

Humor crítico: Dos cartuns às animações cinematográficas



<https://doi.org/10.56238/chaandieducasc-038>

Carla Lima Massolla Aragão da Cruz

LATTES: <https://lattes.cnpq.br/6249807525107752>

RESUMO

Como a mesma expressão escrita e imagística do humor crítico dos cartuns, surgiram animações fabulares, que acrescentaram movimento e áudio nas produções fílmicas, e, devido ao alcance universal do cinema, tem o potencial de influenciar milhões de pessoas ao redor do mundo, gerando maior impacto social. As animações que optaram

pela linguagem de humor crítico formataram um novo estilo de gênero fabular, que diferente do convencional, não conduzem a essência das suas narrativas para um mundo belo e justo, no qual, a princesa ou do herói predominam. Mas, direciona o espectador para uma realidade em que a narrativa se fundamenta na ironia ou zombaria, e que não apresenta, necessariamente, a resolução para todos os conflitos da história, no entanto garante uma reflexão sobre tema.

Palavras-chave: Humor crítico, Animação, Cartuns, Cinema, Gênero fabular.

1 INTRODUÇÃO

E difícil não sorrir diante dos cartuns e charges do Ziraldo Alves Pinto (1932), da Laerte Coutinho (1951), do Arnaldo Angeli Filho (1956), do Maurício de Sousa (1935) e do Chico Caruso (1949). Como maiores cartunistas e chargistas brasileiros, criaram narrativas do cotidiano e de circunstâncias atemporais, bem como personagens, inesquecíveis.

Antes das produções fílmicas, as publicações de charges e cartuns, nos jornais, revistas e panfletos, eram o único canal de impacto social imediato, na abordagem do humor crítico. Esta linguagem não foi reprimida, mas ampliada pelo movimento adquirido nas produções fílmicas, em especial de fábulas.

A primeira percepção que fica latente, na análise do conteúdo crítico das animações, é sua semelhança com a linguagem, escrita e imagística, dos cartuns e, principalmente, das charges, gêneros nos quais os aspectos do humor crítico estão, frequentemente, relacionados ao contexto sociopolítico, desvinculados dos padrões de perfeição e de moral.

Nas animações, o gênero que predomina é fabular, mas não convencional, enquanto as fábulas nos conduzem para um mundo belo e justo, nos quais facilmente nos enxergamos no papel da princesa ou do herói, o humor crítico nos direciona, simultaneamente, para uma realidade em que predomina a ironia ou zombaria, ou seja, há uma ação de valorização de uma situação que na verdade se pretende desvalorizar. Como explica Brait (2014, p.64), a produção de ironia é adquirida por antífrase, pois há uma inversão semântica na demonstração do valor ilocutório.



1.1 LINGUAGEM COMUNICACIONAL NAS CHARGES E CARTUNS

As características estéticas das ilustrações, por si só, já produzem uma grande dose de humor, como podemos também identificar na charge, se utiliza caricatura, de um ou mais personagens, para satirizar um acontecimento, produzindo o humor, em grande parte, por conta do aspecto burlesco da imagem. E, é este exagero nos traços que retrata o próprio significado da palavra francesa charge, carga ou cavalaria.

Semelhantemente, outro recurso artístico de cunho crítico é o cartum, da palavra de origem inglesa *cartoon*, mas que ao contrário da charge, estabelece uma crítica aos acontecimentos ligados à temporalidade, isto é, situações mais corriqueiras da sociedade. Desta forma, enquanto a charge é a expressão gráfica da visão crítica político-social de um artista sobre determinadas situações cotidianas, demonstradas através do humor e da sátira, o cartum envolve principalmente casos de caráter político que sejam de conhecimento do público.

Podemos dizer, que tanto a charge quanto o cartum são linguagens comunicacionais de construção de sentidos que se utilizam principalmente do aspecto imagístico, e que para o entendimento da linguagem que ilustram não requer que o receptor possua um vasto conhecimento culto, basta uma noção dos acontecimentos cotidianos. Todavia, mesmo um público leigo no contexto social, não ficará privado de humor, já que as imagens dos cartuns e das charges já são suficientemente atrativas para alcançar um grande público, que recebe um pacote recheado de humor e com teor crítico elevado.

