atingido pelos primeiros filmes da Disney. Os objetos apresentam uma consistência “emborrachada”, demasiadamente limpas (clean), e os movimentos dos personagens nem sempre conseguem ser fluidos e orgânicos. Aliás, a busca por esse realismo vem sendo uma das maiores persistências 109 dos artistas 3D – lembremos que *Toy Story* foi produzido há mais de dez anos e que a evolução nesta área é extremamente dinâmica (CRUZ, 2006, p.18).

Como veremos, *Toy Story* se tornou um verdadeiro sucesso. Cativando pessoas de diferentes idades com os personagens épicos Buzz Lightyear e Woody, o longa bateu recorde de bilheteria na época de seu lançamento.

Figura 5: Modelo 3D de Woody durante o processo de produção de Toy Story.



Fonte: YouTube¹⁶

1.2. A produção brasileira de animações

A produção de *Toy Story* ocorreu em paralelo com *Cassiopéia*¹⁷ (1996), uma produção audiovisual brasileira dirigida pelo diretor de cinema Clóvis Vieira, que disputou com a animação norte-americana o título de primeiro longa-metragem inteiramente computadorizado. Embora haja controvérsias¹⁸ a respeito do merecimento desse título, a produção da Disney em parceria com a Pixar, é considerada pioneira devido ao fato de ter sido lançada quase três meses antes do longa animado brasileiro.

Mas como estava o contexto desse ramo artístico no Brasil? Segundo Gomes (2008, p. 5), a primeira animação brasileira exibida no cinema foi projetada em 22 de janeiro de 1917 no Cine Pathé, Rio de Janeiro. Intitulada “Kaiser”, de autoria do cartunista Álvaro Marins, conhecido como Seth, era uma charge animada que retrata o imperador alemão Guilherme II sentado em frente a um globo terrestre que o engolia. Meses após, seria lançado *Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço* (1917), cuja autoria é desconhecida, mas a realização foi atribuída à produtora Kirs Filmes. E já no ano de 1918, temos *Aventuras de Bille e Bolle*, uma série de desenhos animados produzida por Gilberto Rossi e Eugênio Fonseca Filho.

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6W_HL3nULMM>. Acesso em: 22/06/2021.

¹⁷ Confira o trailer de Cassiopéia no link a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=i16eOmUE1Z4>>. Acesso em: 22/06/2021.

¹⁸ Existem alguns motivos para o desacordo em relação ao merecimento do título do primeiro longa animado inteiramente computadorizado ser de *Toy Story*. Entre eles, podemos citar o fato das personagens terem sido moldadas em argila e depois digitalizadas através de um scanner tridimensional, o que não tornaria a animação 100% computadorizada, ao contrário de *Cassiopéia* onde usaram apenas os softwares dos computadores. O desejo de ser o líder de lançamento dessa inovação tecnológica levou os estadunidenses a investirem milhões para anteciparem o lançamento (ao todo US\$30 milhões), em indubitável contraste com o orçamento da obra brasileira (US\$1,5 milhão). Você pode conferir outros motivos bem como as falas do próprio Clóvis Vieira sobre esse evento no artigo deste site: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252006000300021>. Acesso em: 22/06/2021.

De acordo com Gomes (2008, p. 6) e Athayde (2013, p. 25), durante a década de 20, as produções animadas tinham mais um caráter voltado para publicidade de marcas, até que no ano de 1929 é lançado pela dupla de artistas Luiz Seel e João Stamato a animação *Macaco Feio, Macaco Bonito*, inspirado nos desenhos animados dos Irmãos Fleischer¹⁹.

Na década de 1940 teríamos a contribuição pioneira de Humberto Mauro quando inaugura no cinema brasileiro a produção com bonecos animados chamada *O Dragãozinho Manso*²⁰ (1942), um curta-metragem destinado ao público infantil. Mas até a década de 1950, ainda seriam lançadas outras poucas animações, como *Frivolité* - também de Seel, *As Aventuras de Virgulino e Virgulino Apanha*, do cearense caricaturista Luiz Sá (ATHAYDE, 2013, p.25).

No ano de 1953 surgiu a primeira longa-metragem de animação brasileira: *Sinfonia Amazônica*, do artista Anélio Latini Filho. Fruto de muita dedicação, essa produção feita com poucos recursos e um longo período de trabalho de nada mais, nada menos, do que seis anos (1946-1953), teve 500.000 desenhos feitos somente por Latini. Além disso, neste mesmo período, ele foi responsável por desenvolver uma técnica que sincronizasse som e imagem baseada em comparações dos intervalos das notas na partitura aos movimentos dos personagens nas folhas de papel (GOMES, 2008, p.8). O filme foi produzido em estúdios improvisados na própria casa de Latini, e teve como único colaborador o seu irmão, que foi o diretor de fotografia. Fã das produções Disney, podemos sentir a influência das produções norte-americanas - principalmente de *Fantasia* (1940) - no que diz respeito a estética empregada no traçado, bem como na própria relação entre a música e os personagens, tendo o próprio Latini assumido a influência de obras “disneyanas” em uma entrevista ao Lux Jornal na década de 1950 (COELHO, 2012, p.147).

Segundo Davi de Barros Coelho (2012), em *Sinfonia Amazônica* foram representados através do movimento, pela primeira vez, seres do imaginário originados na oralidade de comunidades tradicionais amazônicas - iara, curupira, boto, cobra grande, caipora -, já que nem no cinema tradicional de ficção isso havia sido feito. Dessa forma, cabe assinalar o imenso valor histórico da obra criativa de Latini. Mas embora o filme tenha sido prestigiado²¹ no Brasil e no exterior, o sucesso financeiro não foi correspondente se comparado às despesas empreendidas com sua divulgação, além do mais, Latini afirmava terem feito desvio de

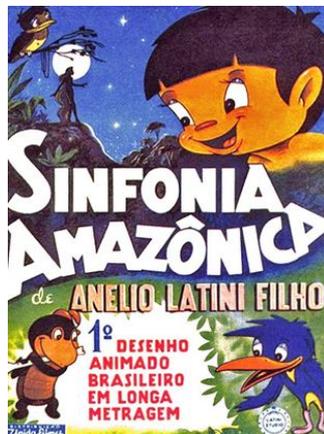
¹⁹ A Fleischer Studios é famosa por ter produzido, principalmente, obras de sucesso como Betty Boop e Popeye. Para saber mais, consulte: <<https://www.fleischerstudios.com/history.html>>. Acesso em: 01/07/2021.

²⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sOMmf8pTUa0&t=632s>>. Acesso em: 23/06/2021.

²¹ Segundo Moreno (1978, p.85), a produção recebeu “Estatueta Saci de Cinema, de 1954, Prêmio (oficial) do jornal "O Estado de São Paulo", Prêmio do Instituto Brasileiro de Educação, Ciência e Cultura (IBECC), Prêmio Estatueta "O Índio" do Jornal de Cinema e Prêmio do Festival Nacional Cinematográfico do Rio de Janeiro”.

dinheiro em cima das exibições de seu filme. Esses fatos acabaram o desestimulando e, por fim, optou por abandonar o cinema de animação, partindo para o mercado publicitário.

Figura 6: Cartaz colorido de Sinfonia Amazônica.



O cartaz ressalta a brasilidade por meio da fauna (pássaros), folclore (Iara) e povos nativos (Curumim). Fonte: Portal Adoro Cinema²²

Ao longo das décadas de 1950 e 1960 outras produções continuaram a ser desenvolvidas, uma boa parte com caráter publicitário para marcas de produtos de higiene, alimentação, etc. Entre as animações de cunho artístico, vale mencionar o nome de Roberto Miller, que foi um artista que, a partir da influência do animador escocês Norman McLaren, se tornou o precursor de uma nova corrente dentro da animação brasileira que pretende explorar a animação abstrata e experimental (ATHAYDE, 2013, p.27). Os próximos que iriam se aventurar por essa estética de animação seriam a dupla Rubens Francisco Luchetti e Bassano Vaccarini, que realizaram várias produções feitas diretamente na película com sonorização em fita magnética (GOMES, 2008, p.10).

Mas voltando às produções de modo geral, apesar da grande dedicação na produção de animação publicitária (também graças ao incentivo da televisão, que chega ao Brasil em 1950), a década de 60 também se caracteriza pelo início do uso de animações com finalidade educativa, como por exemplo, a produção de uma série com dez filmes sobre Física, que combinava desenhos, *pixilation* e *live-action*, feita por George Jonas com animação de Daniel Messias, Regis Chierigatti e Ottomar Strelow (ATHAYDE, 2013, p.27).

Uma grande influência para o aumento da produção de animações nacionais foi a criação da Empresa Brasileira de Filmes²³ (Embrafilme), em 12 de setembro de 1969 que,

²² Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-261759/>>. Acesso em: 18/08/2021.

²³ De acordo com Gomes (2008, p.12), “a Embrafilme possuía uma linha de publicação de livros e revistas dedicada ao cinema, e promoveu o acordo Brasil-Canadá (1985), através do qual foi estabelecido o intercâmbio cultural e tecnológico entre o Brasil e o National Film Board do Canadá, e criados os Núcleos para a produção de animação”.

segundo o portal do Centro Técnico Audiovisual (CTAv) da Secretaria Nacional do Audiovisual (2008),

Deu centralidade à atividade cinematográfica nas políticas públicas de cultura do Brasil e fez ressurgir o projeto nacional-desenvolvimentista de se criar por aqui uma vigorosa indústria cinematográfica com forte intervenção e regulação estatal para disciplinar e tentar harmonizar interesses entre produtores, distribuidores e exibidores nacionais e estrangeiros, estes últimos bastante incomodados com a rápida ascensão e sucesso da empresa estatal.

Já a década de 70 é marcada por novidades bem vindas para o universo animado nacional. De acordo com o artigo²⁴ de Marcos Buccini, é nesta década que o Brasil adquire o satélite BrasilSat a partir do consórcio canadense Spar/Aerospace. A parceria estabelecia um acordo de transferência de tecnologia entre os países que fez surgir o próprio Centro Técnico Audiovisual (CTAv), objetivando apoiar o desenvolvimento da produção audiovisual nacional e a formação de novos profissionais.

Uma das ações foi uma coprodução entre o Brasil e o Canadá para formar um centro de excelência em audiovisual. Marcos Magalhães, que havia realizado uma especialização na National Film Board (NFB) do Canadá em 1982/1983, ficou responsável por intermediar esse acordo cultural e tecnológico. [...] foi montada uma estrutura na cidade do Rio de Janeiro com equipamentos doados pelo NFB. Uma das ações iniciais do programa foi o primeiro curso profissional de animação do Brasil, que seria coordenado por Marcos Magalhães e teria aulas ministradas, na sede do CTAv, por professores vindos da NFB, os animadores Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux (BUCCINI, 2017).

Conforme informa Buccini, dez pessoas de diferentes partes do país foram selecionadas para a primeira fase. O propósito era que esses alunos retornassem às suas cidades de origem e construíssem núcleos regionais de animação para repassar o conhecimento adquirido. E dessa parceria nasceram três núcleos de produção em animação no Brasil localizados em Belo Horizonte, Porto Alegre e Fortaleza.

Segundo Athayde (2013), o primeiro longa-metragem animado em cores foi lançado em 1971 e se chama *Presente de Natal*, uma autoria de Álvaro Henrique Gonçalves que, sem incentivos estatais ou privados, assim como Latini, compôs sua obra sozinho, levando três anos para ser finalizada. Ainda nesta década teríamos o primeiro filme de animação brasileiro em computador chamado *Balé de Lissajous* (1973) dirigido por José Mário Parrot e Aluizio Arcela Junior, como também, o terceiro longa-metragem já lançado, chamado *Piconzé* (1972), do animador japonês naturalizado brasileiro Ypê Nakashima, que conseguiu obter maior repercussão para sua obra. O fato de já possuir uma carreira no mercado publicitário

²⁴ Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 12/09/2021.

influenciou de forma positiva a recepção de Piconzé, que ganhou dois prêmios do Instituto Nacional do Cinema: Prêmio Qualidade, e Coruja de Ouro pela montagem. Além do mais, Piconzé foi uma das primeiras animações nacionais a serem realizadas por uma grande equipe de animadores, tendo Yppe Nakashima treinado todos eles (GOMES, 2008, p.13).

Conforme dados disponibilizados pelo CTAv²⁵ (2008), na década de 1980 o público espectador de filmes brasileiros atingiu 35% do mercado nacional, e a média de espectadores por filme brasileiro alcançou a faixa de aproximadamente 239 mil – 30 mil a mais que o filme estrangeiro. Entretanto, apesar dos ganhos, a Embrafilme foi cancelada devido aos esforços dos que tentavam convencer a opinião pública de que cinema não era assunto de Estado, diante do Governo Collor de Mello. Entre as justificativas para tal ato, são citadas a redução da capacidade de investimento do Estado frente a crise do petróleo; a dolarização das atividades cinematográficas no país; o progresso técnico do cinema norte-americano e sua maior agressividade na conquista de mercados na América Latina; a queda brusca de público com a difusão dos aparelhos de videocassete, entre outros pontos. Ainda de acordo com o CTAv, a Embrafilme foi acusada de clientelismo, desperdício e má administração. E sem a abertura de qualquer processo que pudesse repensar novas diretrizes, a organização foi extinta, assim como outras empresas vinculadas ao Ministério da Cultura, como é o caso do Conselho Nacional de Cinema (Concine). Essa situação além de ter sido uma pedra no caminho de vários artistas que desejavam, minimamente, apoio para o desenvolvimento de trabalhos que representam, entre tantos pontos, um ganho cultural nacional, nos mostra o quanto o Estado era deficiente em enxergar o valor desse fazer artístico, sendo um dos pontos de discussão que se mantém até à atualidade devido a falta de investimento com qualidade nesse setor que tanto ainda irá nos surpreender com boas produções.

Na década de 80 acontece um evento: o Maurício de Sousa Produções, estúdio fundado em 1959 pelo cartunista Maurício Araújo de Sousa, se torna o maior produtor de longas animados brasileiros com seis produções lançadas com base nas histórias de *Turma da Mônica* (1966). Até hoje em lançamento, tendo já registrado mais de cem personagens, Turma da Mônica é um sucesso não só no Brasil²⁶. Fora esses filmes, houve apenas a produção do baiano Francisco Liberato de Mattos na década de 80, chamada “*Boi Aruá*” (1984), com um traço estilístico inspirado nas xilogravuras dos folhetins de cordel (ATHAYDE, 2013, p.32).

²⁵ Disponível em: <<http://ctav.gov.br/2008/10/10/a-embrafilme/>>. Acesso em: 25/06/2021.

²⁶ Uma boa parte do público estrangeiro de Turma da Mônica se divide entre Rússia, México, Estados Unidos, Vietnã e Bulgária. Disponível em: <<https://bitly.com/U90qdc>>. Acesso em: 26/06/2021.

Já na década de 90, as produções sofreram baixas notáveis devido ao fim da Embrafilme. Entretanto, os lançamentos feitos possuíam variedades técnicas e estilísticas, como é o caso de *Cassiopéia*, mencionado anteriormente. Inteiramente computadorizado, os personagens de *Cassiopéia* foram definidos a partir de figuras geométricas básicas como esferas, cubos e cilindros que, além de facilitar a renderização, ainda possibilita um estilo artístico característico.

1.2.1. A chegada dos Anos 2000 e suas inovações

Com a virada do século, a produção brasileira de animação apresenta um bom crescimento. Segundo Athayde (2013, p. 32), nos primeiros quatro anos do século XXI o número de curtas e longas metragens já é maior do que toda a produção da década de 90. Isso se deve, principalmente, aos avanços e acessibilidade das tecnologias virtuais, que não só aceleravam as produções, como também diminuem seus custos, facilitando o processo e requerendo cada vez mais profissionais qualificados. Um outro ponto que contribuiu para essa mudança de cenário foi a atenção de órgãos governamentais que agora estavam mais cientes do aumento do mercado de animação. Sendo assim, houve um aumento de investimentos públicos na área, além de ações legislativas que objetivam beneficiar o conteúdo brasileiro através de maior visibilidade nas mídias cheias de material estrangeiro.

Para citar algumas produções dessa nova fase, temos *O Grilo Feliz* (2001), longa-metragem feito com técnicas tradicionais de animação produzido pelo estúdio paulista Start Desenhos Animados; *Onde Andará Petrucio Felker?* (2001) um mocumentário²⁷ animado do gaúcho Allan Sieber; *Patativa* (2001), documentário biográfico cearense em homenagem ao poeta Patativa do Assaré combinando técnicas de live-action, stop-motion e animação tradicional, de Ítalo Maia; e *O Lobisomem e o Coronel* (2002), curta brasiliense feito com técnicas de animação gráfica com narrativa ligada à tradição do cordel, dirigido por Ítalo Cajueiro e Elvis Figueiredo.

Em 2003 é criada a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) com objetivo de representar os profissionais desse universo. Sua composição inicial era formada por um grupo de 29 profissionais que vinham de diferentes estados do Brasil: Rio de Janeiro, São Paulo, Paraíba, Rio Grande do Sul e Paraná. A fundação age como um importante braço

²⁷ *Mockumentary* ou mocumentário é um tipo de pseudodocumentário que faz paródias e/ou sátiras de eventos famosos. Para saber mais, consulte: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252013000100024>. Acesso em: 01/07/2021.

de apoio para os artistas de animação desde a extinção da Embrafilme, só que agora, a diferença era a especificidade voltada apenas para esse segmento. Tornou-se mais fácil conectar profissionais e aspirantes de animação a partir de um “núcleo” que buscava políticas que os beneficiassem e divulgassem os seus projetos. E conforme a própria organização²⁸, há cinco princípios básicos que a fundamentam: pesquisa, fomento, formação profissional, difusão e distribuição.

Ainda no ano de 2003, há o lançamento da série de curtas-metragens produzida pela MultiRio e dirigida por Humberto Avelar e Sérgio Glenes chamada *Juro que vi*. A animação apresentava uma técnica aprimorada e os episódios representavam lendas folclóricas brasileiras. Os roteiros dos episódios tiveram participações de alunos da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, cujo primeiro lançamento nomeado de “O curupira” ganhou três prêmios²⁹ de reconhecimento (ATHAYDE, 2013, p.40).

Interessantemente, a temática do folclore iria ser o centro de muitas outras produções nacionais. Inclusive, as mídias audiovisuais podem ser compreendidas como grandes responsáveis pela propagação das histórias de nossa cultura popular, a exemplo das séries de animação 2D: *Turma do Folclore* (2016), criada pela Canoa Produções Audiovisuais, e *Sítio do Picapau Amarelo* (2012), criada pela Rede Globo e pela produtora Mixer, baseada nas obras de Monteiro Lobato. Ambas produções estão voltadas para o público infantil e seus episódios estão disponibilizados na plataforma do YouTube, com milhões de acessos.

Em contraste, um outro ponto pertinente e que é digno de atenção em algumas produções nacionais desse período – premiadas em festivais –, é a presença de elementos fortemente sexuais e violentos que, muitas vezes, está ligado à figura feminina, como se pode perceber na obra *Almas em Chamas* (2000) de Arnaldo Galvão, que nos mostra o adultério de um bombeiro com uma dançarina. Nela, o elemento visual do fogo torna-se uma metáfora na narrativa que finda matando o casal em uma explosão, forjando uma espécie de “causa e consequência”. A figura da amante, chamada Samira, loira com “corpo violão”, é diminuída a um caráter puramente sexual e submisso aos desejos carnais de Clóvis Alves, o bombeiro, que após se sentir atormentado pela obsessão de sua amante, a agride e planeja matá-la carbonizada. Essa produção de onze minutos ganhou reconhecimento no Brasil e exterior, e recebeu os prêmios “Melhor Roteiro no Festival de Gramado” e “Prêmio Especial do Júri no

²⁸ Esses dados estão disponíveis no site da própria organização. Disponível em: <<https://abca.org.br/>>. Acesso em: 27/06/2021.