Como a ironia é provocada por assuntos de entendimento coletivo, os cartunistas e chargistas tendem a inspirar seus personagens nas pessoas que exercem maior influência social, e por assim ser, causam maior desconforto entre os que ocupam cargos de poder, razão pela qual, em momentos de censura, as publicações se tornam primeiro alvo nas restrições, como aconteceu com o informativo brasileiro Pasquim, na década de 1970. Fundado em 1969 – por Jaguar, Sérgio Cabral, Tarso de Castro e Ziraldo, o semanário ficou conhecido por fazer forte oposição ao regime militar, e se tornava mais politizado com o passar dos anos. A tiragem, de 20 mil cópias semanais, chegou a 200 mil em meados da década de 1970, sempre apresentando textos, cartuns e charges políticas. Entre os colaboradores, o semanário contava com jornalistas, escritores, cartunistas e artistas de outras áreas, como Millôr Fernandes, Prósperi, Claudius, Fortuna, Henfil, Paulo Francis, Ivan Lessa, Carlos Leonam, Sérgio Augusto, Ruy Castro, Fausto Wolf, Chico Buarque, Rubem Fonseca, Odete Lara, Gláuber Rocha e outros. A redação chegou a sofrer censura prévia e vários integrantes foram presos durante a década de 1970.



Figura 1 - Charge de Ziraldo em *O Pasquim* de 14 de janeiro de 1971



Fonte: Acervo Resistir é Preciso/IVH. Disponível em: <<http://memorialdademocracia.com.br/card/chega-o-pasquim-para-fazer-rir-e-pensar>>. Acesso em 10 de nov. 2023.

O Pasquim persistiu na década de 1970 como um dos mais populares jornais alternativos do país. Idealizado pelo cartunista Jaguar para ser um jornal do bairro carioca de Ipanema, mais voltado para o humor comportamental, adentrou progressivamente em temas mais políticos, mas guardando sempre as características de jornal de sátira e humor, como podemos observar pela charge de Ziraldo (1971), apresentada na Figura 1. *O Pasquim* terminou em 1991, seis anos após o fim da ditadura, na edição número 1072. Depois o periódico foi relançado em 2002 e durou até 2004 (Naliato, 2014).

Como as charges, as animações fabulares do estilo humor crítico com vínculo sócio-histórico, também recorrem às variadas estratégias imagísticas no discurso para produzir os efeitos cômicos e reflexivos a que se propõem, porém a este se somam recursos de som e de movimento. Inúmeras técnicas podem ser empregadas em apenas uma mesma produção, nas quais certos elementos se mostram mais frequentes ou mesmo mais essenciais do que outros, no entanto todos contribuem na composição da mensagem.

As codificações visuais proporcionam maior compreensão do que as verbais e alinhadas aos discursos elaborados, potencializam a percepção das mensagens das narrativas, e, da mesma forma que com o exagero o chargista consegue dar ênfase maior aos aspectos marcantes da obra que se propõe a retratar, acontece com as animações, pois, ao mesmo tempo que as distorções provocam humor e distanciam o desenho da realidade, as aproximam da verdade, é como se a endorfina quebrasse todas as limitações racionais e concedesse maior transparência no campo reflexivo. Mas diferentes das fábulas, a satisfação não ocorre pelo envolvimento em histórias de fadas ou projeções de fatos heroicos. A ironia acaba sendo uma porta para aquele que busca fugir do convencional, e assim, a graça do ridículo, em detrimento aos temas de maior seriedade, causa uma sensação de alívio e/ou compensação.



1.2 ANIMAÇÕES FABULARES

Analogicamente as charges, as narrativas das animações fabulares do estilo humor crítico, para manter a atenção do espectador e provocar maior comicidade, também guardam o inusitado para o final. A estratégia é a de surpreender o espectador com a quebra da lógica, provocando uma ruptura no esperado. A surpresa é um fator imprescindível nesse caso, e a sutileza uma grande virtude.

As estratégias do uso da linguagem das charges, cartuns e animações fabulares de humor-crítico fazem constante uso da polifonia, isto é, de uma multiplicidade de vozes entre os personagens ou na contextualização da situação. É uma associação de diferentes imagens, discursos e uma rede de acontecimentos, que as vezes dialogam com notícias, outros filmes e até informações. Como afirma Louis Marin, “os textos mudam a imagem que os atravessam em discurso” e “a transformação se dá em dois sentidos: a imagem atravessa os textos e os muda; atravessados por ela, os textos as transformam” (Marin,1993, p.9).

A animação surge no início da história do cinema com a duração de apenas 3 minutos. Inicia sob as mãos do cartunista James Stuart Blackton, autor e produtor do filme de animação desenhada, intitulado por *Humorous Phases of Funny Faces*. É um desenho silencioso, lançado em 1906, nos Estados Unidos, cuja narrativa apresenta os rostos engraçados de um casal que vai envelhecendo nos recortes desenhados da animação e ganham movimento com a técnica de *stop motion*. Na sequência outros personagens são traçados, como um palhaço, que ao lado da imagem de um cachorro e outros objetos, produzem cenas engraçadas na geração dos movimentos, conforme podemos observar nos frames do filme, apresentados na Figura 2.