²⁹ Os prêmios conquistados foram: Melhor Curta, pelo Júri Popular no Anima Mundi 2004, Melhor Animação, no Festival Audiovisual de Pernambuco 2004, e o Prêmio Espaço Unibanco no Festival Internacional de Curtas de São Paulo, 2004

Festival de Gramado" em 2000³⁰. Como outro exemplo, podemos mencionar a obra *Engolervilha* (2003), dirigida por Marcelo Fabri Marão. Composta por várias vinhetas animadas, o órgão sexual masculino ocupa espaço notável nas diferentes narrativas. Na última vinheta, uma criança em busca de satisfazer seus desejos viola uma galinha. A obra recebeu o prêmio de Melhor Filme Brasileiro no Anima Mundi³¹.

Mas voltando a atenção para outros lançamentos, com o passar dos anos temos o longa-metragem *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005), dirigido por Moacyr Góes e Clewerson Saremba, que teve o melhor desempenho comercial de um filme de animação brasileiro até então; *Vida Maria* (2007) de Márcio Ramos; *Garoto Cósmico* (2008) dirigido por Alê Abreu; *Morte e vida Severina* (2010) dirigido por Afonso Serpa, entre outros.

Como podemos ver, o cenário de animação nacional possui entre suas características um forte histórico de resistência cultural. Em seu início, a falta de técnica somada à dominância colonizadora do mercado estrangeiro e a falta de incentivo do Estado, agiram como vilões que impediram, por muitos anos, o surgimento de histórias que poderiam compor nosso cinema de animação. Felizmente, transformações ocorreram e houve uma notável evolução na produção, tanto no que cabe a qualidade técnica, quanto na sua inserção no mercado global. Exemplo disso é a indicação ao Oscar na categoria de Melhor Animação em 2016 da obra *O Menino e o Mundo* (2013), uma produção inteiramente brasileira, dirigida por Abreu.

É notável o crescimento da produção e da qualidade das obras nacionais. Com base nas políticas de incentivo e no aumento de consumo, estúdios de animação foram criados em diferentes regiões do Brasil. Veremos no segundo capítulo deste trabalho como aconteceu a criação do Combo Studio, responsável por trazer uma inovação no ramo da animação.

³⁰ Disponível para consulta em: <https://portacurtas.org.br/filme/?name=almas_em_chamas>. Acesso em: 21/06/2021.

³¹ Disponível para consulta em: <<https://portacurtas.org.br/filme/?name=engolervilha>>. Acesso em: 21/06/2021.

CAPÍTULO 2

O MERCADO DE ANIMAÇÃO NO BRASIL E A CRIAÇÃO DO COMBO STUDIO

Neste capítulo abordaremos um pouco sobre o mercado brasileiro de animação e o processo de criação do Combo Estúdio. Sua escolha como objeto de pesquisa se deve à afinidade com algumas de suas produções, especialmente a obra *Any Malu Show*, que vem ganhando importância na história da animação brasileira.

2.1. Considerações sobre o mercado de animação no Brasil

Como nos apontam Diego Nyko e Patrícia Zendron (2019, p. 11), com uma presença cada vez mais forte no mercado, a animação não se limita apenas à obra audiovisual. Isto é, atualmente, o universo da animação pode estar inserido nas mais diversas plataformas de entretenimento e produtos, tal qual filmes, séries, livros, jogos, campanhas publicitárias, conteúdo educacional multimídia, vestuário, etc.

O mercado crescente e promissor internacional influenciou as produtoras independentes nacionais a terem um foco voltado para a criação de séries animadas para a TV. Entre esses fatores de contribuição para um aumento de produções podemos falar do crescimento no consumo de canais de TV por assinatura, inclusive os infantis, como o Cartoon Network. Trata-se de um canal norte-americano, propriedade da produtora Warner Bros, incumbido de inserir diversas obras animadas na vida de crianças e jovens, transformando desenhos animados transmitidos no canal em verdadeiros sucessos, como *O Incrível Mundo de Gumball* (2011) e *Hora de Aventura* (2010).

De outro modo, cabe destacar que a Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, conhecida como Lei da TV Paga, colaborou de forma significativa para a evolução da produção nacional. A norma estabelece que todos os canais devem transmitir um mínimo de 3h30 de conteúdo audiovisual brasileiro semanalmente de forma majoritária em horário nobre, de forma que metade desse conteúdo seja realizado por produtoras brasileiras independentes. Essa medida foi pauta da seguinte fala do ex-presidente da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), Manoel Rangel Neto, em maio de 2017:

A Lei 12.485 viabilizou o incremento da produção independente brasileira, viabilizou a chegada dessa produção na TV paga, na TV aberta, ampliou a capacidade de investimentos do Fundo Setorial do Audiovisual, da Agência Nacional do Cinema, no desenvolvimento do setor, melhorou um conjunto de práticas das programadoras, das

TVs abertas, dos nossos produtores, e é o que permite o bom momento que o setor audiovisual brasileiro está vivendo³².

A necessidade de produções originais devido a concorrência das plataformas SVOD (*Subscription Video on Demand*) via *streaming*³³ igualmente cooperou para transformar esse cenário, pois diferentemente da TV aberta e até mesmo da TV por assinatura, o conteúdo não se limitava a horários específicos de transmissão intercalados por infinitos comerciais. Com o surgimento do vídeo *on demand* por assinatura na *internet*, as possibilidades para o espectador se tornaram maiores e favoráveis devido à grande variedade de obras disponíveis, e um melhor condicionamento do que é assistido.

Mas embora a animação brasileira tenha avançado notavelmente, ainda estamos diante de uma dominância de produções estrangeiras. De acordo com Zedro e Nykon (2019, p. 21-22), baseado nos dados distribuídos pela ANCINE, o consumo de produções nacionais é muito menor.

A animação brasileira com maior bilheteria em 2017 foi Lino: uma aventura de sete vidas, que arrecadou R\$4,3 milhões nos cinemas do país. Por sua vez, Meu malvado favorito 3, animação de origem estadunidense, foi a campeã de bilheteria em 2017, arrecadando R\$126 milhões, no Brasil, no mesmo ano (ZEDRO, NYKON, 2019, p.21, *apud* ANCINE, 2018).

Como podemos ver no primeiro capítulo, a produção de animações nacionais, por décadas, se manteve quase estagnada devido a vários fatores, mas é a partir da segunda metade do século XX que esse cenário começa a mudar. As técnicas de animação avançavam no exterior e o mercado crescia cada vez mais. Personagens animados tornam-se famosos e o Brasil sofre com essa influência. Mas apesar da presença poderosa de obras em sua maioria norte-americanas, novas produções foram pensadas e trabalhadas pelos animadores brasileiros em meio a pouca visibilidade.

O mercado para animações brasileiras só surgiu de forma efetiva na década de 1990 (ZEDRO, NYKON, 2019, p.24). Em um artigo publicado na plataforma do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social) chamado “A economia criativa e o mercado audiovisual” podemos ver o enfoque que é dado às atividades criativas como um elemento importante na indústria audiovisual brasileira, já que ajuda a formar um meio competitivo entre as empresas. O próprio BNDES foi um dos maiores colaboradores deste

³² Você pode conferir a matéria neste link:

<<https://www.rnp.br/noticias/presidente-da-ancine-apresenta-publicamente-sistema-desenvolvido-em-parceria-com-rnp>>. Acesso em: 17/06/2021.

³³ Streaming é uma tecnologia que envia informações multimídia através da transferência contínua de dados na internet. Desse modo, as informações não ficam armazenadas no computador. Como exemplo, temos as plataformas Disney+, Crunchyroll, Telecine, Netflix, entre outras. Para saber mais, consulte: <<https://insightlab.ufc.br/entenda-como-funciona-streaming-de-dados-em-tempo-real-2/>>. Acesso: 02/07/2021.

setor, tendo feito seu primeiro apoio no ano de 1999 com R\$85 milhões que seriam distribuídos a essa indústria. Da mesma forma, contribuiu para a realização de eventos como o Anima Mundi³⁴, um importante festival internacional de animação do Brasil criado em 1993 para divulgar o cinema de animação brasileiro.

Ainda de acordo com Zedro e Nyko (2019), por meio do Edital de Cinema do BNDES lançado desde 1999, foi dado auxílio de R\$30,4 milhões na produção de 32 longas e cinco curtas de animação. Tendo isto como base, foi perceptível o aumento na produtividade da animação brasileira, a exemplo das produções *Peixonauta* (2019), da TV PinGuim em parceria com a Breakthrough – a primeira série de animação brasileira comprada pela Discovery Kids Latin America; *O Show da Luna!* (2014), também da TV PinGuim e indicada ao International Emmy Kids Awards em 2016; e *S.O.S. Fada Manu* (2015), produzida pela Boutique Filmes e LightStar Studios, também indicada no mesmo ano ao Emmy Kids Awards. Dessa forma, nota-se que uma grande parte das animações nacionais é feita com apoio de recursos públicos, isto é, é dependente de financiamentos e investimentos de parcelas de órgãos e entidades públicas municipais, estaduais e federais. Um exemplo disso é o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira (Proanimação), criado em 2008 pelo Ministério da Cultura através da Portaria Ministerial nº 68, que visava estimular a produção de animações (ATHAYDE, 2013, p.59).

Nesse contexto, é considerável o aumento na qualidade das produções brasileiras e o reflexo disso são as indicações em importantes premiações internacionais de animação. A maioria das séries de animação produzidas no país tem como público-alvo as crianças³⁵, e para Flávia da Costa Ferreira Mendonça (2017, p.70), as séries de comédia *O Irmão do Jorel*³⁶ (2014) e *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)*³⁷ (2013), ambas produzidas

³⁴ O Anima Mundi é considerado o segundo maior evento de animação do mundo e o maior da América Latina. Para saber mais, consulte: <<https://revolutionnow.com.br/anima-mundi-o-maior-festival-de-animacao-da-america-latina/>>. Acesso em: 01/07/2021.

³⁵ Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 09/08/2021.

³⁶ A série O irmão do Jorel foi criada por Juliano Enrico e é produzida pelo Copa Studio com coprodução da Cartoon Network, se constituindo como a primeira série de animação original do Cartoon Network na América Latina. Atualmente, a série conta com um total de 78 episódios e é exibida em toda a América Latina. Foi vencedora dos prêmios Prix Jeunesse Ibero-americano (2018), Prêmios Quirino (2019) e Grande Prêmio do Cinema Brasileiro (2019). Disponível em: <<http://copastudio.com/pt/irmao-do-jorel/>>, <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,sucesso-no-cartoon-animacao-brasileira-irmao-do-jorel-ganha-novos-episodios.1000098859>>. Acesso em: 17/07/2021.

³⁷ *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)* foi criada por Hugo Borges e é produzida pelo Glaz/Copa Studio, TV Brasil, Fundo Setorial e Cartoon Network. Com um total de 40 episódios e um filme chamado *Historietas Assombradas - O Filme* (2017), a série já trabalhou com contos famosos do folclore brasileiro, como o Boitatá, Corpo-Seco e Jurupari. Disponível em: <<http://copastudio.com/pt/historietas-assombradas/>>, <http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/mosaico/article/viewFile/278/pdf_13>. Acesso em: 17/07/2021.

pelo Copa Studio (um estúdio de animação do Rio de Janeiro), e veiculadas pelo Cartoon Network, são exemplos de que conteúdos brasileiros independentes estão no nível de concorrência com produções estrangeiras de fama reconhecida no horário nobre dos canais.

Produzidas digitalmente e com universos bem diferentes, *O Irmão do Jorel* traz em sua narrativa o protagonista que é ofuscado por seu irmão mais velho, bonito e famoso. Em razão disso, ele não tem sua identidade reconhecida e é nomeado pelos outros apenas como “Irmão do Jorel”. Com uma família composta pelo pai, mãe, duas avós, um cachorro e dois irmãos mais velhos, os episódios do seriado trabalham a comédia, fazendo proveito de vários memes popularizados no Brasil nas falas das personagens. Por outro lado, *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)* nos mostra Pepe, um menino de 11 anos que mora com sua avó, uma bruxa que faz poções e artefatos mágicos para vender na internet. Ao longo dos episódios, criaturas sobrenaturais aparecem e Pepe, seus amigos e sua avó os enfrentam. De fato, estas são duas animações de sucesso. Com bons índices de exibição, em concordância com uma matéria da revista *Veja*³⁸ publicada em 2017, *Historietas Assombradas* ficou no top 10 de atrações mais vistas do canal de TV, ocupando o oitavo lugar. Já com base no Ibope³⁹, *O Irmão do Jorel* foi visto por mais de 21,2 milhões de pessoas em 2018 somente no Cartoon Network, ocupando posições de destaque nas exibições entre os países da América Latina, como Argentina, Chile, Colômbia, Peru e México. No mesmo ano, a Cartoon Network liderou⁴⁰ o pódio como canal mais visto no segmento pago com todas as faixas etárias incluídas, o que ilustra como os personagens animados possuem facilidade em cativar o público.

É em virtude de cenários assim que Marina Moreira da Gama (2014, p.95) nos diz que a indústria de animação se tornou e vem se tornando um setor de dimensão econômica relevante para alguns países e um importante método de crescimento econômico para outros,

³⁸ Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/os-brasileiros-no-top-10-do-cartoon-network/>>. Acesso em: 18/07/2021.

³⁹ Disponível em: <<https://propmark.com.br/mercado/criador-de-irmao-do-jorel-preve-licenciamento-de-produtos/>>. Acesso em: 17/07/2021.

⁴⁰ Disponível em: <<https://telepadi.folha.uol.com.br/cartoon-endossa-lideranca-na-tv-paga-em-2018/>>. Acesso em: 17/07/2021.

como é o caso de territórios⁴¹ como o Japão onde a indústria do entretenimento⁴² que envolve jogos digitais, *mangás* (histórias em quadrinhos) e os famosos *animes*⁴³ (desenhos animados), se constitui como a terceira maior do país.

No Brasil, o apoio do BNDES não foi à toa, pois trata-se de um mercado relevante e com grande potencial econômico. Conforme vemos na pesquisa de Nyko e Zendron, em 2016 o mercado consumidor brasileiro de animação foi estimado em R\$ 4,9 bilhões em vista de uma divisão que englobava animação para TV paga e aberta, cinema, VoD, jogos, e aplicações corporativas. Contudo, um destaque deve ser dado para os jogos, publicidade na internet e serviços de streaming por serem os segmentos mais dinâmicos do mercado de entretenimento, onde no Brasil a perspectiva de crescimento é de respectivamente 14,7%, 11,9% e 9,4% ao ano até 2022 (NYKO, ZENDRON, p.23).

Mas embora a indústria audiovisual de animação digital se volte para a produção de conteúdo como curtas e longas metragens para TV, cinema, peças publicitárias e outros produtos como os jogos digitais, é na produção para o cinema, meio televisivo e no vídeo *on demand* (VOD), que uma vantagem se apresenta para os estúdios de animação. Isso se deve à possibilidade de detenção da propriedade intelectual feita a partir do registro da obra, o que permite geração de rendas complementares de distribuição e de licenciamento. Nesse caso, uma maior relevância é agregada ao produto, diferentemente da criação de peças publicitárias, onde o serviço é contratado (GAMA, 2014, p.101).

Entretanto, a concepção de uma animação apresenta um elevado custo de produção. No Brasil, esse custo se deve a diversos fatores: tamanho de equipe, cronograma apertado

⁴¹ De acordo com Gama (2014), nos Estados Unidos, a indústria de animação se tornou a sexta maior do país. Já a Coreia do Sul é responsável por um terço da produção de animação mundial, sendo o Canadá o maior produtor mundial, com quatrocentas horas por ano. E conforme um artigo de Wolfgang Spindler (2021) para o *site* Euronews, na Europa, França e Espanha são os países que mais produzem filmes de animação, como é o caso de *Klaus* (2019), indicado ao Oscar na categoria de Melhor Animação. Disponível em: <<https://pt.euronews.com/2021/03/17/franca-e-espanha-os-paises-que-mais-produzem-filmes-de-animacao-na-ue>>. Acesso em: 03/08/2021.

⁴² Interferindo de maneira significativa no turismo, temos o exemplo do distrito Akibahara, um famoso centro comercial e ponto de viagem para Tóquio que empreende um grande estímulo à cultura pop japonesa com a venda de diversos artefatos voltados para os fãs e consumidores dos produtos culturais japoneses. Disponível em: <<https://skdesu.com/akihabara-bairro-otaku/>>. Acesso em: 19/08/2021.

⁴³ É interessante como os *animes* fizeram e continuam fazendo muito sucesso entre diferentes gerações no Brasil. Segundo Fernando Emanuel de Oliveira Fernandes (2013), a história do *anime* e do *mangá* em território nacional teve início em 1945, quando os imigrantes japoneses introduziram tais desenhos animados, cujas temáticas mais comuns encontradas no Brasil eram de histórias sobre ninjas e samurais. Já a primeira transmissão televisiva de uma animação japonesa ocorreu na década de 1970 na extinta TV Tupi, com *Tetsujin 28 Go* (1963), conhecida como *Homem de Aço*. Entretanto, embora houvesse a presença dessa e de outras obras, Fernandes nos diz que o público brasileiro ainda não estava habituado a nova estética tão diferente das obras da Disney e Hanna-Barbera, que eram as mais tradicionais na TV. Esse quadro começa a mudar a partir da transmissão e sucesso da obra *Cavaleiros do Zodíaco* (1986), transmitida em 1 de setembro de 1994 na TV Manchete. Confira a pesquisa no link a seguir: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/31456>>. Acesso em: 18/08/2021.

atrelado a qualidade exigida pelo projeto, necessidade de equipamentos tecnológicos e, principalmente, ao tempo dedicado às horas de produção (GATTI JÚNIOR, GONÇALVES, BARBOSA, 2014, p.468). Mas ainda assim, a animação oferece certas vantagens na criação e distribuição do conteúdo audiovisual animado sobre outros conteúdos audiovisuais como as séries ou filmes em *live-action*. Essas vantagens podem justificar o sucesso econômico de várias produções voltadas desde ao cinema ao VoD, e estão descritas abaixo:

- i. emprego de mão de obra qualificada em uma produção do tipo trabalho-intensiva, o que é muito relevante em sistemas produtivos pós-industriais, focados em serviços;
- ii. maior potencial de exportação por causa da dublagem natural, da linguagem visual universal e da maior vida em prateleira (*shelf life*) dos programas;
- iii. criação de propriedade intelectual própria e grande potencial de receitas estendidas, derivadas de distribuição para canais secundários e licenciamento para produtos de diversos segmentos do varejo;
- iv. maior ciclo de vida do produto, na medida em que o sucesso das primeiras temporadas de um desenho animado ou do primeiro filme cria condições para negociações de outras temporadas ou de continuações;
- v. capacidade de se apresentar em diferentes formatos e durações, aumentando a possibilidade de consumo (GAMA, 2014, p.103-104).

Para Nyko e Zendron (2019, p.25), o aumento de competitividade entre as produtoras nacionais de animação acarreta em impactos positivos na indústria audiovisual pois gera uma busca por maior qualidade técnica de produção, afetando assim todo o segmento presente no país. Isto acarreta um atrativo não só para empresas, mas também para os próprios países devido a potencialidade das características dos produtos tornarem-se uma marca reconhecida internacionalmente a partir de uma reputação. No entanto, a indústria de animação é um fenômeno relativamente recente no território brasileiro, e conforme nos diz GATTI JÚNIOR, BARBOSA e GONÇALVES (2014, p. 469), o setor entende que não há efetivamente uma indústria formada. Para que isso ocorresse, seria necessário uma forte produção em que os estúdios pudessem coordenar um trabalho após o outro, mas o maior obstáculo para isso está no fato de conseguir viabilizar financeiramente as produções. Desse modo, embora estúdios brasileiros sejam capazes de competir em termos técnicos e em criatividade, ainda faltam recursos financeiros para tal. Porém, muitas produtoras seguem tentando fortalecer o cenário da animação brasileira a partir da construção de obras consistentes, que cativam o público.

De acordo com Gabriela Maria Garzon (2012), a produção de uma animação é algo complexo que passa por diversas fases. Devido a isto, é necessário que a equipe envolvida tenha uma grande organização e comunicação fluida para que as atividades aconteçam. Caso isso não exista, torna-se impossível estabelecer um cronograma de trabalho, verificar a qualidade e adequação das animações e cenários, acompanhar a filetagem dos desenhos e o escaneamento das imagens para o computador. Para ela, essa unidade é fundamental para fazer o corpo andar. Um estúdio de animação, portanto, significa a união de várias pessoas

que estão empreendendo tempo e conhecimento técnico na realização de uma obra que exige muita dedicação para que o desenho ganhe vida.

2.2. A criação do Combo Studio

O Combo Estúdio é um estúdio de animação fundado por duas pessoas com realidades distintas, mas com a mesma admiração pela arte de desenhar e dar vida às várias formas de linhas desenvolvidas através da imaginação. Fernando Mendonça, nascido no Rio Grande do Norte, foi para o sudeste do país, especificamente a cidade do Rio de Janeiro, em busca de oportunidades para trabalhar no mercado de animação. Ainda hoje essa é uma realidade compartilhada por muitos dos que sonham um dia poder trabalhar nesse setor já que, segundo o SEBRAE⁴⁴, é nas grandes capitais como o Rio de Janeiro e São Paulo que há maior concentração de estúdios de animação e mercado que podem requerer este tipo de trabalho.

Em uma entrevista concedida pelos dois fundadores do estúdio em agosto de 2020 a David Diesendruck, CEO da Redibra⁴⁵, no projeto *R.Talks*⁴⁶, Mendonça fala a respeito de sua fascinação pela animação desde pequeno.

Eu tive o primeiro contato ainda muito pequeno, através dos desenhos animados que passavam na TV e eu não sabia que aquilo era feito por alguém – eu achava que eles estavam vivos dentro da televisão. Mas eu sabia, desde muito cedo, que era isso que eu queria fazer, quando minha mãe perguntava o que eu queria ser quando crescesse (esperando que eu respondesse médico, engenheiro etc.) eu respondia que queria ser igual ao Maurício de Sousa, queria fazer desenho animado. Eu assistia TV e tentava imitar e desenhar o que via, esse contato com o mundo da animação foi muito natural para mim. Depois eu comecei também a fazer as vozes desses desenhos, o que me levou para a carreira de dublagem e de animação.⁴⁷

⁴⁴ Disponível em:

<<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-empresa-de-animacao-3d.3db87a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>. Acesso em: 23/07/2021.

⁴⁵ A Redibra é uma agência de licenciamento e extensão de marca fundada em 1965 como agente da Walt Disney Company no Brasil. Pioneira no país, em seu portfólio está o trabalho com as marcas Galinha Pintadinha, Coca-Cola, Netflix, Nintendo, Capricho, Chevrolet e Ursinhos Carinhosos. Disponível em: <<https://www.redibra.com.br/>>. Acesso em: 30/07/2021.

⁴⁶ O R.Talks foi criado em abril de 2020 e consistia em entrevistas semanais com especialistas de diversas áreas visando desenvolver um espaço de reflexão e inspiração aos seus parceiros e ao mercado. Ao todo, foram feitas 18 entrevistas em formato *live* no Instagram da Redibra, que depois foram transcritas e disponibilizadas no site da agência. Em dezembro de 2020, a Redibra lançou um e-book com toda a coletânea de entrevistas feitas no R. Talks, e entre os temas discutidos estavam a futurologia, visual merchandising, criação de conteúdo, entretenimento e potencial de consumo, franquias, mercado de luxo, futuro dos eventos na era digital, experiências de marca, hábitos de consumo durante e após a pandemia, storytelling, propósito de marca, entre outros. As lives estão disponíveis no Instagram da Redibra na aba do IGTV, sendo a penúltima delas com Fernando Mendonça e Anderson Mahanski. Disponível em: <<https://www.redibra.com.br/>>. Acesso em: 30/07/2021.

⁴⁷ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

Já Anderson Mahanski, o outro fundador do estúdio, é carioca nascido em São Gonçalo e fala para David Diesendruck que desde sua infância foi um autodidata, já que não possuía condições financeiras para bancar os custos dos cursos de desenhos oferecidos em sua época.

Eu estudava e trabalhava à noite para pagar meus estudos e poder ajudar minha família, mas eu desenhava todos os dias desde os 4 anos, eu sempre desenhei. Lembro que enquanto meus amigos jogavam futebol na rua aos finais de semana, eu estava desenhando e criando minhas histórias. Eu criava meus quadrinhos e entregava para a minha tia, minha primeira leitora, que dava a opinião sobre o que ela achava bom ou não. Nessa época eu trabalhava como entregador de marmitas, mas no meu jaleco eu sempre tinha um bloco de anotações para fazer anotações, desenhar e criar minhas histórias.⁴⁸

Segundo o relato de Mahanski, o ano 2000 foi decisivo para a sua carreira no segmento cultural artístico, quando um amigo o avisou que determinado⁴⁹ estúdio estava em busca de novos funcionários. Depois que seus desenhos – desenvolvidos com a ajuda de sua própria determinação e talento – foram analisados de mão a mão por um grupo de animadores, Anderson foi contratado. Todo o esforço e tempo investido no desenho foi reconhecido ali por outros profissionais. Conforme vimos até aqui na pesquisa, o mercado de animação brasileiro ainda estava em seu início de fortalecimento, com poucas produções em sua trajetória e algumas obras em desenvolvimento. No entanto, Anderson conseguiu emprego no longa *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005), dirigido por Cleverton Saremba e Moacyr Góes, e em *Turma da Mônica em Uma Aventura No Tempo* (2007), de Maurício de Sousa. Foi a partir dessas experiências que ele pôde expandir seu conhecimento sobre o processo que envolvia a produção de animação, guardando para si, até aquele momento, suas próprias ideias narrativas.

Os dois desenhistas relatam a forma como se conheceram: justamente na época em que Mendonça foi para o Rio de Janeiro à procura de mais oportunidades. Passando a trabalhar no mesmo estúdio que Mahanski, eles dividem o mesmo apartamento.

Na época em que nos conhecemos e começamos a trabalhar juntos, o estúdio em que trabalhávamos passou por uma baixa, isso é comum de acontecer no mercado de animação quando alguns projetos chegam ao fim, mas nós ficamos um tempo em uma incerteza, mesmo ainda no estúdio. Foi uma época muito estressante, mas animadores passam o dia desenhando e quando chegam em casa à noite e precisam relaxar um pouco, fazem o que? Vão desenhar. Foi em um desses momentos, na época em que a série *Game of Thrones* estava bombando, que eu fiz um desenho do Jon Snow (protagonista da série), com o lobo dele, mas no estilo Disney, que é o estilo que nós gostamos de desenhar.⁵⁰

⁴⁸ Mahanski em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

⁴⁹ O nome do estúdio não é dito por nenhum dos dois na entrevista.

⁵⁰ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

De acordo com o relato de Mendonça, o estilo de desenho dos dois era muito próximo e se complementava, já que ele possuía noções de ilustração e pintura, enquanto Mahanski tinha de traçados. Dessa forma, os dois trocavam dicas técnicas sobre os processos em que cada um tinha mais propriedade.

O desenho feito por Mendonça foi postado no Facebook em maio de 2014 e ganhou fama na rede social. Tal fato incentivou Mahanski a fazer o desenho da personagem fictícia Daenerys Targaryen, também da série *Game of Thrones*. Foi a partir dessas duas criações que os dois empreenderam a realização de uma coleção de ilustrações de outros personagens da série, o que é entendido por eles como o primeiro “viral” do Combo Estúdio. Entretanto, conforme Mendonça explica, o Combo “nem existia de fato ainda, mas precisávamos dar um nome para nosso trabalho em conjunto e achamos o nome apropriado, pois já queríamos fazer um combo de coisas, aquela coleção de ilustrações foi apenas o começo”⁵¹.

Desse modo, Mendonça relata em uma entrevista⁵² concedida em 2016 a Henrique Lira do canal no YouTube *Iconic Network*⁵³, que Luiza McAllister entrou em contato solicitando postar a coleção de ilustrações no portal *Garotas Geek*, onde era editora. Após a permissão e a postagem ter sido feita, o conteúdo viralizou na época, alcançando o famoso *BuzzFeed*⁵⁴, que fez uma publicação em seu site, exibindo e elogiando os desenhos da dupla brasileira. Foram essas e outras matérias que deram fama aos rapazes, e conforme seu número de seguidores subiu, viram que estavam necessitando criar uma *fan page* para que pudessem divulgar o restante de suas obras.

Figura 8: Desenho digital feito por Anderson Mahanski, baseado na estética empregada pela Disney.⁵⁵



Fonte: Facebook⁵⁶

⁵¹ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

⁵² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T9I0YcLLgro&t=199s>>. Acesso em: 30/07/2021.

⁵³ Fundado por Henrique Lira, o canal foi criado em 18 de março de 2015, e já conta com mais de 2 milhões de visualizações em seus vídeos. Seu conteúdo está voltado para discussão do trabalho artístico, criatividade e animação, tendo como maior foco a arte digital. Seu slogan é “um navio de artistas, feito para artistas.”

⁵⁴ Trata-se de uma famosa e influente empresa norte-americana de mídia e de notícias jornalísticas.

⁵⁵ “Há mais de dois anos, antes da Any Malu... Daenerys Targaryen by Anderson Mahanski.” Esta é a legenda da publicação do desenho em 2017 na página Combo Estúdio no Facebook.

⁵⁶ Disponível em: <<https://bitly.com/xPTVfk>>. Acesso em: 11/09/2021.

Figura 9: Desenho digital feito por Fernando Mendonça, baseado na estética empregada pela Disney.



É interessante notar como os personagens de uma série que têm em sua narrativa pesadas temáticas, como morte e violência, são representados como se fossem uma criação da Disney que trabalha histórias, sobretudo, para um público infantil. Fonte: Revista Rolling Stone⁵⁷

Segundo o relato de Mendonça, foi após a fama da coleção de ilustrações de Game of Thrones que algumas empresas entraram em contato com a dupla e solicitaram o trabalho *freelancer* com uma demanda que aumentava. É a partir disso que o estúdio surge, com Mahanski dirigindo atenção à parte de produção e financeira (mesmo que com dificuldades), enquanto Mendonça desenhava.

Em determinado momento – entre 2014 e 2015 – já tínhamos bastante pessoas seguindo as redes sociais do Combo Estúdio – tivemos o contato do Buzzfeed, além de pessoas de fora entrando em contato para perguntar se podiam publicar nossos trabalhos –, mas na mesma época a Madonna lançou o clipe Living for Love e eu, sendo muito fã dela, fiz um desenho inspirado nesse clipe e postei nas redes sociais, tanto do estúdio quanto no meu perfil pessoal. Alguns dias depois desse post, a Madonna compartilhou o desenho, pois houve tantos compartilhamentos entre as pessoas que acabou chegando até ela. Com isso, aos poucos o estúdio foi crescendo e ganhando forma.⁵⁸

A partir desse crescimento foi necessário ter alguém que cuidasse das questões administrativas e burocráticas da empresa, e para ocupar essa função aparece Marcelo Pereira, cofundador do estúdio de animação.

Na entrevista para o canal Iconic Network, Pereira declara que entre eles três, é o único que não é artista. Carioca e formado em engenharia elétrica, ele fala que quando prestou o vestibular aos dezoito anos estava em dúvida entre cursar engenharia elétrica ou cinema,

⁵⁷ Entre outros personagens da série Game of Thrones que foram desenhados na época pelos dois, temos a vilã Cersei Lannister, Jaime Lannister e Brienne, o Rei da Noite, entre outros. Confira essas e outras ilustrações no link <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/personagens-de-game-thrones-sao-recriadas-como-princesas-da-disney/> a seguir: . Acesso em: 22/07/2021.

⁵⁸ Mahanski em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

mas escolheu engenharia devido a outras influências, principalmente, do seu próprio pai que também era um engenheiro, e que ficou desgostoso ao saber que o filho estava em dúvida quanto a carreira a seguir em seu futuro. Entretanto, mesmo após sua formatura, Pereira trabalhou em outra área de atuação: o petróleo. Se mudou então para a Noruega, morando lá por três anos. Mas após uma crise no negócio petrolífero por volta do começo de 2014 é dispensado e, influenciado pela fermentação de ideais de que queria outro estilo de vida, volta para o Brasil. Ele propõe a Maurício Castanha, também ilustrador e amigo de Mendonça e Mahanski, a abrir um negócio com animação. Entretanto, Castanha comenta que seus dois amigos já estavam fazendo esse processo de abertura, iniciando o Combo Estúdio.

Figura 10: Anderson Mahanski, Marcelo Pereira e Fernando Mendonça em entrevista no talk show de rede nacional *The Noite com Danilo Gentili* em 2016.



Fonte: YouTube⁵⁹

Segundo o relato de Pereira⁶⁰, o espaço inicial do estúdio compreendia a sala do lugar em que Mendonça e Mahanski moravam na época, onde “três pessoas e um computardozinho” iniciaram os primeiros trabalhos da empresa. O próprio Castanha ajudava os rapazes, mas após ir para o Canadá, em seu lugar entrou Vitor Campos⁶¹, atual sócio-diretor, com Pereira chegando logo em seguida. Um amplo estudo de mercado foi então realizado, tendo foco, principalmente, em observar o que poderia ou não dar certo no que é relativo à produção, baseado em experiências alheias. Porém, mesmo portando um número favorável de clientes, faltava algo que trouxesse representatividade para o estúdio, pois embora trabalhassem para diferentes estúdios de animação, o Combo Estúdio nunca aparecia no resultado final, já que o crédito era dado somente ao estúdio que os havia contratado. De

⁵⁹ Confira a entrevista a partir deste link: <<https://www.youtube.com/watch?v=celvfvMN9f4&t=289s>>. Acesso em: 30/07/2021.

⁶⁰ Pereira em entrevista feita por Henrique Lira, 20/03/2016.

⁶¹ Formado em Designer Gráfico, Vitor Campos teve seu primeiro trabalho de direção de animação na série *Malubys*, seguido de *Super Drags*. Atualmente, ele é o diretor geral do canal *O (sur)real mundo de Any Malu* no Youtube e é o responsável pela direção de novos projetos. Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/1521045938089716/?type=3&theater>>. Acesso em: 10/08/2021.

acordo com Mendonça, foi a partir disso que viram a necessidade de empreender uma produção autônoma que fizesse o estúdio ser reconhecido. E é nesse sentido que a Any Malu surge com tanta potência para o Combo Estúdio.

Figura 11: Em 19 de agosto de 2015 foi lançado o primeiro pôster com anúncio de estréia de Any Malu no YouTube.



Fonte: Facebook⁶²

Lançada a animação inicialmente na plataforma do YouTube, temos a Any Malu, que é um desenho animado que possui um elemento marcante em sua composição: personalidade. Na sua constituição, é recorrente a quebra da quarta parede⁶³, já que ela se dirige várias vezes aos espectadores e até mesmo a sua própria equipe criativa, como pode ser observado no divertido episódio *Bagunçando tudo no Combo Estúdio* (2018), onde a Any Malu grava sua visita ao estúdio e interage com o ambiente de trabalho.

O desenho animado e a realidade misturam-se na Any Malu. Além de representar uma grande tendência tecnológica contemporânea não somente nas narrativas temáticas dos episódios que trazem, por exemplo, a comunicação por meio de redes sociais, a Any Malu representa um marco, pois ela tornou-se a primeira youtuber⁶⁴ animada da história. Seus episódios tem uma proposta de conteúdo inspirada em tendências famosas de produção de vídeos na plataforma do YouTube, como por exemplo, os episódios *Testando coisas de games!* (2021), *Como ser um youtuber de sucesso* (2020), ou *Virei cosplayer de desenhos animados* (2020).

⁶² Disponível em:

<<https://pt-br.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/420398098154511/?type=3&theater>>.

Acesso em: 11/08/2021.

⁶³ A quebra da quarta parede acontece quando há uma comunicação direta entre os personagens e o público. Saiba mais em: <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/quarta-parede/>>. Acesso em: 19/07/2021.

⁶⁴ Este termo designa a profissão surgida na contemporaneidade de alguém que ganha a vida produzindo conteúdo para a plataforma do YouTube obtendo lucro por meio do seu sistema de monetização baseado na popularidade dos vídeos transmitidos pelo canal. Saiba mais em: <<https://24.sapo.pt/tecnologia/artigos/afinal-o-que-e-isso-de-ser-youtuber>>. Acesso em: 19/07/2021.

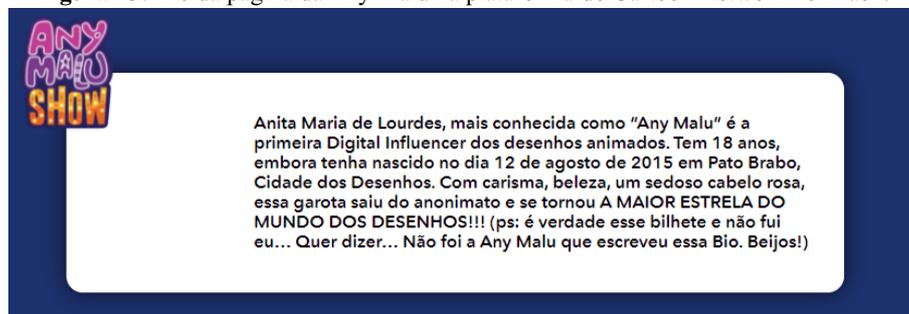
Seus principais traços constituem uma garota desastrada, espontânea e brincalhona que possui autonomia e liberdade expressiva. Além de apresentadora de programa em seu universo animado, ela também é influenciadora digital e tem sucesso nas redes sociais, principalmente, a partir da distribuição dos vídeos em que grava a si mesma para o seu canal no YouTube chamado *O (Sur)real mundo de Any Malu*, que contabilizam mais de 3,27 milhões de pessoas inscritas e 317.605.045 visualizações em seus vídeos⁶⁵.

Figura 12: Cena do episódio “Bagunçando tudo no Combo Estúdio”, onde o produtor Marcelo Pereira interage com a personagem pedindo para que ela desocupe seu computador.



Fonte: YouTube

Figura 13: Bio da página da Any Malu na plataforma do Cartoon Network no Brasil.



Note como os desenvolvedores são atenciosos na consolidação de uma personalidade a personagem, dando impressão de que Any Malu não é apenas um desenho inserido em um universo desenvolvido pela equipe criativa, mas que possui vida própria. Fonte: PrintScreen do portal Cartoon Network.

Em seus vídeos no YouTube, a personagem está presente em seu quarto e fala com a câmera de forma livre sobre variados temas que irão compor seus vídeos, e a partir dessa proximidade do desenho animado com o espectador que é emotiva e bastante expressiva, Any Malu desenvolve seu carisma. Além do seu formato como adolescente (já que a Any Malu possui 18 anos), também foi feita uma série animada para crianças menores chamadas *Malubys* (2017), em que Any Malu e todos os outros personagens são semelhantes ao tamanho de um bebê.

⁶⁵ Os dados foram retirados do canal no dia 18/07/2021.