Figura 2 - Frames de *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906 - 1st Drawn Animation - J. Stuart Blackton.



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LHXzVufTX_8>. Acesso em: 02 nov.. 2023.

Entretanto, foi Paris, em agosto de 1908, que recebeu a primeira apresentação cinematográfica, *Fantasmagorie*, realizada pelo cartunista Émile Cohl, no Théâtre du Gymnase Marie-Bell, que comportava 800 pessoas, e era transformado em cinema nos períodos de férias. Diferente dos critérios atuais para duração mínima de títulos cinematográficos, *Fantasmagorie* é uma produção que tinha apenas um minuto e quarenta segundos (Lucena Jr, 2002, p.20).



Figura 3 - Frames de *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908.

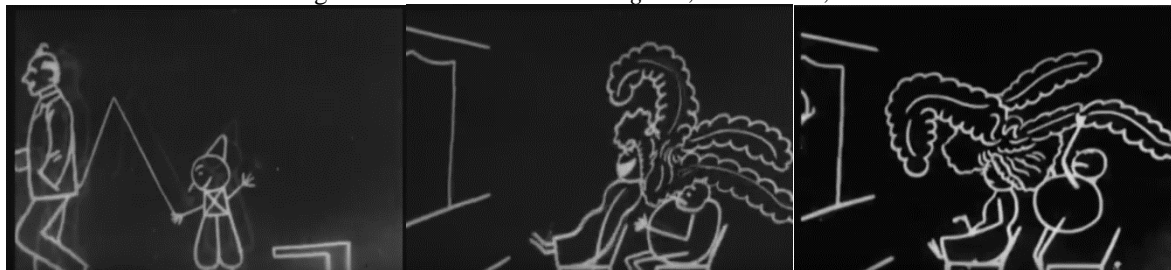


Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>> Acesso em: 02 nov. 2023.

Como podemos observar nos frames da própria animação, apresentados na Figura 3, a narrativa apresentava uma história fictícia, na qual o protagonista, um palhaço de poucos traços, que é desenhado pelas mãos do cartunista na própria narrativa, contracena com outros diversos objetos mórficos dispostos no quadro: caricaturas de pessoas, um anzol, uma flor, uma caixa, uma garrafa, um elefante e um cavalo dentre outros.

Como os cartuns, que extraem humor de qualquer situação, as primeiras produções cinematográficas exploraram muito esta característica. Ao vê-las a sensação é de como se os cartuns ganhassem vida com os movimentos na tela. Não há uma exigência de amarra factual nos cartuns, razão pela qual o humor nas cenas de *Fantasmagorie* perpetuam até hoje, bem como o aspecto crítico da narrativa. Vejamos nos frames da animação, apresentados na Figura 4, na qual um executivo pode ser pescado por um palhaço e uma mulher com um penteado volumoso e cheio de plumas se senta com tranquilidade no primeiro banco de um auditório, atrapalhando a visibilidade do espectador do banco de trás, que com toda tranquilidade começa a mexer nos cabelos da mulher.

Figura 4 - Frames de *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>> Acesso em: 02 nov. 2017

Como as charges, a animação se utiliza do humor crítico e de situações casuais para conquistar o espectador, no entanto as animações, diferente das charges, não focam só em circunstâncias específicas de uma época, cultura e local, e por isso, seu entendimento tem um prazo de validade mais largo.

Outra apresentação de impacto, no início da história do cinema, foi o curta-metragem de Winsor McCay, *The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics*, que geralmente é citado apenas como *Little Nemo*. A direção é de James Stuart Blackton e Winsor McCay e o lançamento



foi em 1911. McCay utilizava suas tiras, que eram publicadas nos jornais de Nova Iorque, para animação.

Diferente dos títulos anteriores, antes de iniciar os minutos destinados à animação dos desenhos, o filme inicia com a filmagem do cartunista e outros personagens, que interagem nos oito minutos iniciais do filme. Embora sejam pequenos quadros mudos, pelos textos que são apresentados nas cenas e expressões, a narrativa apresenta McCay anunciando aos seus amigos que criaria 4000 desenhos que se movimentariam em um mês. Depois, aparece o cartunista com papéis e barris de tinta. Na sequência, inicia uma demonstração metalinguística da produção cinematográfica. Ou seja, o cartunista começa a realização dos traços artísticos e elucida as estratégias utilizadas para produção da animação de imagens no cinema, conforme podemos observar nos *frames* de *Little Nemo*, dispostos na Figura 5.

Na segunda imagem verificamos o cartunista tracejando e na terceira os desenhos vão ganhando a forma de personagens.

Figura 5 - *Frames* do início do filme *Little Nemo* (1911), Winsor McCay, The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics.



Fonte: Disponível em: < https://www.youtube.com/results?search_query=little+nemo+1911 > Acesso em: 02 nov. 2023.

Depois de apresentada a técnica de elaboração do desenho, McCay demonstra como ocorre o processo de animação, conforme os frames apresentados na Figura 6. Na primeira imagem, o número 1 é apresentado, apontando que a primeira imagem está sendo disposta em um suporte pelo cartunista, que na sequência é substituída por outra imagem com a frase “assista eu me mover”.

Figura 6 - *Frames* do início da animação *Little Nemo* (1911), Winsor McCay, The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics.



Fonte: Disponível em: < https://www.youtube.com/results?search_query=little+nemo+1911 > Acesso em: 02 nov. 2023.



No término da animação visualizamos a terceira imagem disposta na Figura 6, na qual consta o número 4000. Desta forma, se dividirmos 4000 imagens pelo tempo total da animação de 148 segundos, podemos concluir que na técnica de *stop motion* foram utilizadas aproximadamente 27 imagens por segundo para a produção dos movimentos.

No término da animação visualizamos a terceira imagem disposta na Figura 6, na qual consta o número 4000. Desta forma, se dividirmos 4000 imagens pelo tempo total da animação de 148 segundos, podemos concluir que na técnica de *stop motion* foram utilizadas aproximadamente 27 imagens por segundo para a produção dos movimentos.

Aspectos socioculturais também foram incorporados na construção do *ethos* das personagens e na ambiência da narrativa, que provoca humor com os traços grotescos da caricatura do africano Imp, como também com surgimento dele no meio da fumaça do cachimbo do irlandês. Este efeito provocado com a fumaça, alegoricamente alude ao vapor dos barcos negreiros que traziam os escravos naquela época.

Figura 7 - Frames da animação de *Little Nemo* (1911), Winsor McCay, The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics.



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=little+nemo+1911>. Acesso em: 02 nov. 2023.

Na Figura 7, podemos observar frames coloridos da animação *Little Nemo*, embora a edição original fosse preta e branca. Estes frames apresentam os três personagens principais: o primeiro é o africano Imp, o segundo é o anglo-saxão Nemo, desenhado como um nobre, e o terceiro é a imagem do irlandês Flip, caricaturado como um menestrel. Observa-se, que a continuidade do humor prossegue com uma briga, quando Imp sorri das vestes de Flip e é respondido com um soco. Entretanto, o conflito é colocado como uma circunstância casual, pois ao longo da narrativa é possível observar que os personagens permanecem próximos, mesmo diante de situações pouco amistosas. Em situação parecida, viviam um grande número de irlandeses e africanos, enviados como escravos ao Novo Mundo entre os séculos XVII e XIX, como também, ao grande número deles, que depois da revolução



industrial foram absorvidos e passaram a atuar como operários e ajudantes, nas indústrias e comércios locais.

Ainda, observando os frames da animação *Little Nemo*, dispostos na Figura 7, identificamos, que Nemo aparece no meio de Imp e Flip, demonstrando discordância com o conflito entre ambos, e, a seguir assume uma posição de domínio sobre as formas dos dois personagens, ocupando metade do tempo de duração da animação. As figuras se distorcem enquanto Nemo controla as suas formas, com os movimentos de elevação e de descida de seus braços, se esticam ou esmagam as figuras, como se ele fosse o responsável por mediar uma posição de controle e equilíbrio entre os dois personagens, ou talvez entre a representação dos dois povos.

Em seguida, Nemo – que em latim significa ninguém - desenha uma princesa para ele e se estabelece em um trono dentro da boca de um dragão. Mais uma vez a noção de domínio se torna latente, pois nem a princesa e nem o dragão tem escolha, simplesmente servem a vontade de Nemo. O domínio exercido pelo jovem Nemo pode representar o poder dos americanos nas terras novas, os Estados Unidos da América, também conhecido na época como a terra dos sonhos, como a Slumberland de Nemo (LUCENA JR, 2002, p.30). De fato, o que vemos é a manifestação das relações sociais e políticas de poder da época sendo retomadas pela animação.

McCay conseguiu destaque também entre os animadores mais famosos da sua época e recebeu a representação de uma de suas tiras mais famosas, dos episódios de *Night of the Living Houses* na representação documental de imagens do Museu do Louvre, denominado na narrativa como *Sleepy Town*. A imagem de Little Nemo, apresentada na Figura 8, foi a primeira de histórias em quadrinhos a ser incorporada à coleção do Louvre.

Figura 8- *Frames* da animação de *Little Nemo* (1911), Winsor McCay, The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics.