O Anderson teve essa ideia da conselheira amorosa, ainda era o começo do Youtube e, um dia, eu estava vendo a dublagem do *Big Hero 6*, filme da Disney, e tinha uma pessoa dublando que eu não conhecia, a Kéfera. Foi a partir daí que eu comecei a conhecer esse mundo dos youtubers. As pessoas dizem que gostam de ouvir a mim e ao Anderson falando, contando histórias etc. Quando estamos conversando em uma mesa com mais pessoas, quando percebemos que as pessoas estão rindo, nós começamos a imitar vozes que dublamos, contamos histórias. Eu comecei a pensar nisso e cheguei à conclusão de que nós podíamos usar o que fazemos de melhor, que é a animação, com a forma que a gente se comunica, despojada, natural e criar uma personagem, somando à ideia do Anderson. A Malu veio até a gente, eu não diria que foi algo que nasceu de uma conversa do tipo “temos que fazer tal coisa”. Inclusive, isso é algo que eu considero muito importante. As pessoas procuram a fórmula do sucesso e se baseiam em tantas coisas que já existem e, na verdade, o que faz você ter sucesso é a sua própria verdade. A Malu é isso, ela é a nossa verdade. Quando as pessoas nos veem conversando, é possível enxergá-la de alguma forma.⁶⁶

Para Pereira⁶⁷, o Combo Estúdio nasceu de uma forma diferente do que costumeiramente acontece com outros estúdios. Essa diferença apontada por ele tem ligação com o interesse coletivo da equipe de portarem uma proposta inovadora diante das produções que já estavam sendo feitas até então por outros estúdios brasileiros, pois caso contrário, seria difícil acompanhar os estúdios que já estavam mais avançados no mercado. Neste ângulo, a estratégia utilizada foi produzir bastante conteúdo voltado para a *internet*, a exemplo de Any Malu, que possui conta no YouTube e produz conteúdo nele e também no *Instagram* e *TikTok*, o que acabou gerando um fiel acompanhamento do público em relação ao estúdio que, conforme Pereira, é algo que falta em produtoras muito maiores. Assim, pode-se compreender o Combo Estúdio como uma empresa formada por amigos que miraram no ambiente virtual para deixarem sua marca e obtiveram sucesso.

De acordo com Mendonça, cada plataforma se comunica de uma forma individual e, por isso, é necessário um estudo para que possa ser definido como será a comunicação de Any Malu para os diferentes destinos, pois é preciso considerar elementos como o tempo de pausa, que é diferente para a TV e para a *internet*, as falas ou até mesmo os pensamentos das personagens. Mas diante disso, Mendonça afirma que “a Malu tem assunto para qualquer plataforma, se surgir uma rede social nova, a gente vai dar um jeito de fazê-la chegar até lá. Eu acho que isso é muito natural, é parte da personalidade dela.”⁶⁸

Arelado ao bom desempenho de obras originais brasileiras transmitidas no CN, temos a recente exibição da série animada *Any Malu Show* (2020), criação do Combo Estúdio. Firmada a parceria em novembro de 2019, sua estreia ocorreu no dia 4 de maio de 2020 em

⁶⁶ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

⁶⁷ Pereira em entrevista feita por Henrique Lira, 20/03/2016.

⁶⁸ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

horário nobre na TV Paga, contendo 13 episódios na 1º temporada⁶⁹. Na série, vemos um *talk show* feito no espaço da Cartoon Network onde a Any Malu⁷⁰ fica na bancada fazendo perguntas e comentários para os convidados entrevistados que são nada mais, nada menos, que outros personagens de desenho animado. Entretanto, os episódios não se detêm ao estilo clássico de entrevista e muitos outros acontecimentos surgem no programa em meio a um cenário de muita bagunça e brincadeiras entre os personagens animados, no qual já foram exibidos *Ben 10*, *Florzinha*, *Lindinha* e *Docinho* de *As Meninas Superpoderosas*, *Salsicha* e *Scooby* de *Scooby Doo*, entre outros.

Figura 7: Salsicha e Scooby-Doo no programa Any Malu Show.



Fonte: Youtube.⁷¹

De acordo com uma matéria do portal Redibra⁷² "o programa Any Malu Show foi líder de audiência na TV Paga entre as crianças de 6 a 11 anos e, entre os canais abertos, ficou atrás apenas da Rede Globo durante seu horário de exibição". Em 29 de junho de 2020, o desenho também foi exibido no serviço de *streaming* HBO Max⁷³, que conta com diversas produções originais e desenhos animados. Neste cenário positivo e digno de comemoração, uma esperança surge àqueles que dedicam seu tempo na produção de obras animadas originais brasileiras.

⁶⁹ Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/any-malu-show-cartoon-network-data>>. Acesso em: 18/07/2021.

⁷⁰ A Any Malu foi vencedora do prêmio internacional na Coreia do Sul como Melhor Animação pela seleção no festival Rio WF16 para Seoul Web Fest. Também venceu a premiação de Melhor Websérie Animada no festival Anima Latina, na Argentina. Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/695365133991138/?type=3&theater>>. Acesso em: 11/08/2021.

⁷¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qFzFuAQ5Rzk>>. Acesso em: 30/07/2021.

⁷² Disponível em: <<https://www.redibra.com.br/post/estreia-de-any-malu-show-%C3%A9-sucesso-de-audi%C3%Aancia>>. Acesso em: 19/07/2021.

⁷³ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/1697768970417411/?type=3&theater>>. Acesso em: 11/08/2021.

2.2.1. Outras obras do Combo Studio

Mas o Combo Estúdio também possui outras obras. Todas feitas digitalmente, entre o portfólio disponibilizado pelo estúdio de animação, encontramos diferentes tipos de trabalho, que vão desde conteúdos publicitários à produção de clipes musicais para artistas. Entre essas produções há: *Nostalgia Animada*, uma animação⁷⁴ em estilo de vídeo musical feita a partir de uma paródia da canção *Blinding Lights* do cantor The Weeknd – a animação faz uma retrospectiva de alguns dos acontecimentos do ano de 2020 para o canal Nostalgia, de Felipe Castanhari, no YouTube; *Sportbet Animemania*, comercial para a empresa de apostas esportivas Sportsbet.io utilizando uma estética inspirada nos animes japoneses; *YUKI*, trailer de anúncio para o jogo de realidade virtual brasileiro YUKI; *Rajadão*, clipe musical para a artista Pablllo Vittar; *Convocação*, clipe musical para o MC Coringa; *Tokyo 2020*, comercial feito para Globo, rede de televisão, para anunciar as olimpíadas; *America, the motion picture*, um filme animado de comédia e ficção científica no qual o estúdio ficou responsável por fazer 30 minutos de animação; e *Super Drags* (2018), que ganhou bastante notoriedade e foi a primeira série original brasileira de animação da Netflix.

Super Drags nos conta a história de três colegas de trabalho que levam uma vida normal como funcionárias em lojas de departamentos até o momento em que combatem o mal como super-heroínas *drag queens*. Voltada para o público adulto e abordando questões como representatividade LGBTQIA+ e combate a homofobia, a série de animação adulta começou a ser exibida na Netflix contando com cinco episódios na primeira temporada. Mas foi posteriormente cancelada devido a influência de uma série de críticas⁷⁵ feitas por grupos conservadores que acusavam a série animada de ser imprópria para crianças bem como de tentar corromper a mente dos mais jovens. Em torno desse ocorrido, até mesmo a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) chegou a emitir uma nota com o título “Contra a exposição de crianças e adolescentes a conteúdos impróprios na TV”⁷⁶, em que alertava os “riscos” perante o uso de uma “linguagem eminentemente infantil” no tratamento de pautas adultas. Esse evento demonstra um claro preconceito, já que a animação é compreendida como um trabalho de características universais com capacidade de alcance sobre diferentes tipos de públicos e não apenas o infantil. Além disso, *Super Drags* não foi o primeiro desenho animado e não será

⁷⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ef9Jx5lF9fM&t=105s&ab_channel=CanalNostalgia>. Acesso em: 18/08/2021.

⁷⁵ Saiba mais em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-141760/>>. Acesso em: 08/08/2021.

⁷⁶ Uma matéria sobre o ocorrido no link a seguir:

<<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/07/20/sociedade-brasileira-de-pediatria-condena-super-drags-anima-cao-brasileira-que-e-voltada-para-adultos.ghtml>>. Acesso em: 12/08/2021.

o último a abordar temas considerados impróprios para crianças, exemplo disso são as famosas animações *BoJack Horseman* (2014) e *Big Mouth* (2017).

Figura 14: Pôster de estreia na Netflix da série Super Drags.



Fonte: Portal Dublapédia

2.2.2. Novas medidas adotadas

Segundo Elisangela Lobo Schirigatti e Ilan Avrichir (p. 36, 2019 *apud* SEBRAE, 2014), na área de animação os segmentos criativos podem se desenrolar para a criação de enredo, elaboração de roteiro, definição de personagens e cenários, direção de arte, escolha de trilha sonora, *design* de som e imagem, gerenciamento de equipe, cronogramas e orçamentos. Desse modo, fazem parte de um estúdio de animação: animadores, diretores, diretores de arte, compositores, produtores, roteiristas, modeladores 3D, iluminadores, editores, dubladores, *sound designers*, gerentes de *rendering*, *riggers* e programadores. Embora sejam funções específicas, todas elas podem ser envolvidas pelo termo *profissional de animação*, já que em sua definição há o agrupamento de todos aqueles que atuam na cadeia do processo de produção. Por sua vez, o desenvolvimento de uma animação depende de fatores como: o orçamento, as preferências do produtor e diretor, o lugar de transmissão (cinema, TV ou *internet*), o tamanho do estúdio (quantidade de profissionais empregados e a tecnologia das instalações, por exemplo), a técnica adotada (2D ou 3D), e os aspectos culturais do país produtor (*apud* WRIGHT, 2005).

Figura 15: Equipe do Combo Estúdio em 2017, segurando a placa de Ouro de Um Milhão de Inscritos no canal de Any Malu.



Fonte: Facebook⁷⁷

Figura 16: Processo de mudança da instalação do Combo Estúdio em 2015, quando o estúdio ganha um prédio próprio de trabalho.



Fonte: Facebook⁷⁸.

Figura 17: Ambiente de trabalho já consolidado no Combo Estúdio em 2016.



Fonte: YouTube.⁷⁹

⁷⁷ Disponível em:

<<https://www.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/620696888124630/?type=3&theater>>.

Acesso em: 11/09/2021.

⁷⁸ Disponível em:

<<https://www.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/361293467398308/?type=3&theater>>.

Acesso em: 11/09/2021.

⁷⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gSTrkud_eLI>. Acesso em: 30/07/2021.

Fundado em 2015, o Combo Estúdio é recente no mercado brasileiro em comparação a outros estúdios de animação, como o Studio Belli, produtor de *Boris e Rufus* (2018), que está no mercado há mais de 15 anos⁸⁰. O que começou como uma brincadeira entre amigos com publicações de desenhos digitais no Facebook findou em uma empresa que está sendo cada vez mais reconhecida pelo seu trabalho, já que no contexto da era digital e globalizada, as animações oferecem temas diversos e infinitas possibilidades criativas para serem desenvolvidas e distribuídas, como a Any Malu.

Como uma das principais fontes de renda de um estúdio, temos o licenciamento de um produto. Porém, por se tratar de um processo demorado, já que envolve produção, exibição e aceitação do público, muitas produtoras optam em fazer parte de outros projetos como os publicitários para garantir a renda do estúdio (GATTI JÚNIOR, GONÇALVES, BARBOSA, 2014, p.470). Segundo Mendonça⁸¹, quando a Any Malu começou a fazer sucesso, os produtores tiveram desejo de empreender vários produtos dela, como camisas, canecas personalizadas, bonecas, etc, algo que não ocorreu na época devido a uma série de medidas que deveriam ser muito bem calculadas e trabalhadas antes.

No ano de 2017 foi feito o lançamento do primeiro livro de uma personagem do Combo Estúdio com *O surreal diário de Any Malu: Segura essa marimba que o babado é forte*, com 132 páginas. Publicado pela Frieden Editora, seu conteúdo nos mostra o diário escrito por Any Malu. Já em 8 de dezembro de 2018 é lançado o primeiro clipe original musical⁸² da personagem com a música chamada *Toon Toon*, em um feat com o grupo musical brasileiro Pankadon. Além desses investimentos, a personagem já atuou em algumas campanhas publicitárias entre as quais podemos citar a que foi feita para a Gameloft em 2017 para promover o jogo *Dragon Mania Legends*⁸³, e a campanha feita em 2020, onde Any Malu foi responsável por passar a mensagem da Campanha de Vacinação contra a gripe H1N1, uma parceria entre o Cartoon Network e o Ministério da Saúde.⁸⁴ Em novembro de 2020, em parceria com a Redibra, houve um investimento no licenciamento da personagem, que foi apresentada para profissionais de 40 empresas, no qual foram feitos dois contratos de licenciamento para serem feitos produtos como sandálias, mochilas, lancheiras e estojos com

⁸⁰ Disponível em: <<https://portalcorreio.com.br/diretores-relatam-dificuldades-de-produzir-animacao-no-brasil/>>. Acesso em: 08/08/2021.

⁸¹ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

⁸² Confira Toon Toon a partir deste link: <<https://www.youtube.com/watch?v=R8I5kRysoww>>. Acesso em: 11/08/2021.

⁸³ Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/1480166188844358/?type=3&theater>>. Acesso em: 10/09/2021.

⁸⁴ Confira a campanha no link a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=z_aOhWTJkGw>. Acesso em: 10/09/2021.

a imagem de Any Malu, com expectativa de lançamento no começo de 2021, objetivando a meta de expandir ainda mais o negócio visando também o vestuário, material escolar e brinquedos⁸⁵. E tal qual, em 2021 foi lançada a linha de calçados que envolve chinelos e sandálias infantis além de um par de meias personalizadas iguais às de Any Malu pela empresa Grendene. Também foram produzidas mochilas, mochiletes, lancheiras e estojos pela empresa Sestini, e Any Malu passou a estampar produtos como camisetas, moletoms e canecas pela loja especializada Tudú⁸⁶.

Conforme o estúdio obtinha melhores condições de renda a partir de seu trabalho, novos empreendimentos foram feitos, e em 2018 o Combo Estúdio passou por um processo de reorganização espacial visando uma maior sofisticação e adequação das salas, principalmente, a partir do impedimento da iluminação direta natural que influenciava no processo de criação da animação computadorizada. Essas modificações mostram a busca por um maior profissionalismo nas produções assim como na imagem do próprio Combo Estúdio representando seu amadurecimento.

Figura 18: Em um processo de adequação, às instalações internas do Combo Studio receberam menos luz natural.



Fonte: Facebook⁸⁷

Ao serem interrogados por Henrique Lira sobre os principais desafios de se abrir um estúdio no Brasil, Pereira, Mahanski e Mendonça apontam a falta de incentivo governamental,

⁸⁵ Disponível em: <<http://bravi.tv/combo-estudio-investe-em-licenciamento-da-any-malu/>>. Acesso em: 11/08/2021.

⁸⁶ Disponível em: <<https://telaviva.com.br/08/09/2021/personagem-any-malu-ganha-seus-primeiros-produtos-licenciados/>>. Acesso em: 13/09/2021.

⁸⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/1463667827160861/?type=3&theater>>. Acesso em: 11/09/2021.

o que é um importantíssimo ponto se nos atentarmos para o fato de que os países que possuem uma indústria audiovisual forte são aqueles que investiram alto fomentando e protegendo o que é produzido inicialmente⁸⁸. Além disso, os três animadores também mencionam a forte burocracia que envolve a produção de animações, a dificuldade em abrir uma empresa no Brasil, a desvalorização da arte como um investimento, as condições salariais nem sempre justas, o alto custo de uma animação e o preconceito em cima da animação brasileira, já que há uma maior valorização dos próprios brasileiros frente às obras estrangeiras.

Todos os pontos considerados constroem um cenário desfavorável para quem observa o cinema de animação nacional, pois representam um impedimento para o desenvolvimento do ramo. Mesmo nestas condições, Alfredo Carvalho⁸⁹ (2020) nos diz que a busca pela profissão de “animador” vem aumentando graças à popularidade do termo na internet. Por outro lado, muitos dos que sonham trabalhar com animação não encontram condições no Brasil e partem para outros territórios, inclusive, para estudar animação, já que a desvalorização da moeda real frente ao dólar dificulta o acesso a equipamentos e softwares de qualidade, o que é um outro problema pois resulta na falta de mão-de-obra especializada, muito necessária para essas produções.

Uma alternativa para esses problemas, segundo o animador Marcelo Marão⁹⁰, seria pôr em pauta estratégias para preparar de maneira adequada os profissionais de animação, à exemplo de cursos acadêmicos que aprimorem as noções de desenho com base em conhecimentos sistematizados e menos no autodidatismo. Para isso, seria necessário que houvesse um planejamento de fomento e formação através de editais públicos que entendessem as necessidades do mercado de animação, como a exigência de maiores investimentos e prazos mais longos para a produção. Tendo isso em vista, seria possível potencializar a produção, divulgar e comercializar os produtos nacionais através de medidas governamentais.

Atualmente, o Combo Estúdio utiliza como meios de comunicação diferentes redes sociais como o Instagram⁹¹, Twitter⁹², Facebook, bem como o seu portal oficial⁹³. Tendo feito seu primeiro *workshop* em 8 de novembro de 2014, no centro do Rio de Janeiro, com o tema

⁸⁸ Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 08/08/2021.

⁸⁹ Leia o artigo em:

<<https://m.leiaja.com/tecnologia/2020/08/21/os-desafios-da-carreira-de-um-animador-digital/>>. Acesso em: 08/08/2021.

⁹⁰ Confira a entrevista feita por Marcos Buccini:

<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>. Acesso em: 09/09/2021.

⁹¹ Disponível em: <<https://www.instagram.com/comboestudio/?hl=pt-br>>. Acesso em: 05/08/2021.

⁹² Este é bem menos usado. Disponível em: <<https://twitter.com/comboestudio>>. Acesso em: 05/08/2021.

⁹³ Disponível em: <<https://www.comboestudio.com.br/>>. Acesso em: 05/08/2021.

“desenho estilizado e pintura digital”, o estúdio evolui e hoje oferece um curso de animação pago com mais de 60 aulas que propõem ajudar na formação de novos profissionais com a plataforma *Toon Boon*, que também é utilizada para fazer as animações do estúdio. Até mesmo um personagem foi criado especificamente para o curso: *Combinho*. Segundo os desenvolvedores, o objetivo foi criar um personagem semelhante a um aluno com muitas dúvidas, que gerasse identificação com os alunos reais e trouxesse leveza na abordagem do conteúdo.

Figura 19: Personagem Combinho.



Fonte: Site oficial do Combo Studio

No ano de 2021 o Combo Estúdio passou por uma transformação em seu marketing onde não somente a logo com o nome da empresa ganhou uma nova aparência, mas também o próprio nome, chamando-se agora: *Combo Studio*. De acordo com a postagem feita em julho na página do estúdio na rede social Instagram, essas alterações foram feitas visando inserir o estúdio ainda mais no mercado mundial. É uma possibilidade, pois conforme aponta Diego Nyko e Patrícia Zendron (2019, p.23), devido às exigências de constante renovação dos catálogos de exibição do mercado internacional, estamos diante de um maior interesse na diversidade cultural bem como nos “menores custos de produção local para produtoras que disponham de conteúdo com qualidade de nível global”, o que é proporcionado pela facilidade de dublagem e pela linguagem visual universal da animação.

Figura 20: Designers da logo que o Combo Studio já teve.



Fonte: Portal Combo Studio.

CAPÍTULO 3

O TRABALHO DA ANIMAÇÃO

O rato do computador passa a ser uma extensão da mão, o monitor uma extensão dos olhos, o computador uma extensão do cérebro e a tecnologia, em geral, torna-se uma extensão do Homem (GIL, Catarina, 2018, p.48).

3.1. O processo técnico de animação

Quando a animação se popularizou largamente no século XX, um dos pontos mais atraentes e cativantes para o público era a sua capacidade livre e imaginativa que ultrapassa os limites da realidade. Personagens que se esticam e mudam de forma, animais falantes, carros que nadam, bonecos com vida e sentimentos, entre outras peculiaridades, surgiram trazendo alegria e entretenimento através dos desenhos para o público de diferentes regiões do mundo inteiro.