Fonte: - Winsor McCay, *Little Nemo*, 6 de fevereiro de 1910 - 140x87px, Louvre. Disponível em: <<https://archive.org/details/winsormccaythefamouscartoonistofthenyheraldandhismovingcomics>>. Acesso em 14 nov. 2023.

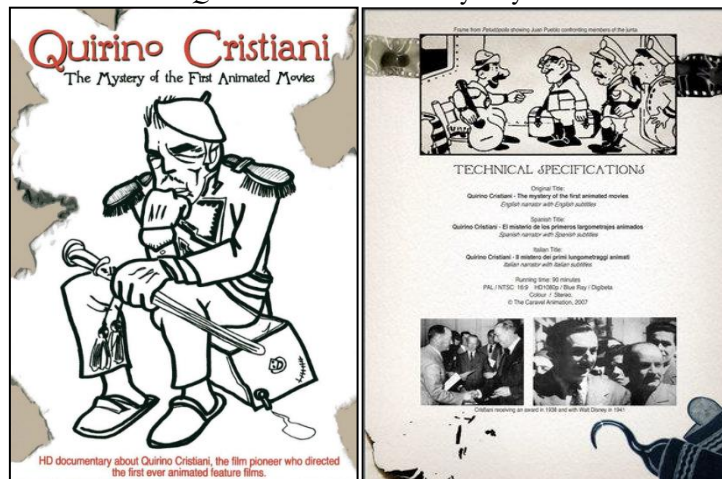
Mantendo o estilo crítico dos primeiros curtas, o primeiro longa-metragem de animação do mundo foi *El Apóstol*, lançado em 1917, como um filme mudo, produzido e dirigido em branco e preto



na Argentina, por Quirino Cristiani, cartunista, diretor e animador italiano nacionalizado argentino, precursor da animação naquele país, é reconhecido entre os grandes animadores mundiais.

As cópias dos filmes foram perdidas em um inexplicado incêndio na produtora, por isso, animadora Gabriele Zucchelli dirigiu o documentário intitulado *Quirino Cristiani: The mystery of the first animated movies*, 2007, e como fruto da pesquisa que realizou sobre a história do estúdio, conseguiu recriar o visual e a técnica utilizada, cuja cópia frente e verso da capa do documentário está apresentada na Figura 9.

Figura 9 -Capa do documentário *Quirino Cristiani: The mystery of the first animated movies*, 2007.



Fonte: Disponível em: <<https://www.stoptrik.eu/quirino-cristiani-eng/>>. Acesso em: 13 de jan.2018.

Entretanto, em meio aos prepostos políticos e sociais da época, enquanto países da Europa enfrentavam conflitos na concorrência econômica, desacordos na disputa colonial e desafios na competição armamentista, Charlotte Reiniger (Figura 10), se tornou a primeira mulher a dirigir um filme de animação, *As Aventuras do Príncipe Achmed* (The Adventures of Prince Achmed, 1926).

Figura 10 - Charlotte Reiniger e suas ilustrações de *As Aventuras do Príncipe Achmed*, 1926.



Fonte: Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/grandes-mulheres-da-animacao/>>. Acesso em 10 jan. 2018.

A produção foi realizada com a técnica de animação de silhuetas (LUCENA JR, 2002, p.117), e ela foi a responsável por introduzir o estilo fabular convencional nas animações cinematográficas,



que é também considerado o mais antigo filme de animação baseado em diversas histórias de *Mil e Uma Noites*. Depois disso a diretora alemã foi ainda responsável por mais de quarenta animações de silhuetas.

Figura 11 – Frames de *A Lenda de Miragaia* (1931, António Cunhal e Raul F. Fonseca)

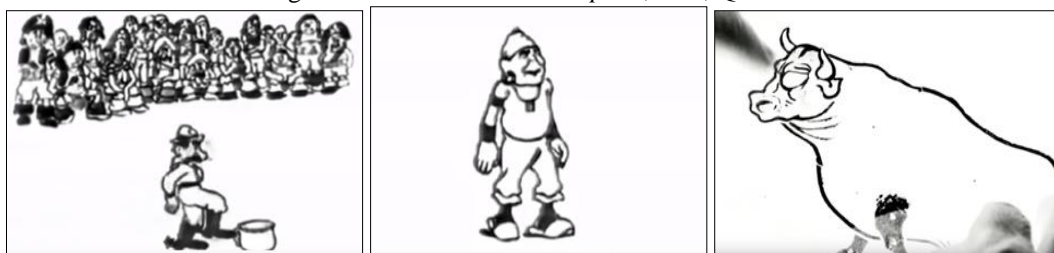


Fonte: Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=sh4A0-NFDrM>>. Acesso em 10 jul. 2023.