Graças à tecnologia, a animação se desenvolveu a tal ponto que atingiu um nível extremo de simulação do “real” em produções que também envolvem humanos, principalmente, a partir da técnica 3D. É desse modo que, constituindo-se como um importante instrumento técnico para o cinema real, Teixeira (2013) nos diz que ficou difícil estabelecer uma divisão entre animação e *live action*, já que este último está cada vez mais diluído pelas imensas possibilidades da câmera virtual, com suas múltiplas experiências visuais, narrativas e inovações técnicas de manipulação da imagem e de controle de personagens “hyper-cinematográficas”, regularmente no campo do 3D. Um exemplo disso é o filme *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (2005), que não é considerado animação, mas que foi produzido com base em várias técnicas que se estendem às áreas do *stop motion*, da animação 3D, da composição filmica com efeitos visuais, entre outras técnicas, resultando na soma de um longo e complexo processo de composição⁹⁴ similar à animação (LUZ, 2013, p.174). Tal fato nos faz refletir a respeito de como a animação conseguiu se expandir e ser aprimorada graças ao avanço tecnológico digital, de modo que, atualmente, ela abraça produções sendo

⁹⁴ Segundo Felipe Soares da Costa Luz (2013), desde os primórdios do cinema que as técnicas de animação digital estão presentes nos processos tradicionais para criar a ilusão cinematográfica. O filme *King Kong* (1933), por exemplo, representou o grande gorila a partir de bonecos feitos de metal com cerca de 56 cm de altura. As peças eram recobertas com pele de coelho, borracha (para os músculos) e algodão. Disponível em: <<https://www.dn.pt/artes/cinema/modelo-de-king-kong-original-vai-a-leilao-1427564.html>>. Acesso em: 23/08/2021.

inserida até nos mínimos detalhes de uma composição filmica, confundindo-se com a própria realidade.

Figura 21: *Making of* do filme Harry Potter e o Cálice de Fogo.



Na primeira e segunda imagem, o modelo 3D do ator protagonista Daniel Radcliffe para a cena especial com o dragão. Fonte: YouTube⁹⁵.

Após o surgimento da televisão, a atmosfera que envolvia a sociedade e a cultura europeia e americana era caracterizada, principalmente, pela dinamização e pelo estímulo ao consumismo de publicidade, de efeitos e descobertas visuais⁹⁶ (TEIXEIRA, FERREIRA, MARTINS, 2018, *apud* RICKITT, 2006). Como nos diz Laurindo Filho (2006, p. 9), no Brasil ela só é implantada no ano de 1950 e funcionava mais como um empreendimento comercial cercado de interesses das empresas privadas, que viam na nova tecnologia a possibilidade de expansão dos seus negócios, algo que se distanciava dos ideais de serviço público. O fato é que surgia na sociedade de vários países um ramo novo e de longo alcance a ser explorado pelo poderoso estímulo visual. A televisão estabelece uma forte conexão com as artes visuais, recorrendo a produção audiovisual com base na mistura de várias disciplinas como a ilustração, pintura, cinema e *design* gráfico, beneficiando-se com isso, também, a partir de campanhas publicitárias.

É notória a "ascensão do designer gráfico e do diretor de arte" (*apud* Spigel, 2008, p.213), em nomes como Saul Bass e Norman McLaren, que exploram novas técnicas, com o desejo de romper com os cânones de representação clássica dos anos 50. Surgem então as primeiras sequências animadas de títulos televisivos, "elevando o papel dos créditos iniciais do cinema num prelúdio do filme ou até um filme dentro do próprio filme" (*apud* Krasner, 2008, p. 18), em sequências como as animações de abertura de: "Man With a Golden Gun" (1955) e "Anatomy of a Murder" (1959) de Saul Bass, "The

⁹⁵ Confira cenas do making of no link a seguir:

<https://www.youtube.com/watch?v=7WScAum6cZk&ab_channel=MovieBestBits>. Acesso em: 01/09/2021.

⁹⁶ Há uma série de desenho animado voltada para o público adulto muito interessante que aborda esta temática em seus episódios, chama-se *F is For Family* (2015). Com o roteiro centralizado no cotidiano e nas problemáticas pessoais de uma família norte-americana nos anos 70, o primeiro episódio aborda o sonho de Frank Murphy (o pai) de adquirir a preciosa TV em cores para que pudesse passar longas horas assistindo seriados quando chegasse de seu estressante trabalho.

Pink Panther" (1963), de Friz Freleng, "Dr. No", de Maurice Binder e "Monty Python" (1969), de Terry Gilliam (TEIXEIRA, FERREIRA, MARTINS, 2018).

Segundo Teixeira, Ferreira e Martins (2018), é possível considerar os primeiros artistas que dirigiram sua atenção para a arte computacional nos anos 60 como programadores, pois todo o trabalho realizado (seja em relação aos gráficos, animação, ou música) só era possível devido à escrita computacional de códigos em programas informáticos especializados. Somente na década de 1990 a fronteira que havia entre programadores e artistas começa a se dissolver a partir da mediatização do computador, que desenvolve a capacidade de agregar diferentes categorias de mídia (como o texto, imagem estática e animada ao som) no mesmo dispositivo. Tal fato possibilitou a ambos (artistas e programadores) tirar proveito da evolução do desempenho da máquina e a partir disso, vemos como o espaço virtual se expande como uma ferramenta de grande utilidade que permite à mente humana uma visualização e manipulação demasiadamente mais versátil do objeto. Este ponto evoluiu tanto ao longo dos anos que em questão de instantes, na atualidade, os filtros de efeitos presentes nos *smartphones* exibem-nos a imagem de uma pessoa com faces totalmente diferentes, gerando um comportamento em cadeia que suscita reflexões sobre como o uso das mídias digitais podem influenciar em questões como padrão de beleza e autoestima.

No que lhe concerne, a tecnologia digital evoluiu tendo também como objetivo aproximar cada vez mais os artistas do modo de trabalho tradicional. Sendo possível obter diferentes resultados a partir dos diversos efeitos disponibilizados, principalmente, a partir de uma questão técnica onde pode-se obter diferentes resultados a partir dos diversos efeitos disponibilizados no desenho digital, como a simulação de texturas de papel e materiais como giz, tinta a óleo, guache, grafite, carvão, spray, etc. Aplicativos de desenho para *smartphones* como o Ibis Paint X, Sketchbook e MediBang Paint, também são bastante utilizados para a criação de arte digital principalmente no que cabe a invenção de ilustrações, geralmente feitas utilizando a mesa digitalizadora, um acessório que se tornou quase que indispensável nesse ramo⁹⁷.

⁹⁷ A mesa digitalizadora consiste numa prancheta que vem acompanhada de uma caneta, imitando o papel e lápis comum. A caneta funciona como um mouse quando posta sobre a superfície da prancheta, possibilitando um melhor controle dos pequenos detalhes ao contrário do *touch screen* ou do próprio *mouse*.

Figura 22: Exemplos de ferramentas para ilustração no app Sketchbook.



Fonte: PlayStore.

É mediante este ponto que está sendo cada vez mais comum o uso do termo *paperless animation* (animação sem papel) ao invés de animação tradicional (ainda que este seja majoritariamente utilizada). Os *softwares* de computador permitem que o artista faça todo o processo de desenho quadro a quadro, emulando o processo de animação no papel (BRETHER, 2010, p.60). Entretanto, ainda são notáveis as diferenças entre fazer um desenho utilizando as mesas digitalizadoras e a superfície de um papel ou uma tela para pintura. Isso se deve, em especial, a uma adaptação em relação ao domínio de controle das mesas digitalizadoras; e a percepção da diferença entre desenhar numa superfície palpável e texturizada ou numa superfície virtual que simula texturas, o que exige uma postura de muito treino e paciência.

Nos desenhos animados, a animação tradicional já não é mais o padrão de produção. Como vimos no capítulo 1, o sucesso do lançamento de *Toy Story* (1995) representou um marco para o cinema de animação. Sobretudo, pela inovação técnica, já que as animações feitas no computador lançadas até então eram simples, com poucos minutos ou até mesmo segundos⁹⁸. O trabalho manual que envolvia o uso de lápis, pilhas de papel, acetato e a

⁹⁸ Entre as outras animações produzidas pela Pixar antes da produção de *Toy Story* temos *As Aventuras de André e Wally B.* (1984), *Luxo Jr.* (1986), *O Sonho do Red* (1987), *Tin Toy* (1988) e *Knick Knack* (1989). Disponível em: <<http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=282>>. Acesso em: 23/08/2021.

fotografia de cada desenho feito a mão, ao longo dos anos foi substituído pelo uso de aparelhos eletrônicos que carregavam *softwares* poderosos para a criatividade. Tal fato proporcionou não só uma menor duração de tempo na realização das animações, como também uma economia de material, onde erros, cores, contraste, luz e sombra são agilmente alterados e corrigidos. Por meio desse trabalho facilitador, a tecnologia digital cativou adeptos e fãs entre o fazer artístico estabelecendo o que se tornou uma tendência mundial.

Desde meados dos anos 1990 o uso da técnica chamada CGI (computer-generated imagery), em que a animação é realizada totalmente por computação gráfica e programação computacional, foi mais comum para a produção de longas-metragens para o cinema (BNDES, 2016). Na CGI, tudo o que estaria presente na animação como os personagens, objetos e movimentos, eram baseados em algoritmos e especificações computacionais criados em um espaço virtual. E para essa produção de uma imagem de computação gráfica, há necessidade de três passos básicos: o designer gráfico deve criar um modelo geométrico computacional contendo todas as descrições, posicionamentos e variações de articulação presentes na cena que interferirão nos elementos como os objetos e os personagens; em seguida, é necessário definir a aparência de cada elemento presente na cena, isto é, as cores, o contraste, sombras, texturas, reflexos, transparências, etc; e, por último, é preciso fazer a renderização⁹⁹ da cena, que implica no cálculo feito pelo programa dos dados inseridos. A partir disso, será construída a aparência de todos os pixels, resultando na conversão da programação em uma imagem.

A animação CGI foi vista como vantajosa, pois o fato de ser produzida por um programa computacional possibilita um acervo de algoritmos e variáveis de diferentes imagens que poderiam ser utilizados em outras animações. O fato dos dados serem programados também permitia as cenas serem trabalhadas a qualquer momento a partir da escolha do artista e, com o CGI, a possibilidade de separação de tarefas no processo, em tese, criava uma maior velocidade de produção. Isto porque diferentes animadores poderiam trabalhar com o mesmo personagem simultaneamente e em diferentes partes, como a face e o corpo. Mas a falta de linearidade processual poderia resultar em infinitos refinamentos de imagens, o que implicaria na velocidade da produção (BNDES, 2015 *apud* Digital Vector, 2014).

⁹⁹ A renderização exige muito desempenho e capacidade computacional. O longa *Cassiopeia*, por exemplo, chegava a levar 56 min de renderização para os seus quadros de cenas mais complexas. Em uma entrevista feita em 2006, Clóvis Vieira, diretor do filme, declarou o seguinte: “houve cena de 15 segundos que levou 15 dias para ser renderizada, com o computador trabalhando dia e noite ininterruptamente.” Fonte: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252006000300021>. Acesso em: 22/08/2021.

Na animação digital tipo CGI, geralmente os conteúdos são produzidos na dimensão 3D. Sua qualidade audiovisual dependeu, sobretudo, dos avanços tecnológicos de *softwares* específicos como o 3ds Max, Maya, Mental Ray e Autodesk Softimage, bem como do poder de processamento dos *hardwares* (BNDES, 2016 *apud* TSCHANG e GOLDSTEN, 2004). É importante destacar que esta técnica também é utilizada na produção de jogos, o que constrói uma ligação de complementaridade entre esses dois segmentos.

Segundo Teixeira, Ferreira e Martins (2018 *apud* Isbister, 2006), os jogos digitais protagonizaram uma revolução na linguagem audiovisual ao trazerem a interação em tempo real e o alto grau de desenvolvimento do *design* de personagem. Isto pode ser observado se nos dirigirmos para os jogos de narrativa interativa¹⁰⁰ voltadas para o drama, como *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), *Life Is Strange* (2015) ou *Detroit: Become Human* (2018). Por exemplo, no jogo *Beyond: Two Souls*, a protagonista é Jodie Holmes, uma jovem adulta que possui ligação com uma entidade incorpórea que sempre a protege, chamada Aiden. Na narrativa, acompanhamos momentos marcantes da vida de Jodie de uma forma descontínua, isto é, uma hora estamos em sua vida adulta e em outro na sua adolescência, onde podemos observar o modo como se sentia solitária e o *bullying* que a personagem sofria de outros jovens de sua idade. Sendo assim, cabe ao jogador controlá-la (e também o Aiden) e decidir, dentro das opções oferecidas pelo jogo, como ela deverá pensar e agir com o ambiente e os outros em sua volta, optando por vingar-se, perdoar, ignorar, lutar, fugir, etc. O jogo provoca uma maior imersão, pois ao invés de apenas observar uma história já definida pelos desenvolvedores, trabalhamos nossos valores, sentimentos e percepções a partir de escolhas pessoais sobre qual seria a melhor forma de conduzir a personagem em determinada situação.

De outra maneira, muitos jogos assim como filmes¹⁰¹ fazem uso cada vez mais da técnica de captura de movimento (*motion capture*) devido ao fato dela possibilitar o efeito tridimensional na produção e um maior realismo na movimentação dos personagens, acelerando a produção. Entretanto, devido ao seu alto custo, as animações 2D e 3D desenvolvidas em *softwares* se tornam mais acessíveis, mesmo que possam ainda ter um valor

¹⁰⁰ Os jogos de narrativa interativa inspiraram algumas produções audiovisuais a inovarem e oferecerem também uma proposta interativa, como pode ser observado no episódio especial *Bandersnatch*, lançado em 2018, da série *Black Mirror* (2011), que possibilita cinco finais diferentes a partir das escolhas do telespectador. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/2018/12/black-mirror-bandersnatch-filme-interativo-tem-cinco-finais-e-duracao-pode-variar-por-escolhas>>. Acesso em: 26/08/2021.

¹⁰¹ Grandes sucessos de bilheteria fizeram uso desta técnica, entre eles estão: *Avatar* (2009), *Robot* (2004), *King Kong* (2005), etc. Disponível em: <<https://variety.com/lists/best-motion-capture-characters-andy-serkis/andy-serkis-in-king-kong-2005/>>. Acesso em: 09/09/2021.

elevado dependendo da quantidade de quadros feitos em 2D ou da complexidade da modelagem, *rigging* e renderização feita em 3D (ALMEIDA, LEITE JR., MURAKAMI, 2015 *apud* MENACHE, 2000) .

Figura 23: Técnica de captura de movimentos.



Jodie Holmes de *Beyond: Two Souls* construída a partir da técnica de captura de movimentos da atriz Ellen Page. A aparência de Page também serviu como inspiração para a personagem. Fonte: YouTube¹⁰²

A qualidade e fluidez de uma animação 2D digital depende muito da quantidade de quadros que serão exibidos em sequência. Para a animação digital 2D ser completa com um desenho detalhado e um movimento regular há necessidade de, no mínimo, 18 quadros por segundo. Por conseguinte, as animações que utilizam menos quadros por segundo tem a característica de serem mais limitadas/menos detalhadas, pois há menos quadros para a conexão de um movimento fluído, recebendo o nome de “animação limitada”. Desse modo, a animação digital completa 2D tende a ser usada em longas-metragens para o cinema, já que há uma procura maior por qualidade, o que implica em um orçamento mais alto de produção. Já a animação limitada costuma ser mais usada, por exemplo, em séries de animação para a TV e obras *direct-to-video*¹⁰³, que exigem orçamentos menores.

De acordo com Catarina Gil (2018, p. 48), embora já existam os testes e estudos que busquem fazer com que os softwares criem a personalidade de um personagem gerando reações automáticas diante de diferentes situações como um animador, o computador atualmente ainda continua sendo uma extensão do animador.

[...] o computador usa da lógica matemática para gerar uma imagem ou um movimento. O artista não segue uma lógica matemática para desenhar ou animar – salvo se ele assim o desejar – e só é possível fazer um desenho mais intuitivo e livre no computador se o artista tiver plena participação na sua confecção. Embora um traço digital feito por um artista com uma mesa digitalizadora, ainda tenha que passar pela interpretação da máquina para ser gerado na tela do computador, o resultado é um desenho mais “natural”. O

¹⁰² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_OZN2IC0vOo>. Acesso em: 09/09/2021.

¹⁰³ A distribuição audiovisual *direct-to-video* é feita por meio de DVD, e principalmente, de *video on demand* (VOD), *subscribe video on demand* (SVOD), e *over the top* (OTT), como o iTunes e canais do YouTube.

Disponível em:

<<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/processo-animacao>>. Acesso em: 22/08/2021.

contato do artista com a máquina, em que há uma relação de condição e limitações muito além de suas habilidades manuais, é diferente do contato do artista com o papel, no qual a relação é mais livre, bastando para isso um bom conhecimento artístico e práticas manuais com desenho (BRETHER, 2010, p.61).

As técnicas de animação que envolvem de forma recorrente o trabalho manual se caracterizam como mais artesanais sendo consideradas possuidoras de um alto valor artístico e representatividade cultural. Segundo o BNDES (2016), “como exigem mão de obra especializada e como a peculiaridade do conteúdo dificulta o processo de distribuição e comercialização, as animações artesanais se financiam, muitas vezes, mediante participação governamental”. Mas como nos diz Simon Brethe (2010, p.63), embora a animação implique o fazer manual, ela ainda pode envolver etapas digitais. Isto acontece, por exemplo, quando os desenhos são feitos a mão e coloridos no computador, já que animação só é compreendida como “digital” quando ela é feita diretamente nos computadores.

Entre as outras técnicas de animação além da 2D e 3D, podemos citar a de recorte (*cut out*), *stop motion* e a rotoscopia como as principais. A animação de recorte consiste na manipulação de figuras planas que são recortadas e combinadas com objetivo de atingir o movimento a partir da captura de imagem por câmeras. Pode-se variar os materiais desde o papel, cartão, tecido ou fotografias. Esta técnica apresenta um custo menor de produção por se tratar de uma animação limitada e por ser possível reaproveitar suas peças, sendo assim, menos complexa (ALMEIDA, LEITE JR, MURAKAMI, 2015 *apud* MENACHE, 2000). São exemplos de animações de recorte *South Park* (1997) e *Charlie e Lola* (2005). Já a técnica *stop motion* consiste no uso de objetos reais inanimados, como bonecos de massinha de modelar, posicionados de vários modos em um cenário e então registrados quadro a quadro a partir de fotografias, formando uma composição de movimento. Esse tipo de animação exige um grande foco nos detalhes, por isso, é compreendida como uma técnica complexa e trabalhosa, mas de resultado final encantador. Tim Burton, por exemplo, é um dos diretores entusiastas desta técnica no cinema de animação. Entre suas famosas obras, o *stop motion* está presente em *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Corpse Bride* (2005) e *Frankenweenie* (2012). Por último, a rotoscopia é uma técnica de animação que se fundamenta no desenho feito em cima de uma filmagem quadro a quadro. Sendo assim, ela permite a criação de um movimento mais natural e realista, já que se baseia na gravação de uma ação real, o que evita maiores preocupações em relação à dinamicidade e torna a produção mais veloz. O anime *Aku no Hana* (2013) é uma obra em que recorreram ao processo de rotoscopia para a adaptação do mangá. A produção optou por manter as feições das personagens muito próximas às dos

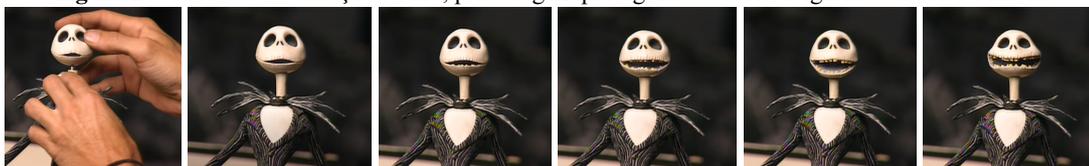
atores reais, o que estabelece um maior nível de realismo ao desenho, e o define como “fora da curva” na estética padrão dos animes, que privilegia uma aparência mais infantil, com olhos grandes e corpos magérrimos.

Figura 24: Processo da animação de recorte na abertura tema de South Park.



Fonte: YouTube¹⁰⁴

Figura 25: Modelos da cabeça de Jack, personagem protagonista de The Nightmare Before Christmas.



Fonte: YouTube¹⁰⁵

Figura 26: Atores reais e o resultado do desenho feito pela técnica de rotoscopia em Aku no Hana.



Fonte: YouTube¹⁰⁶

Na produção de uma animação, muitos produtores seguem doze princípios técnicos¹⁰⁷ que têm como diretriz ajudar na construção da dinâmica dos personagens. Esses princípios foram escritos em 1981 por Frank Thomas e Ollie Johnston, dois animadores da Disney, no livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, e até hoje são considerados como fundamentos de base para animar um personagem, e eles são definidos da seguinte maneira por Gomide (2013, p.86-87):

1. Comprimir e esticar: pode ser criado para criar uma sensação de peso;
2. Antecipação: é o movimento na direção oposta antes que a ação principal comece;
3. Encenação: refere-se a apresentar uma ideia ou ação claramente: como os personagens interagem entre si, como se movem, como a cena é vista;
4. Animação direta e posição-chave: são dois métodos de animação. No primeiro caso, a ação é construída em uma sequência de eventos quadro a quadro, começando no início até que a animação esteja completa. Na posição-chave as poses mais importantes da ação são construídas

¹⁰⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BQFrthyb-Wc>>. Acesso em: 09/09/2021.

¹⁰⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kLw-Fo8uhis>>. Acesso em: 09/09/2021.

¹⁰⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XzowrXQK0Nc>>. Acesso em: 10/09/2021.

¹⁰⁷ Confira as ilustrações em formato GIF feitas pelo designer e animador italiano Cento Lodigiani sobre os doze princípios clicando no link a seguir: <<https://the12principles.tumblr.com/>>. Acesso em: 27/08/2021.

primeiramente. A seguir, os quadros entre elas vão sendo preenchidos até que a animação esteja completa (inbetween); 5. Continuidade e sobreposição da ação: refere-se ao movimento secundário, como passar do ponto de parada e depois retornar, por exemplo; é o oposto da antecipação; 6. Aceleração e desaceleração: mudanças na velocidade dos objetos animados; 7. Movimento em arco: a maior parte dos movimentos não são lineares; refere-se aos objetos se movendo no espaço em arcos ao invés de retas; 8. Ação secundária: movimento de outras partes ou objetos que reagem à ação primária dos membros e face, como cabelos e roupas; 9. Temporização: refere-se ao ritmo em que a ação ocorre; 10. Exageração: implica em aproximar ou ultrapassar os limites da realidade física para aumentar ou dramatizar a performance do personagem; 11. Personalidade: dois personagens idênticos podem aparecer totalmente diferentes com personalidades diferentes em cada um deles, como nos Três Porquinhos, de Disney; 12. Apelo: a platéia deve achar os personagens interessantes e com apelo, tanto em animação quanto em cenas captadas ao vivo.

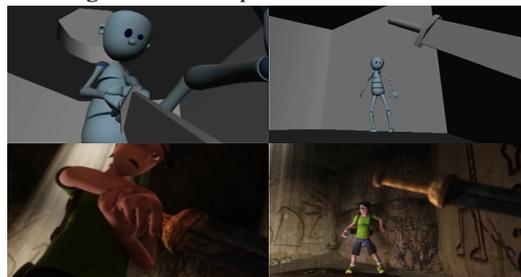
A realização de uma animação compreende diversas etapas e depende de alguns fatores. Segundo Schirigatti (2019 *apud* WRIGHT, 2005), as fases de construção podem se diferenciar conforme o orçamento disponível, as preferências do produtor e diretor, o destino (cinema, TV ou internet), o tamanho do estúdio que a produz (pequeno ou grande); a técnica adotada (2D ou 3D); e os aspectos culturais do país produtor. Mas considerando a parte prática do processo, pode-se compreender as principais fases de produção de uma animação como:

1. Pré-produção - significa o planejamento e a organização dos elementos que irão constituir a obra. É nesse momento que elementos como o argumento (história e seus principais elementos), roteiro, *concept art* (é o conceito artístico da obra geralmente feito por meio de *sketchs* e serve para inspirar a equipe), design de personagens (os personagens são desenhados visando pontos como proporção, poses, aparência, e têm sua personalidade definida), storyboard (ilustrações de cenas do roteiro em quadros sequenciais definindo o conceito do filme), som (um dos pontos mais importantes de qualquer produção audiovisual, como a voz original e a trilha sonora), e animatic (união do storyboard com as vozes e sons gravados para testar se a história funciona, com seus tempos e pausas¹⁰⁸, com personagens e cenários mais simples e leves para serem manipulados) serão construídos. Na pré-produção também são calculadas as questões orçamentárias e financeiras, assim como os cronogramas e prazos. É importantíssima esta etapa, pois ela irá definir como será o percurso de constituição da obra. Além disso, segundo o BNDES (2016) é na pré-produção que a propriedade intelectual dos personagens, da marca e dos códigos dos programas computacionais é delineada e registrada nos órgãos competentes.

¹⁰⁸ Disponível em: <<http://ilhadeartes.com.br/site/2017/01/etapas-de-uma-animacao/>>. Acesso em: 01/09/2021.

2. Produção - esta fase será responsável pela constituição de todos os elementos das cenas que serão parte dos episódios ou do longa-metragem animado, isto é, é a parte que mais envolve o trabalho técnico. Se a animação for em 2D, envolve o desenvolvimento dos desenhos com pintura de fundo, contorno e pintura comum, animação e renderização de imagens (BNDES, 2016). Se for em 3D, envolve *layout* (definem-se perspectivas, posicionamento e tempos a partir de um refinamento do *storyboard*), modelagem (criação digital dos personagens, objetos e cenários nos softwares), texturização (serão consideradas cor, porosidade, reflexão, transparência e brilho), *rigging* (adição de controles de animação dos personagens e dos demais objetos que ganharão vida), animação (posicionamento e movimentação de personagens, câmera e objetos nas cenas), efeitos visuais (feitos por motores geradores de partículas dos *softwares*, criando elementos como fogo, água, fumaça¹⁰⁹, por exemplo), iluminação (definição e controle da luz de cada cena, são vistos o contraste e a sombra), e renderização.
3. Pós-produção - é a etapa final. Basicamente, consiste em fazer a composição da obra a partir da união de todas as camadas renderizadas em ordem constituindo as cenas (BNDES, 2016). Também são feitas correções, geralmente de cor nas edições das cenas, de modo a evitar variações involuntárias no resultado.

Figura 25: Exemplo de animatic em 3D.



Fonte: Portal The Concept Art Blog¹¹⁰

3.2. Any Malu e o Combo Studio

Pensar em um novo projeto, independente do ramo, é um momento que requer muito entusiasmo para seguir adiante com o investimento. No caso de um desenho animado, muitos

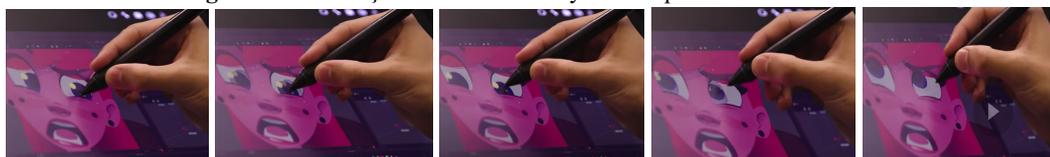
¹⁰⁹ Disponível em: <<http://ilhadeartes.com.br/site/2017/01/etapas-de-uma-animacao/>>. Acesso em: 01/09/2021.

¹¹⁰ Disponível em: <<http://www.theconceptartblog.com/2015/10/21/processo-de-producao-de-um-filme-de-animacao-digital/>>. Acesso em: 24/08/2021.

pontos precisam ser considerados, pois, trata-se de um processo que requer diversas etapas e uma boa equipe de trabalho, principalmente, se for uma produção voltada para os meios de entretenimento. Se terá sucesso ou não, dependerá de fatores internos e externos, que podem dizer respeito desde a construção de personagens carismáticos a um empreendimento no marketing do desenho.

Em suas animações, o Combo Studio utiliza o software *Toon Boom* da empresa canadense *Toon Boom Animation Inc.* (1994). Plataforma própria para animações 2D, há 25 anos¹¹¹ o *Toon Boom* é o mais usado¹¹² pelas grandes produtoras na realização de séries e filmes em desenhos animados¹¹³, mas estudantes, *freelancers* e artistas também estão entre o público usuário. Oferecendo três versões¹¹⁴ a depender da finalidade da programação, há o *Toon Boom - Harmony*, voltado para a criação de animação em qualquer estilo; o *Toon Boom - Storyboard Pro*, usado na pré-produção para a criação de storyboards e animatics; e o *Toon Boom - Producer*, utilizado como uma ferramenta de acompanhamento de produção e gerenciamento de arquivos digitais, auxiliando assim na comunicação no processo de animação. O Combo Studio, a partir deste software, utiliza a animação 2D *cut-out* e *rig*¹¹⁵.

Figura 27: Animação dos olhos de Any Malu a partir do Toon Boom.



Fonte: YouTube¹¹⁶

¹¹¹ Disponível em:

<<https://etcbrasil.com/animacao-2d-com-sofwares-toon-boom-e-vista-como-solucao-em-tempos-de-quarentena>>. Acesso em: 03/09/2021.

¹¹² Entre os softwares de animação mais utilizados na atualidade pelas produtoras de animação podemos citar o Adobe After Effects, Toon Boom, Autodesk 3ds Max, TVPaint Animation, Maya e o Lightwave. Caracterizados por uma ampla oferta de recursos, eficiência e profissionalismo tanto na animação 2D como 3D, o uso desses programas depende de uma assinatura mensal, anual ou vitalícia cujo valor pode ser um pouco elevado para estúdios com uma renda não alta (o Maya, por exemplo, não oferece uma compra vitalícia, mas possui uma assinatura anual no valor de R\$6.507). Alguns softwares gratuitos surgem então nesse cenário como uma ótima opção para qualquer pessoa que queira se aventurar pelo mundo da animação digital, e nessa lista temos o Pencil2D, Krita, SketchBook, Blender, OpenToonz, Synfig Studio e Inkscape. Mesmo que estes sejam mais simples e não ofereçam uma extensa variedade de ferramentas como os aplicativos pagos, ainda assim são suportes que trazem possibilidades de criação com muita qualidade, sendo uma alternativa muito viável em meio aos softwares pagos. Disponível em: <<https://blog.saga.art.br/software-de-animacao/>, <https://www.layerlemonade.com/animacao/melhores-sofwares-gratuitos-de-animacao/>>. Acesso em: 03/09/2021.

¹¹³ Saiba mais em: <<https://revospace.com.br/artigo/toon-boom-o-software-para-contadores-de-historias-2d/>>. Acesso em: 03/09/2021.

¹¹⁴ Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/toon-boom-o-software-para-contadores-de-historias-2d/>>. Acesso em: 03/09/2021.

¹¹⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/1621743861353256>>. Acesso em: 06/09/2021.

¹¹⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wqOeuD8hn0k>>. Acesso em: 11/09/2021.

Atualmente, o Combo Studio tem como sua obra mais famosa e bem sucedida a personagem Any Malu, que segue em produção de conteúdo por meio dos episódios lançados para o Cartoon Network e YouTube. Contando com um público fiel e participativo (para checar isto basta dar uma olhada na ampla seção de comentários dos episódios postados no YouTube), o fã-clubes de Any Malu, que se autoproclama “Malubers”, foi responsável por uma boa atração de olhares em cima da personagem. E entre esses olhares, estava o da Cartoon Network (CN).

Segundo Mendonça¹¹⁷, a construção desse público foi planejada e trabalhada a partir de um plano de marketing que gerasse expectativa nas pessoas. Esse plano teve participação do dublador Guilherme Briggs¹¹⁸, que apresentou o conceito da Any Malu para Felipe Castanhari¹¹⁹. Este, no que lhe toca, após observar o primeiro *teaser*¹²⁰ lançado em agosto de 2015, decidiu ajudar o Combo Studio na divulgação da personagem de forma totalmente gratuita (é fato que Mahanski e Mendonça, criadores do Combo Studio, são muito gratos por isso). A ajuda veio com a realização do segundo *teaser*¹²¹, lançado um mês depois, no qual Castanhari é inserido em formato de desenho 2D. No vídeo, Castanhari é preso em uma cadeira numa cena que representa um sequestro feito por Any Malu: com um piano sendo seguro por uma fina corda em cima de sua cabeça, ele deve ler um roteiro pedindo ao público do canal Nostalgia para se inscrever no canal "O (sur)real Mundo de Any Malu". Depois, o piano cai e o Castanhari fica em meio aos escombros. A voz de Mendonça surge anunciando o que está escrito nos papéis que são então exibidos por Any Malu e ao final, ela anuncia que irá retirar as críticas do Castanhari na “edição”. O *teaser* teve grande alcance na época e por si só, já diz bastante a respeito de quem seria Any Malu, pois mostra a interação da personagem com o mundo real - fora do desenho animado - por meio da figura de Felipe Castanhari e, concomitantemente, exibe a conexão e habilidade que a personagem possui com a tecnologia através da menção às ferramentas de edição de vídeo. Ela é anunciada, assim, como uma garota moderna, filha da era digital, que se esforça e busca meios para conseguir aquilo que

¹¹⁷ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

¹¹⁸ Guilherme Briggs é famoso por dar voz à dublagem brasileira dos personagens Buzz Lightyear e Superman.

¹¹⁹ Felipe Castanhari é um youtuber conhecido por administrar o canal Nostalgia no YouTube. Entre os trabalhos que envolvem ele e o Combo Studio também há a série *Animatoons* (2015), que consiste em uma produção de onze vídeos que duram em torno de 2 minutos. Apresentando conteúdo +18, em um único episódio a série traz pequenas vinhetas que trabalham em sequência situações inesperadas de uma forma pretensamente cômica. Você pode conferir os episódios no link a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=i06-Gp6hU3o&list=PL2EJJPZ0iJu59_1J-f9qOPd1ekHZazdmn&index=11>. Acesso em: 09/09/2021.

¹²⁰ Confira o primeiro *teaser* no link a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=GGderlZ7nHU>>. Acesso em: 05/09/2021.

¹²¹ Confira o segundo *teaser* no link a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=_UuzbGny6no>. Acesso em: 05/09/2021.

quer. A Any Malu chegou na *internet* e vai conquistar o seu espaço. Essa era a mensagem do Combo Studio.

Figura 26: Alguns quadros do segundo teaser de estréia da Any Malu com o Felipe Castanhari.



Fonte: YouTube¹²²

Ainda conforme com Mendonça (2018), o público de Any Malu é variado. Em uma entrevista¹²³ feita por Alan Ribeiro para o programa *Viralizando*¹²⁴ da TV Brasil, Pereira comenta que quando o canal foi lançado, a impressão que o Combo Studio tinha era de que o público de O (Sur)real Mundo de Any Malu era mais velho do que realmente é. A equipe inicialmente não possuía uma métrica exata de faixa etária até que uma enquete foi lançada e eles compreenderam que a maior parte desse público, 70% do canal, tinha na faixa dos 7 aos 13 anos. Fora essa taxa, a maior parte do que restava entre os que responderam a enquete era composta por pessoas mais velhas do que isso, enquanto que uma parte mínima tinha menos de 7 anos. A equipe então findou mantendo a linguagem que já estava sendo utilizada nos episódios (apesar de pensarem estar se dirigindo para um público mais velho), pretendendo atingir os adolescentes e pré-adolescentes.

3.2.1. A produção de O (Sur)real Mundo de Any Malu e Any Malu Show

Na plataforma do YouTube, o mais recorrente entre quem se destina a produzir conteúdo para esse meio é estabelecer um cronograma de postagem de vídeos, tendo em mente que quanto mais produções houver no canal, mais audiência e visualizações os vídeos

¹²² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_UuzbGny6no>. Acesso em: 07/09/2021.

¹²³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WQrP-9iiUc0>>. Acesso em: 21/09/2021.

¹²⁴ Viralizando é um programa de entrevistas bem-humoradas com criadores de conteúdo para internet apresentado por Alan Ribeiro. Transmitido pela TV Brasil, já passaram pelo programa youtubers, blogueiros, vlogueiros e demais influenciadores de sucesso. Disponível em: <<https://tvbrasil.etc.com.br/>>. Acesso em: 21/09/2021.

podem obter. Isso acontece, sobretudo, se o/a youtuber recorrer a títulos e imagens de capas que chamem atenção ou despertem o interesse do público selecionado pelo algoritmo¹²⁵ da plataforma. O algoritmo, por sua vez, faz essa seleção apoiado nas preferências, no histórico e nas pesquisas do usuário e, a partir disso, trabalha para entregar outros vídeos que se aproximem do conteúdo que está sendo consumido, desempenhando, assim, a sua segunda função: manter a pessoa o máximo de tempo possível absorvendo mais conteúdo.

Para a criação do canal O (Sur)real Mundo de Any Malu, a equipe estudou tanto o que diz respeito aos próprios YouTubers, observando a forma que eles interagem com os vídeos ou os perrengues que enfrentam como os problemas de edição ou gravação, quanto no que diz respeito a como o público reage, reparando no feedback de vídeos de outros canais, no que está em alta etc. Entretanto, devido ao processo criativo básico que a animação exige, em O (Sur)real Mundo de Any Malu, os vídeos levam mais tempo para serem publicados. Por exemplo, nos últimos quatro vídeos postados no canal, as datas são de, respectivamente: maio, junho, julho e agosto de 2021, ou seja, um vídeo por mês. Isso constitui uma baixa frequência de produção se tivermos como fundamento o parâmetro de frequência de postagem¹²⁶ do algoritmo do YouTube, já que quanto menor ela for, mais o algoritmo vê o canal como não relevante para quem está procurando essa categoria de conteúdo, diminuindo o alcance do mesmo.

De acordo com Mendonça¹²⁷, o roteiro dos episódios que irão para o canal O (Sur)real Mundo de Any Malu às vezes é escrito pela própria equipe do Combo Studio e outras vezes é escrito por uma pessoa contratada. Segundo o Combo Studio, muitas vezes o roteiro já foi escrito com base em situações que aconteceram na vida da própria equipe ou de conhecidos próximos, com tudo trabalhado a partir de uma perspectiva cômica¹²⁸. Por exemplo, há episódios que tratam os fatos de esquecer de estudar a prova e tentar colar, sentir dor de barriga no meio da rua, sair de casa sem os óculos, encontrar uma barata no quarto e ela desaparecer de vista, ficar preso no elevador, etc. São situações inesperadas, penosas e capazes de acontecer que, ao serem trabalhadas no roteiro dos episódios, despertam empatia pela personagem. No entanto, o fã-clubes da Any Malu também participa da construção desses roteiros a partir das opiniões sobre o que gostam de ver e ouvir, oferecendo ideias e criando

¹²⁵ Segundo a definição do portal Fm2s (2021), “algoritmos consistem em uma série de instruções, raciocínios ou operações que visam um objetivo, em geral a solução de um problema”. Eles têm como função contribuir com estratégias digitais com base em uma lógica sistemática feita da filtragem de informações sobre os comportamentos das pessoas nas grandes organizações da *internet*, como o Google, Instagram ou Facebook.

¹²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aaYIZ4ulpno>>. Acesso em: 18/09/2021.

¹²⁷ Mendonça em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

¹²⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/1687875308073444>>. Acesso em: 06/09/2021.

teorias por manifestações na seção de comentários no canal do YouTube¹²⁹. Desse modo, a partir das observações da equipe sobre esses comentários, o roteiro dos episódios pode sofrer influências.

Em relação aos episódios de Any Malu Show no Cartoon Network, o processo difere, pois trata-se de uma produção destinada à televisão. Ao contrário do YouTube, a TV possui mais regras em relação aos trabalhos exibidos nela, o que implica em uma responsabilidade elevada com a programação, pois é ela que irá representar o nome do canal. Por exemplo, tratando-se de um canal com público majoritariamente infantil, a vestimenta de Any Malu sofreu alteração quando a personagem foi inserida no catálogo da CN: enquanto nos vídeos para o YouTube insistiram em colocar um decote na personagem apesar dela usar uma camisa que, normalmente, não daria margem para isso, na produção da CN preservaram os seios desenvolvidos, mas trocaram a blusa e o decote sumiu. A personagem tornou-se menos sexualizada (apesar do fato de que os seios de Any Malu continuam sendo definidos e até mesmo se movimentam quando ela se mexe).