Reiniger tinha um estilo de arte peculiar em suas animações, diferente de outros artistas do período de 1920 a 1930, as emoções dos personagens não ocorriam pelas expressões faciais, mas por meio de gestos. Inspirado nas técnicas de animação dela, António Cunhal e Raul Faria da Fonseca lançaram o primeiro filme de animação feito em Portugal, *A Lenda de Miragaia* (1931), conforme podemos observar nos frames da Figura 11.

Em 1931, Quirino leva para os cinemas seu segundo filme de animação argentino, *Peludópolis*, lançado com uma trilha sonora do sistema de sincronização de som em disco Vitaphone, fazendo o filme geralmente seja considerado como o primeiro longa-metragem animado com som. Atualmente o filme completo está perdido. Observemos *frames* na Figura 12.

Figura 12 – Frames de *Peludópolis*, 1931, Quirino



Fonte: Disponível em; < <https://www.youtube.com/watch?v=PAS7uenh3nc>>. Acesso em 11 jul. 2023.

A retomada dos dois primeiros títulos cinematográficos de animação, que possuíam grande dose de humor crítico: *El Apóstol* (1917) e *Peludópolis* (1931), como também os primeiros curtas de animações que os antecederam: *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), *Fantasmagorie* (1908) e *Little Nemo* (1911), são de especial importância para o foco deste trabalho, uma vez que, tal qual as animações cinematográficas contemporâneas fabulares do estilo humor crítico, estas produções também contemplam características de ironia, frequentemente relacionadas ao contexto sócio-político e econômico da época, que como vimos, também são pertinentes aos gêneros cartum e charges.



O perfil do humor crítico em narrativas permaneceu nas telas de cinema do século XX, principalmente pelo longo acervo das produções de filmes do britânico Charles Spencer Chaplin, ator, diretor, produtor, humorista, dançarino, roteirista, empresário, escritor, comediante e músico. Chaplin ganhou prospecção mundial com filmes no cinema mudo e falado, notabilizado pelo uso do humor crítico (CHAVES, 2001, p.02), entre outros filmes destacamos: *O garoto* (1921), *Em busca do ouro* (1925), *O circo* (1928), *Tempos modernos* (1936), *O grande ditador* (1940) e *Luzes da ribalta* (1952). Como também pelos curtas de animações, contudo os longas-metragens seguiram por outros caminhos.

O início da industrialização da animação não recebeu o mesmo incentivo da imprensa em relação ao cinema de ação ao vivo, como também enfrentou o grande desafio de contar com artistas como pioneiros, pois tinham que deter sólidos conhecimentos em desenho e pintura, e precisavam ainda disponibilizar de maneira rápida e barata uma produção, que, além da beleza estética, pudesse agregar a expressividade artística da narrativa e as características necessárias a um negócio lucrativo (Lucena Jr, 2002, p.61).

Em 1928, a Disney entra no mercado com estreia de Mickey Mouse, que traz a sincronização entre as imagens do filme e o som, contudo, o maior impacto da Disney nas produções cinematográficas foi o da consolidação do estilo fabular nas narrativas, com certa dose de humor, porém desvinculados dos acontecimentos sócio-históricos, o que era conveniente para uma época na qual o mundo chorava as perdas da primeira guerra mundial e ainda vivia os conflitos que mais tarde desencadeariam um novo período de guerra.

O domínio do gênero fabular convencional no mercado de animações, no século passado, pode ser explicado pelo fato deste modelo não contestar questões político-sociais, e não incomodar a classe dominante pode assim até agregá-la ao seu rol de admiradores. O ex-líder da Alemanha, Adolf Hitler, por exemplo, era um fiel espectador das animações da Walt Disney, apaixonado pelos desenhos da Branca de Neve e do Pinóquio, chegando ao ponto de copiar os personagens em histórias em quadrinhos como passatempo. A afirmação é do historiador norueguês William Hakvaag, diretor do Museu da Guerra de Lofoten: Noruega¹.

As fábulas têm um grande poder de distração, pois nos leva à projeção de um mundo onde podemos nos imaginar como princesas, heróis ou qualquer outra personagem. Com narrativas fantásticas nos projeta em uma ambiência que gostaríamos que fosse nossa, pois desperta, tanto no momento em que se assiste, quanto no que se recorda das cenas, uma sensação de gozo perpétuo, muito mais atraente que a realidade, sem regras e limites, embora inexistente. É um sentimento de autoconvencimento que se manifesta na mente do espectador, que de maneira inconsciente ou consciente, procura se convencer de ser alguém que de fato não se é, como Dostoievski retrata na sua obra *Memórias do Subsolo* (2009).