A estética empregada no visual dos personagens de O (Sur)real mundo de Any Malu foi pensada e construída a partir de um estilo estratégico para eles terem um design unificado. Desse modo, embora possuam características que os diferem (como as cores ou estrutura corporal), o design de todos os personagens é harmônico. Por exemplo, no estilo deles há falta de pontas, ou seja, eles têm um formato arredondado. Essa escolha age então como um elemento de unificação estético.

Os primeiros esboços de Any Malu foram feitos em 2015. E conforme o Combo Studio¹³⁰, a personagem foi criada já com o objetivo de se diferenciar dos demais nas redes sociais. O destaque empregado na youtuber veio, sobretudo, a partir das cores chamativas que a compõem o seu tom de pele, cabelo e roupas, o que ajuda a definir também a sua personalidade, muito alegre, brincalhona e “tripolar” com a ajuda da voz original de Natali Pazete. Mas a Any Malu passou por uma mudança visual. Em seus primeiros vídeos, nota-se na ambientação e na personagem um aspecto mais plano, com o uso de cores mais vibrantes que apresentam contraste e um estilo despojado, trazendo maior presença de pontas. Já nos vídeos mais recentes, a animação está mais sofisticada, com noção de volume e fluidez mais elevada. A personagem se torna mais harmônica com base no menor contraste entre as cores a

¹²⁹ Mahanski em entrevista feita por David Diesendruck, 12/08/2020.

¹³⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/1658283391032636>>. Acesso em: 06/09/2021.

partir do uso de tonalidades mais fechadas e frias, também diminuindo perceptivelmente os elementos pontiagudos, o que torna o design da animação mais cativante.

Figura 28: Any Malu em 2015 e em 2020.



Fonte: YouTube¹³¹

No Any Malu Show a personalidade da personagem mantém a sua essência como uma garota entusiasmada, comunicativa e amigável, entretanto, seu lado “youtuber” é posto de lado já que o foco é engajá-la perante o público televisivo como uma apresentadora legítima do canal de TV infantil. Além disso, na produção da CN também temos a maior aparição de outros personagens, como os amigos de Any Malu. Embora eles fossem mostrados nos vídeos do canal do YouTube, na CN eles possuem função no próprio programa, constituindo, por assim dizer, uma turma. Essa mudança de concepção acaba agregando mais “consistência” para o desenho na TV, pois a inserção de outros personagens como parte da história age como pilar para trazer diversidade, o que permite uma margem maior de identificação para o telespectador, resultando em um potencial maior de atração.

Segundo Mendonça¹³² (2020), a equipe se baseou nos arquétipos clássicos da dramaturgia do teatro para a criação da personalidade dos personagens, que por sua vez, foi construída de forma complementar para que diversas situações de “bagunça” (forte sensação de desorganização) fossem geradas entre os amigos. Nota-se que nessa concepção há correspondências que dizem respeito aos valores e comportamentos das Gerações Z e Alpha¹³³ no jeito de ser dos personagens, como a proximidade com tecnologia digital, a paixão pelo entretenimento via internet, a presença da individualidade ou uma comunicação influenciada

¹³¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0EL0Y4aZYqI&t=32s>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=xDzX5w3cu-Q>>. Acesso em: 11/09/2021.

¹³² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=trjOtJk6BGI>>. Acesso em: 11/09/2021.

¹³³ O estudo das gerações diz respeito ao estudo do comportamento humano influenciado pela época de nascimento do indivíduo. A Geração Z diz respeito às pessoas que nasceram entre 1995 e 2010. Já a Geração Alpha é referente às crianças nascidas a partir de 2010. As duas gerações são caracterizadas pela familiaridade com a tecnologia digital, principalmente a Geração Alpha, a mais influenciada pela tecnologia até agora. Disponível em:

<<https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/familia/desenvolvimento-infantil/geracao-alpha-caracteristicas/>>. Acesso em: 21/09/2021.

pela internet, como o uso das gírias populares (principalmente entre os grupos LGBTQIA+) das palavras *crush*, *shipp*, *flop*, *close*.

Mas não somente, assim como no roteiro, são inseridas na concepção dos personagens características que dizem respeito às particularidades da própria equipe do Combo Studio, o que revela como essa produção é um reflexo deles mesmos. Entre esses personagens que compõem a turma da série temos: Nina, Kotoko, Agatha, Willem e Rebecca; cada um com sua singularidade, agregando a composição narrativa dos episódios. Nina, por exemplo, é mãe de Any Malu. Ela não aparece em forma física nos vídeos para o YouTube, sendo assim, ouve-se apenas a voz dela atravessando a porta do quarto de Any Malu "dando bronca" ou expondo as vergonhas da filha por meio de comentários sobre alguma fala que a influencer diz em suas gravações de vídeo. É uma personagem representada de forma cômica a partir de uma voz marcante e esganiçada feita por Mahanski, e segundo o Combo Studio¹³⁴, a inspiração para ela veio das histórias contadas pelo próprio Mahanski sobre sua avó, quando ele imitava a voz dela. No YouTube, ela é representada a partir do estereótipo da mãe "não tecnológica", como alguém mais velho que não tem tanta ligação assim com os dispositivos eletrônicos e que, ao invés de estar fissurada nas redes sociais, prefere fazer uma ligação com uma amiga e falar sobre algum imprevisto dela ou alheio (certamente ainda inspirada na avó de Mahanski). Ponto este que sofre mudança, pois na produção da CN, Nina ocupa a função de ser uma das coordenadoras do show, isto é, já possui uma grande familiaridade com as ferramentas tecnológicas digitais.

A aparência de Nina era algo que ficava apenas na imaginação. Esse formato foi inicialmente escolhido devido à inviabilidade orçamentária para construir uma maior interação entre os personagens dos episódios. Sendo assim, gravar somente a voz foi a alternativa mais viável. A mãe de Any Malu só foi então desenhada para os episódios de Any Malu Show, no qual ela portava cores também chamativas e uma postura bastante descontraída no programa. Mas mesmo assim, ela não aparece inteiramente, pois sua face nunca é exibida, escolha semelhante ao formato de personagem de alguns desenhos famosos como a Senhorita Belo, de *As Meninas Superpoderosas*.

¹³⁴ Disponível em:

<<https://www.facebook.com/combostudio/photos/a.273428419518147/1608664675994508/?type=3&theater>>.

Acesso em: 11/09/2021.

Figura 28: Dona Dina e Senhorita Belo.



Fonte: YouTube¹³⁵ e Garotas Geeks¹³⁶

O personagem Kotoko é um garoto intercambista que veio do Japão. Baixinho, com cabelo azul e roupas descoladas, Kotoko é um garoto íntegro que adora desafios, tecnologia, jogos digitais, animes e, além disso, é um dos melhores amigos de Any Malu. Ele pode ser interpretado como um representante dos nativos digitais, pessoas reconhecidas cientificamente como propensas a serem inteligentes, criativas, comunicativas, e hiperconectadas, já que são jovens que, desde que nasceram, encontram-se rodeados de estímulos visuais, sonoros e interativos por isso, podem desenvolver a habilidade de serem versáteis e “multitarefa”, mas, em contrapartida, terem pouca paciência¹³⁷.

Segundo o Combo Studio¹³⁸, a personalidade e fisionomia de Kotoko teve uma forte inspiração nos animes japoneses *Pokémon* (1997), *Digimon* (1999) e *Cavaleiros do Zodíaco* (1986), mas nota-se que parte da roupa do personagem apresenta semelhanças com a vestimenta de “Rock Lee”, personagem de *Naruto* (2002). Para deixá-lo mais autêntico (sem se parecer, de fato, com um personagem de anime, mas como integrante da turma de Any Malu), Mendonça declarou que foram postas grossas sobrancelhas sobre ele, assim como as de Lucas Gama (e, coincidentemente, Rock Lee), que lhe dá a voz original. Ademais, Kotoko é o único personagem que, até o momento, possui um animal de estimação: Shupika, um lagarto inseparável de cor magenta, também amigo da turma, interpretado com a voz de Mendonça.

¹³⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0EMlk3g1I-A>>. Acesso em: 11/09/2021.

¹³⁶ Disponível em:

<<https://www.garotasgeeks.com/top-12-personagens-que-nunca-sao-completamente-vistos/senhorita-bello/>>.

Acesso em: 19/09/2021.

¹³⁷ Disponível em:

<<https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/familia/desenvolvimento-infantil/geracao-alpha-caracteristicas/>>.

Acesso em: 20/09/2021.

¹³⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/1597804420413867>>. Acesso em:

06/09/2021.

Figura 29: Kotoko e Rock Lee.



Fonte: Pinterest¹³⁹, Any Malu Fandom¹⁴⁰.

Já Willen é o jovem encarregado das câmeras no talk show. Interpretado com a voz original de Mendonça, Willen é o interesse romântico (e recíproco) de Any Malu, apesar de nenhum dos dois já ter declarado isso, pois sempre escondem os seus sentimentos, embora todos ao redor já saibam. Além disso, ele e Any Malu quase sempre entram em discordância e aprontam um com o outro (principalmente Willen), indo ao encontro do clichê romântico segundo o qual "os opostos se atraem".

Vaidoso, corpulento e descolado, Willen possui a aparência inspirada no ator norte-americano Jason Momoa¹⁴¹, sobretudo, no que cabe às características do rosto como a sobrancelha cortada e as tatuagens de seu braço. O personagem, assim, é visto como atraente dentro de seu universo (para a Any Malu, só perde para o Jorel de *O Irmão do Jorel*) e, fora dele, corresponde a uma parcela de idealização da atual juventude sobre o “tornar-se descolado” como o fato de possuir tatuagem, alargador na orelha, etc, considerados símbolos de personalidade. Profissionalmente, entretanto, Willen está numa posição hierárquica inferior em relação à Any Malu, sua chefe. A animação, portanto, naturaliza a presença feminina em cargos de comando e de homens sendo chefiados por mulheres, pois o personagem se mostra confortável em sua profissão.

Também temos Agatha, uma personagem advinda de uma raça alienígena. Com uma aparência puxada para um caráter vilanesco e sombrio - pele verde, olhos vermelhos, roupa preta, brincos de ouro, piercing no nariz e cabelo roxo -, ela possui superpoderes e torce para a Terra ser destruída por um meteoro. Seu senso de humor é conciso, ela se interessa por

¹³⁹ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/643240759251774520/>>. Acesso em: 20/09/2021.

¹⁴⁰ Disponível em: <<https://anymalu.fandom.com/pt-br/wiki/Kotoko>>. Acesso em: 20/09/2021.

¹⁴¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/1563663507161292>>. Acesso em: 11/09/2021.

discórdias, é bastante individualista e fala “verdades” sem se preocupar como o outro irá reagir, estabelecendo um enorme contraste com o restante dos integrantes da turma. Mas apesar de não parecer muito amigável, é a melhor amiga de Any Malu, e uma das personagens mais queridas pelo público. É interpretada com voz original de Sylvia Salusti.

E por último há Rebecca, a prima que Any Malu não possui boas relações. É uma garota esperta, rica, convencida e muito vaidosa. Usa maquiagem, jóias, e possui uma varinha com uma pedra mágica que lhe possibilita fazer coisas incríveis como se teletransportar. Várias vezes, já deu a entender que ela era superior a sua prima, e por causa disso, oportunamente sugere que algo precisa ser melhorado, até mesmo quebrando a quarta parede, como no episódio “Conselhos de Any Malu - Pt. 2¹⁴²” do canal no YouTube, em que ela diz que a Any Malu possui uma animação limitada e sem flexibilidade. Mas, apesar disso, a Rebecca não desempenha o papel de rival na narrativa, já que seu jeito de ser implica muito mais um olhar voltado para ela mesma do que para a Any Malu, havendo episódios em que ela até tenta ajudar unindo Any Malu e Willen. Ademais, ela foi inspirada em algumas das características físicas da atriz norte-americana Goldie Hawn sendo desenvolvida com voz original de Pamella Rodrigues.

As características de cada componente da turma são únicas e interagem sobre si, gerando conteúdo para as narrativas dos episódios em um tom humorístico e descontraído. Os malubers, então, dão sua resposta a partir das impressões que, geralmente, são deixadas na seção de comentários do YouTube. Por exemplo, muitos malubers torcem para que Any Malu e Willen tornem-se um casal declarado enquanto nos episódios em que Rebecca aparece, as opiniões se dividem entre considerá-la sonsa ou simpática, principalmente depois que a personagem declarou torcer para o casal querido dos malubers - provavelmente, uma estratégia do Combo Studio para torná-la mais querida e dar corpo ainda mais à torcida do casal. O fato é que todos os comentários a respeito dos episódios ajudam a engajá-los sobremaneira. Como antes dito, esse feedback é coletado pela equipe produtiva e trabalhado para que os fãs sintam-se ainda mais instigados a interagir em relação à história, criando teorias, formando casais (certa parte da audiência também torce pelo casal Agatha e Kotoko), comentando que perceberam referências a outras produções (como animes, músicas, filmes), etc.

¹⁴² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HQWNf2ugKvs>>. Acesso em: 22/09/2021.

Figura 29: Em ordem: Any Malu, Rebecca, Willen, Kotoko e Agatha.



Fonte: Portal O Universo da Tv¹⁴³

Em relação à questão sonora, segundo o Combo Studio¹⁴⁴ o processo de junção do som e imagem no desenho de Any Malu difere da maioria das obras audiovisuais. Muitas vezes, o recorrente é esse processo ser feito na pós-produção, quando toda a animação já está pronta. Mas, no caso de Any Malu, os vídeos para o YouTube devem ser produzidos próximos à data de lançamento para a série poder aproveitar os assuntos em alta e os virais mais recentes da internet enquanto ainda estão relevantes nas redes sociais.

Após definirem o que o desenho deverá ter, o diretor de som produz a trilha, os efeitos sonoros a partir do animatic, e inclui as vozes sem a mixagem, pois a dublagem do desenho animado ajuda na concepção dos personagens. Deste modo, primeiro a voz é gravada para só então fazerem a animação em cima dela. No caso da gravação da voz original de Any Malu, a Natali Pazete lê o *script* com sua voz natural (falando de jeito entusiasmado já que a Any Malu é muito energética), escolha que possibilita que até mesmo os erros de gravação sejam utilizados para a concepção da personagem. A causa disto, segundo Mendonça¹⁴⁵, se deve ao fato de que Any Malu é uma youtuber. Para ela conseguir se aproximar das pessoas, humanizar a personagem foi um processo muito estudado, onde foi observado, sobretudo, o comportamento e a linguagem das pessoas nas redes sociais, dirigindo um foco especial, segundo Pazete¹⁴⁶, para que algo não fosse interpretado ao pé da letra pelo público. Então os erros de gravação de Pazete - onde ela posteriormente agia de forma totalmente espontânea - foram mantidos (inicialmente guardados em segredo de Pazete) para serem reaproveitados na animação de Any Malu, ajudando a dar mais naturalidade e humanizar a personagem. Só

¹⁴³ Disponível em: <<https://www.ouniversodatv.com/2020/04/any-malu-show-estreia-em-maio-no.html>>. Acesso em: 11/09/2021.

¹⁴⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/combostudio/photos/1593235350870774>>. Acesso em: 11/09/2021.

¹⁴⁵ Disponível em: <<https://youtu.be/WOrP-9iiUc0>>. Acesso em: 12/09/2021.

¹⁴⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WOrP-9iiUc0>>. Acesso em: 21/09/2021.

então, quando a animação está próxima de ser finalizada, o diretor começa a sincronizar os efeitos sonoros e, por fim, edita a trilha musical e mixa as falas e efeitos sonoros.

3.2.2. Uma animação atrativa: Any Malu e os valores da Era Pós-Digital

De acordo com um artigo de Luciano Guaraldo com a participação de Mendonça para o portal "Notícias da TV"¹⁴⁷, o Cartoon Network visou uma estratégia de mais de um ano para conquistar os espectadores televisivos que não conheciam a Any Malu. A estratégia consistiu no seguinte: em março de 2019, os vídeos postados no canal da Any Malu foram reeditados para serem então exibidos no canal da Cartoon Network a partir da série em playlist chamada *Any Malu Backstage*. Com o primeiro episódio lançado em janeiro de 2020, até o momento a playlist conta com 33 vídeos¹⁴⁸ e todos eles se referem à participação da personagem no Cartoon Network, como uma espécie de anúncio do que estaria por vir com o Any Malu Show.

Foi uma estratégia inédita para a gente, pelo tempo de duração desse aquecimento, essas etapas todas, as várias participações da Any Malu dentro do grupo. E só vemos o resultado disso tudo agora, um ano depois, quando ela vai ter de fato o produto principal, o conteúdo que já foi pensado e produzido a quatro mãos pelo Cartoon e pelo Combo Estúdio. [...] Você duplica a força, tem mais uma janela para brincar. Ela está na TV, nas frentes digitais do Cartoon e no canal dela, tudo costurado entre a gente e o pessoal do Combo. O risco que a gente poderia ter corrido era tentar moldar a Malu e perder a autenticidade dela. Mas ela já tinha o DNA perfeito para o que a gente queria ter. A irreverência, o look, até a questão aspiracional, por ela ser mais velha que o público-alvo do canal, tudo isso para a gente é maravilhoso¹⁴⁹.

A produção de Any Malu Show diferencia-se então do conteúdo produzido para o YouTube. A personalidade e o humor da Any Malu continuam sendo os mesmos, mas a forma de contar a história é diferente.

No caso do Any Malu Show, nós fizemos uma mesa de roteiros, eu fui o *show runner*, recebemos as ideias e juntos fomos identificando o que seria feito. Nosso diretor de arte, o Arthur, apresentou o cenário e é muito engraçado, porque em alguns momentos parece que a Any Malu toma vida e diz o que ela quer. Quando eu vi o cenário, a primeira coisa que perguntei foi onde estavam as luzes da cidade de fundo, igual nós vemos nos programas de talk shows. Se todo programa tem, como o Any Malu Show não ia ter? A gente queria cenário, sofá para os convidados, mesa¹⁵⁰.

¹⁴⁷ Artigo disponível em:

<<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/primeira-youtuber-de-animacao-vira-estrela-do-cartoon-network-com-talk-show-avessas-36300>>. Acesso em: 05/09/2021.

¹⁴⁸ Dados coletados em 05/09/2021.

¹⁴⁹ Adriana Alcântara, diretora sênior de conteúdo e produção nacional do canal em entrevista a Luciano Guaraldo, 2020.

¹⁵⁰ Mendonça em entrevista a Luciano Guaraldo, 2020.

De acordo com Mendonça, o objetivo inicial do projeto da Any Malu no Youtube era torná-la uma espécie de link entre as pessoas e os desenhos animados, isto é, com qualquer outro personagem animado. A ideia era que as pessoas fizessem perguntas a Any Malu e a personagem direcionasse estas perguntas para outros desenhos, entretanto, a proteção aos direitos autorais surgiu como um impedimento para o projeto. Nesse sentido, o programa da Any Malu Show chega para realizar esse plano, já que a poderosa Cartoon Network possui o registro de todos os personagens a serem "entrevistados" pela Any Malu.

O programa Any Malu Show então se manifesta como outra alternativa do trabalho feito para o YouTube. Ao contrário dos vídeos gravados no quarto, a Any Malu coordena um programa ao vivo onde entrevistará outras personagens no espaço pertencente a Cartoon Network. Ela é então redefinida conforme o crescimento/reconhecimento da empresa no mercado. Neste programa, há quadros diversificados que são como uma espécie de brincadeira que possuem como finalidade aumentar a diversão e não criar algo repetitivo na narrativa. Entre os quadros¹⁵¹, além do *talk show*, sendo onde acontece a entrevista com os convidados da noite, podemos citar o Fórum Cartoon, que funciona como uma espécie de debate onde dois amigos com opiniões opostas entram em uma disputa para ver quem tem razão - aqui a Any Malu torna-se uma juíza nada imparcial e dá "desconto" se alguém "falar bonito". Também há referências a programas famosos, como o quadro Cartoon Chef, paródia do *MasterChef* onde personagens animados competem na cozinha, ou o Cartoon Musical Talents - Star Singer, que consiste num concurso de música que possui três jurados (o bonzinho, o meio termo e o casca grossa) semelhante ao *American Idols*. Nestas narrativas, o objetivo final da competição que, pela lógica, seria a obtenção de um vencedor, sempre acaba ficando de lado e o que prevalece é o humor em meio a toda bagunça feita pelos próprios personagens.

São produções que vão de encontro aos valores pertencentes à "geração da internet" da Era Pós-Digital, período em que a presença da tecnologia digital é tão ampla e onipresente¹⁵², que ela passa a ser totalmente naturalizada nos espaços sociais. Segundo Ceretta e Froemming (2011, p.18 *apud* Tapscott, 2010) a geração da internet se caracteriza por alguns pontos. Entre eles, está o desejo de dispor mais liberdade de escolha e de expressão assim como o anseio de obter diversão no que faz, por conseguinte, o entretenimento é muito bem-vindo e quase essencial; é importante interagir e sentir que estão participando das decisões por via da

¹⁵¹ Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/cartoon-network-leva-youtuber-de-animacao-para-o-oscar-veja-episodio-33341>>. Acesso em: 05/09/2021.

¹⁵² Disponível em: <<https://bitly.com/17MiFX>>. Acesso em: 05/10/2021.

consideração de suas opiniões e preferências. Também é uma geração caracterizada como colaborativa, devido à praticidade de comunicação que as redes sociais lhes proporcionam; tal qual investigadora/autodidata, que desfruta o fácil acesso à informação disponibilizada nas redes para pesquisar e aprender qualquer assunto que lhe desperte interesse, elencando o que Vani Moreira Kenski (2015, p.51) declarou ser uma *ruptura* nas hierarquias de poder em relação ao acesso e processamento das informações.

A geração da internet quer obter um retorno rápido, pois está acostumada com a velocidade que o *ciberespaço* proporciona, com respostas instantâneas, bate-papos em tempo real com colegas, etc. Além disso, tende a cultivar a inovação e customização, pois, “tornar-se diferente” simboliza possuir originalidade e personalidade mediante a multidão gerada por diversos grupos de jovens na contemporaneidade. E para atingir a “diferença” o mercado¹⁵³ se aproveita bem disso, lançando vários produtos que são inseridos na lista de desejos, como roupas personalizadas, tinta para cabelo, maquiagem, entre outras mercadorias, criando “necessidades” sobre as pessoas.

A partir destas considerações, com episódios rápidos que não chegam a durar 10 minutos, que trazem diferentes estímulos (como cores chamativas, interação, cortes de câmera etc.), que possuem personagens “descolados” e conectados que seguem as tendências do momento, pode-se compreender tanto O (Sur)real Mundo de Any Malu quanto Any Malu Show como produções destinadas para esse público.

A criação da personagem como uma influenciadora digital instituiu um novo molde com forte poder de influência. Ademais, a grande tendência do marketing¹⁵⁴ nos últimos anos é o trabalho com influenciadores digitais. Esses influenciadores, no entanto, não se resguardam ao trabalho no marketing. Ao contrário, são requisitados pelas marcas porque têm se tornado cada vez mais relevantes na sociedade como formadores de opinião, à exemplo dos

¹⁵³ A moda em torno dos estilos *aesthetics e-girl* ou *soft girl* representa bem isso. Para adentrar nesse estilo, é necessário adquirir roupas e acessórios que se encaixem no padrão definido. Depois de feito, basta compartilhar a foto nas redes sociais utilizando hashtags que prováveis novos seguidores com preferências semelhantes irão surgir.

¹⁵⁴ De modo que 77,5% das marcas acreditam que influenciadores e criadores podem ser bons aliados e interlocutores em tempos de COVID-19. Disponível em: <<https://medium.youpix.com.br/pesquisa-marketing-de-influência-em-tempos-de-pandemia-de-covid-19-f4a19e-bd0863>>. Acesso em: 05/10/2021.

youtubers Felipe Neto¹⁵⁵ e Atila Iamarino¹⁵⁶, que adquiriram relevância nacional a partir de seus posicionamentos políticos sobre questões socioculturais e ambientais.

O sucesso e originalidade de Any Malu representa um marco para o cenário da animação brasileira, e mais do que isso, desempenha relevância na história da animação mundial. Consideramos Any Malu como um reflexo do Combo Studio e dos valores e comportamentos que estão sendo construídos pela/para geração da internet na contemporaneidade.

¹⁵⁵ É conhecido por possuir um dos maiores canais brasileiros do YouTube, contando com 43 milhões de inscritos e quase quatorze bilhões de visualizações acumuladas em vídeos. Atualmente, é uma das personalidades mais populares do mundo na plataforma. Disponível em: <<https://www.youtube.com/naofazsentido>>. Acesso em: 05/10/2021.

¹⁵⁶ É um biólogo e pesquisador brasileiro que ganhou notoriedade como divulgador científico durante a pandemia de COVID-19. Seu trabalho está voltado para os canais *Nerdologia* (2010), com mais de trezentos milhões de visualizações e *Atila Iamarino* (2012) com mais de sessenta milhões de visualizações. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/AtilaIamarino>>. Acesso em: 05/10/2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou analisar o contexto histórico da animação, desde as técnicas de feitura no papel ao desenvolvimento da primeira influenciadora digital animada da história pelo Combo Studio, um estúdio brasileiro de animação formado no Rio de Janeiro.

A nossa metodologia foi orientada e desenvolvida a partir de três abordagens centrais que nos permitiu refletir sobre o crescimento e fortalecimento da animação enquanto estrutura narrativa possuidora de códigos estéticos próprios, consagrada como arte autônoma; as influências da indústria e do mercado no processo de realização dos desenhos animados; as maneiras que as ferramentas digitais foram apropriadas facilitando e revolucionando o ofício artístico; e o percurso de formação de um estúdio específico de animação que viu na internet a possibilidade de expandir horizontes e produzir algo original.

Dessa forma, no primeiro capítulo, articulamos um panorama histórico da animação que perpassa a evolução dos brinquedos ópticos ao desenvolvimento industrial da animação com a criação dos primeiros estúdios. Vimos como a animação deixa de ser o vislumbre de uma novidade técnica e passa a fazer parte do cotidiano popular através de uma difusão possibilitada pela TV e cinema. Percebemos, no primeiro momento, como o desenvolvimento tecnológico chegou para revolucionar a animação no papel a partir da inserção do computador, inaugurando diversidade técnica e estética. No segundo momento, identificamos como o cinema de animação se desenvolveu no Brasil, já envolto no domínio cultural da indústria norte-americana. Observamos sua produção aumentar com a virada do século, a partir dos investimentos públicos na área e dos progressos da tecnologia digital.

No segundo capítulo, elaboramos, inicialmente, uma discussão em torno do mercado de animação no contexto brasileiro. Discutimos como o cenário internacional atrelado à necessidade de produções originais devido à concorrência das plataformas SVOD via streaming, influenciou produtoras independentes nacionais a se voltarem para a criação de séries animadas para a TV, refletindo no aumento da qualidade das produções brasileiras. Também no segundo capítulo, fizemos um mapeamento do processo de formação do estúdio de animação criado no ano de 2015 por Anderson Mahanski e Fernando Mendonça. Percebemos o Combo Studio como um estúdio de animação gerado por amigos que compartilhavam os mesmos interesses e que um dia resolveram investir em uma produção autônoma utilizando a internet como estratégia de diferenciação, resultando na sua obra de maior sucesso até o momento: a personagem Any Malu.

No terceiro capítulo, nosso foco se volta para a análise do processo criativo das duas principais obras do Combo Studio: O (Sur)real Mundo de Any Malu e Any Malu Show. Tratamos no início dessa escrita o percurso do desenvolvimento da relação entre os artistas e a tecnologia digital em detrimento do modo de produção considerado mais artesanal de uma animação. Vimos que a animação compreende diversas etapas e depende de alguns fatores, postulada em 12 princípios fundamentais desenvolvidos pelo estúdio de Walt Disney, e finalizada só após o transitar de três fases essenciais: pré-produção, produção e pós-produção. Nesse sentido, as animações do Combo Studio não estão alheias a esses procedimentos. Elas passam por um trabalhoso processo de produção, mas diferem-se entre si a partir de pontos como elaboração de roteiro, estética ou linguagem, dependendo de qual será o destino da produção: TV ou YouTube. Percebemos que o universo de Any Malu constitui uma forma estética que se comunica com o público majoritariamente jovem através de símbolos produzidos intencionalmente baseados no emprego de estratégias narrativas próprias da animação ou de outras linguagens (como o teatro). Ao dirigirmos o olhar para as duas produções do Combo Studio, compreendemos que se tratam de produções que são reflexos de sua equipe e de seu público, caracterizado, sobretudo, como nativo digital.

Sendo assim, a partir dos pontos abordados nesta pesquisa, elencamos o Combo Studio como um dos grandes contribuidores para a história do cinema de animação nacional e até mesmo mundial, na medida em que estrearam por meio da personagem Any Malu a ideia de um novo segmento tão característico da sociedade atual: uma personagem *influencer*. Any Malu é símbolo enquanto produto cultural desse ritmo de inovações que o avanço das tecnologias digitais, da comunicação e da informação fornece de modo cada vez mais progressivo e imponente, transformando comportamentos e gerando novos valores. Esse estudo versa, justamente, sobre a primeira influenciadora digital animada. Um trabalho pioneiro na área de animação com impactos sociais ainda imprevisíveis que, com certeza, demanda mais atenção em pesquisas futuras.

Diante das considerações tecidas até então neste trabalho, elencamos que cada elemento discutido com maior ou menor profundidade pode germinar pontos de discussão para novos trabalhos acadêmicos ligados à área da animação, cuja temática ainda é muito pouco explorada pela historiografia brasileira.

Consideramos importante o avanço nos estudos acerca da animação, pois trata-se de um segmento que compartilha igual importância sociocultural de outras mídias costumeiramente utilizadas para contar histórias, como o cinema live action, o teatro ou a literatura. Uma história, ao ser criada, traça um panorama da época e do local onde se insere.

Por isso, torna-se comum o uso de obras ficcionais como recursos didáticos em aulas de diversas áreas, inclusive, nas de história. Entretanto, é necessário atentar-se ao caráter ideológico dessas produções e problematizar de que forma elas retratam determinado assunto, tendo em vista que toda obra é construída a partir de uma intencionalidade.

É, pois, fundamental que mais pesquisas sejam feitas sobre esta área, que se expande e conquista cada vez mais reconhecimento tanto por parte das produtoras quanto dos consumidores. A animação, tampouco, reduz-se ao entretenimento. Ela pode ser usada para outras¹⁵⁷ finalidades, como na elaboração de modelos de animais pré-históricos para visualização científica ou na aplicação em simulações onde a situação real ofereça perigo, tal qual os treinamentos de pilotos de avião. Na medicina, estudantes podem usar animações 3D para treinar cirurgias. Na arquitetura e engenharia, animações podem ser usadas como ferramenta de pré-visualização de estruturas, tornando possível testar a estética, funcionalidade e a segurança de uma obra antes mesmo de iniciar-se a construção. Desse modo, estudar o processo de desenvolvimento da animação é estudar também o desenvolvimento de uma tecnologia que impacta diversas áreas da sociedade e do conhecimento.

Esperamos que este trabalho contribua para a ampliação do debate acerca da produção nacional de animação e provoque interesse sobre outras produções brasileiras e suas respectivas equipes de profissionais, tão presentes no resultado da obra. Que novas abordagens e temáticas sejam desenvolvidas no intuito de discutir o cenário nacional de animação. Que surjam dúvidas e diálogos que estimulem em direção àquilo que tem sido considerado pela academia o mais valioso aprendizado: a capacidade de formular perguntas, buscar respostas e sistematizar o conhecimento.

¹⁵⁷ Disponível em: <<https://mapsystemsindia.com/resources/various-uses-of-animation.html>>. Acesso em: 05/10/2021.

ENTREVISTAS

MENDONÇA, Fernando. MAHANSKI, Anderson. R.Talks entrevista Fernando Mendonça e Anderson Mahanski sobre a Any Malu, estrela do YouTube. 2020. Transcrição. Entrevista concedida a David Diesendruck. **Redibra**. Disponível em:
<<https://www.redibra.com.br/post/r-talks-entrevista-fernando-mendon%C3%A7a-e-anderson-mahanski-sobre-a-any-malu-estrela-do-youtube>>.

MENDONÇA, Fernando. MAHANSKI, Anderson. **Um Combo de Sucessos: A Jornada de um Estúdio Brasileiro**. 2016. YouTube (canal Iconic Network). Entrevista concedida a Henrique Lira. 2h15min. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=T9l0YclLgro>>.

MENDONÇA, Fernando. MAHANSKI, Anderson. **Combo Stúdio - Entrevista com Anderson Mahanski e Fernando Medonça**. 2016. YouTube (canal Night Rider). Entrevista concedida a Paulo de Tarso, João Vitor do Amaral, Lucas Yoshida, Gabriel Torres, Victor Freitas e Suellen Cristina. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=gSTrkud_eLI>. Acesso em: 26/07/2021.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Diego M., LEITE JR., Antonio J.M., MURAKAMI, Luiz C. **O emprego da técnica de animação por recorte digital para a criação de personagens de jogos digitais.** 2015. Artigo. XIV SBGames, Teresina - PI. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147538.pdf>>. Acesso em: 24/08/2021.
- ATHAYDE, Marco Antônio Souza de. **Cinema de animação no Brasil: história e indústria moderna.** 2013. 8-68 p. Monografia. Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/7430>>. Acesso em: 10/06/2021.
- BEZERRA, Larissa Rogério. História do desenho animado e sua influência na formação infantil. 2012. 1182-1195 p. Artigo. **Encontro Cearense de História da Educação (ECHE)**, 11. Encontro Nacional do Núcleo de História e Memória da Educação (ENHIME), 1. Fortaleza. Anais. Fortaleza: Imprece. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/24841>>. Acesso em 10/06/2021.
- BNDES, Banco Nacional do Desenvolvimento. **Animação: técnicas e processo** | Infográfico. 2016. Artigo. Disponível em: <<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/processo-animacao>>. Acesso em: 22/09/2021.
- BRETHER, Simon Pedro. **Animação Digital 2D: simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador.** 2010. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/BUOS-8QCLWC>>. Acesso em: 19/08/2021.
- BORGES, Lula. História da Animação: uso da técnica e estética. 2019. 63-82 p. Artigo. **Revista Livre de Cinema**, v. 6, n.2. Disponível em: <<http://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/220/252>>. Acesso em: 10/06/2021.
- BRAGA, P. H. C. ; SILVEIRA, I. F. . **Proposta de linguagem de padrões utilizados em storyboards para geração semiautomática de animações digitais.** 2013. Artigo. WCSEIT - World Congress on Systems Engineering and Information Technology, Porto, Portugal. Disponível em: <<https://copec.eu/congresses/wcseit2013/proc/works/18.pdf>>. Acesso em: 23/08/2021.
- CHAVES JUNIOR, Cassimiro Carvalho. **Arte, técnica e estética.** 2009. 128 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/283995>>. Acesso em: 01/08/2021.
- CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do desenho animado à computação gráfica: a estética da animação à luz das novas tecnologias.** 2006. Monografia. 126 p. Universidade Federal da Bahia. Salvador - BA. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/30226/1/Paula%20Ribeiro%20da%20Cruz.pdf>>. Acesso em: 01/09/2021.

- FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações. Artigo. 2009. 21 p. **VII Encontro Nacional de História da Mídia: mídia alternativa e alternativas midiáticas**. Fortaleza - CE. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CI-NEMA%20DE%20ANIMACAO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>>. Acesso em: 10/06/2021.
- GAMA, Marina Moreira da. **A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação**. 2014. p. 93-144. Revista do BNDES, Rio de Janeiro, n.42, dez. . Disponível em: <<http://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/5249>>. Acesso em: 13/07/2021.
- GARZON, Gabriela Maria. **Estrutura de produção dos longas metragens de animação do Brasil**. 2012. 173 p. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/JSSS-8Z8H7J>>. Acesso em: 17/07/2021.
- GIL, Catarina. O advento da animação digital: da animação 2D tradicional ao 3D. 2018. Artigo. OMNIA - **Revista Interdisciplinar de Ciências e Artes**, 8(1), 45-52. Disponível em: <<https://doi.org/10.23882/OM08-1-2018-E>>. Acesso em: 20/08/2021.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto. Elementos para uma poética da imagem animada**. 2006. 287 p. Tese (doutorado). São Paulo: Editora Senac São Paulo. Disponível em: <<https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/14052>>. Acesso em: 10/06/2021.
- GATTI JÚNIOR, Wilian, GONÇALVES, Marilson Alves, BARBOSA, Ana Paula Franco Paes Leme. Um estudo exploratório sobre a indústria de animação brasileira de animação para a TV. 2014. p.461-495. Artigo. **REAd**. Revista Eletrônica de Administração. Porto Alegre – Edição 78 - Nº 2. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/read/a/dqtJkknYfFZZGM9zDZN6JCj/?lang=pt>>. Acesso em: 10/08/2021.
- GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação brasileira**. 2008. 25 p. Monografia. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/33927329-Historia-da-animacao-brasileira-andreia-prieto-gomes.html>>. Acesso em: 10/06/2016.
- HERBERT, Stephen; REYNAUD, Charles-Émile. **Who's Who of Victorian Cinema**. Disponível em: <<https://www.victorian-cinema.net/reynaud>>. Acesso em: 19/06/2021.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 2007. Livro. 11-60 p. 2. ed. Campinas, São Paulo. Papirus.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Hipercinema: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiperrealista**. 2012. 519 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284589>>. Acesso em: 02/07/2021..
- LUZ, Filipe Soares Branco da Costa. **O Movimento na animação para uma reclassificação digital**. 2013. 439 p. Tese (doutorado). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10362/12101>>. Acesso em: 10/06/2021.

- MENDONÇA, Flávia da Costa Ferreira. **A expansão do mercado de animação brasileira: condições de possibilidade que favoreceram o crescimento da produção de longas-metragens animados no Brasil no século XXI.** 2017. 83 p. Monografia. Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/19414>>. Acesso em: 17/07/2021.
- MORENO, Antônio . **A experiência brasileira no cinema de animação.** 1978. 127 p. Livro. 1. ed. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme. v. 1000.
- NICIHOKA, Radha Marques. **Little Boy - Curta Metragem de Animação.** 2013. Monografia. 55p. Universidade de Brasília - UnB. Brasília - DF. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/7427/1/2013_RadhaMarquesNicihoka.pdf. Acesso em: 01/09/2021.
- NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. O mercado consumidor de animação no Brasil. 2019. 7-27 p. Artigo. **BNDES Setorial**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 49. Disponível em: <<https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/17020>>. Acesso em: 10/06/2021.
- SCHIRIGATTI, Elisangela Lobo, AVRICHIR, Ilan. Processo de produção de uma animação: uma abordagem teórica. 2019. p. 32-55. Artigo. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, mai./ago. 2019. Disponível em: <<http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/226/pdf>>. Acesso em: 26/07/2021.
- TEIXEIRA, Pedro Mota. **A representação emocional da personagem virtual no contexto da animação digital: do cinema de animação aos jogos digitais.** 2013. Tese (doutorado). Universidade do Minho. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/28784>>. Acesso em: 19/08/2021.
- TEIXEIRA, Pedro, FERREIRA, Antônio, MARTINS, Nuno. **O paradigma da Animação Híbrida.** 2018. Artigo. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XI (21). Disponível em: <<http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=307>>. Acesso em: 08/09/2021.
- WERNECK, Daniel Leal. **Estratégias digitais para o cinema de animação independente.** 2005. 200 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Belo Horizonte. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/VPQZ-75VP3W>>. Acesso em: 10/06/2021.