¹ (Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/Hitler>>. Publicado em 23 fev. 2008)



Mas tudo isto são sonhos dourados. Oh, dizei-me, quem foi o primeiro a declarar, a proclamar que o homem comete ignomínias unicamente por desconhecer os seus reais interesses, e que bastaria instruí-lo, abrir-lhe os olhos para os seus verdadeiros e normais interesses, para que ele imediatamente deixasse de cometer essas ignomínias e se tornasse, no mesmo instante, bondoso e nobre, por que, sendo instruído e compreendendo as suas reais vantagens, veria no bem o seu próprio interesse, e sabe-se que ninguém é capaz de agir conscientemente contra ele e, por conseguinte, por assim dizer, por necessidade, ele passaria a praticar o bem. (Dostoiévski, 2009, p. 7)

Em momentos de grande tensão social, o autoengano é uma faceta interna do comportamento muito oportuna para que a vida não se torne insuportável e desprovida de maiores feitos. O autoengano é um sentimento típico da natureza humana, com vista na própria sobrevivência, até alguns dos mais simples organismos procuram “enganar” o ambiente e os outros seres para sobreviver. Pessoas, as vezes aceitam até conviver com circunstâncias indesejáveis, visando um objetivo maior, ainda que as condições não estejam a contento.

Esta diversidade de personalidades é bem trabalhada nas narrativas cinematográficas, em especial nas fábulas nas quais animais ou objetos são incorporam como personagens. Segundo Bakhtin (2010, p.12), Dostoiévski trabalhava com excelência a natureza da alma humana, explorando as características mais marcantes da diversidade de personalidades, destacando as posições ideológicas, religiosas, de nobreza ou vilania, gostos, manias, taras, fraquezas, excentricidades, brandura, violência, timidez e exibicionismo.

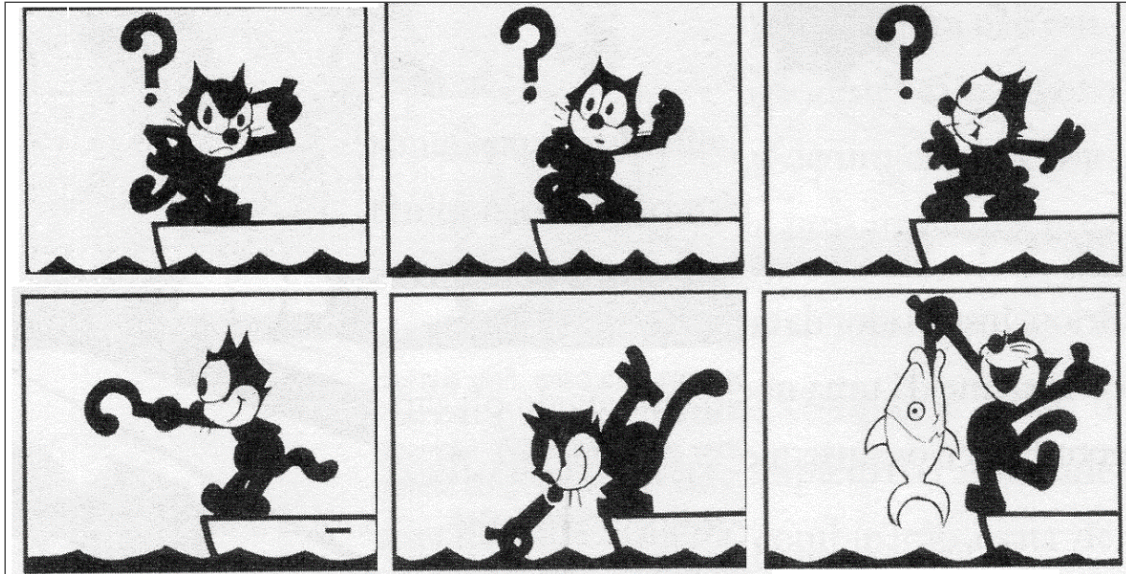
É da diversidade de caracteres dos seres humanos que decorrem as múltiplas vozes, as vezes do passado, mas que se cruzam com vozes do presente e fazem seus ecos se propagarem no sentido do futuro, gerando daí o discurso polifônico e sempre aberto. Essa é então a essência da polifonia, consiste na multiplicidade de vozes que se cruzam sem perder a individualidade nem se fundir, em que permanecem em contínuo processo de combinação.

É importante ressaltar que para Bakhtin (2010, p.77), uma das grandes inovações da literatura de Dostoiévski, foi o de afirmar que o diálogo do personagem pode acontecer também com a sua própria consciência, recurso que podemos evidenciar foi utilizado na animação, *Divertidamente* (2015).

Outros curtas ocupavam as telas durante os primeiros anos do cinema, eram em grande parte do *Gato Félix* (Figura 13), que em comparação as animações trazidas por Disney, pareciam menos expressivas, além de esteticamente mais simples, não possuíam uma continuidade na história.



Figura 13 - Sequência de desenhos extraída de um *fipbook*, Otto Messmer. Coleção da Cinematheca Québécoise



Fonte: (LUCENA, 2002, p.79)

Mesmo o personagem mais famoso daquele período, o gato Felix, tenderia ao esgotamento de suas estratégias de comunicação – sua personalidade, apesar de elaborada, estruturava-se em cima de piadas visuais de maneira geral, o movimento era pobre.

As animações de 1920, se comparadas às elaboradas por Winsor McCay, apresentavam uma qualidade muito inferior. Os títulos possuíam poucos recursos gráficos, faltava uma linguagem visual com recursos mais elaborados de representação, além disso, eram feitos em condições precárias de trabalho e sob a pressão de atender a quantidade necessária ao mercado.

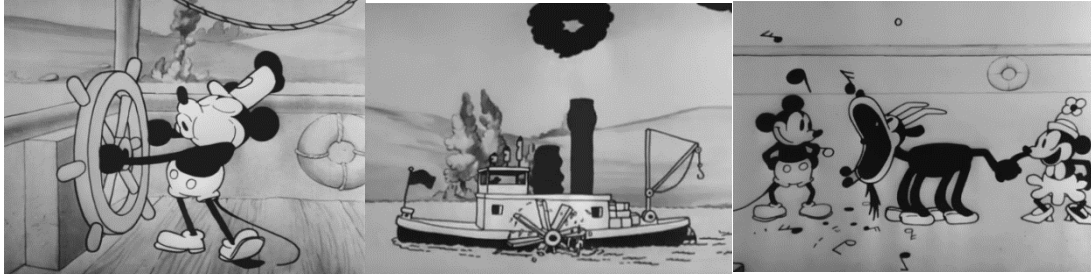
E, foi nesse contexto da animação que chegou Disney (LUCENA JR, 2002, p.99), situação na qual as questões de segmentação das narrativas detinham pouca expressividade estética. Faltava também, para a conquista do espectador, algo inusitado, circunstâncias corriqueiras só atraem a atenção por momentos restritos, muito diferente das fantasiosas propostas do mundo fabular ou das investidas picantes das sátiras. Foi a carência de algo diferente no mundo da animação que abriu as portas para Walt Disney.

[...] em uma expressão que ficou famosa, Disney almejava atingir, com a animação, a ‘ilusão da vida’. Para ele, o personagem de animação tinha de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito. E, para envolver completamente a audiência, esse personagem tinha, por fim, de estar inserido em uma história. (Lucena, 2004, p.99).

A infância como menino de fazenda, depois o estudo em escola de arte, na qual aprendeu a conhecer os rudimentos técnicos e artísticos da animação, contribuíram para que Disney colocasse em prática sua proposta de colocar a ilusão da vida na animação.



Figura 14 - Frames do filme *Steamboat Willie* (1928).



Fonte: Disponível em: <<http://videos.disney.com.br/ver/steamboat-willie-mickey-mouse-507955f4329269a7cf8364e0>>. Acesso em: 20 dez. 2018.

Mantendo o humor, que já era característica das primeiras produções animadas, as narrativas da Walt Disney conquistaram o mercado com vários ícones, dentre eles o Mickey Mouse (Figura 14), mascote oficial da The Walt Disney Company, que em 1928 introduziu o seu primeiro desenho sonoro com o lançamento de *Steamboat Willie*.

Mas, a busca pela superação foi outro diferencial da companhia, pois Walt Disney lançou também um curta de animação no processo de três cores chamado Technicolor, *Flores e Árvores* (Flowers and Tree), em 1932.

Em 1937, Walt Disney lança o primeiro longa-metragem de animação dos Estados Unidos, *Branca de Neve e os sete anões* (Snow White and the Seven Dwarfs), que arrecadou 8 milhões de dólares em bilheteria ao redor do mundo. A Figura 15 demonstra alguns frames da animação que foi o primeiro clássico das produções Disney.

Figura 15 - Frames da animação *Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937.



Fonte: Disponível no site: <https://www.youtube.com/watch?v=w_IIfw-YaRI>. Acesso em 12 de nov. 2023.

Na sequência Disney prosseguiu com o lançamento de mais 39 títulos de animações cinematográficas e 12 *live-actions* no século XX, consolidando assim o estilo do mercado de animação da época. Estas conquistas, além da realização de mais de cem títulos de animação no mesmo século lhe atribuíram a supremacia na produção e distribuição dos títulos de animação, bem como a solidificação do estilo fabular convencional de animações cinematográficas, muitas delas como versões de histórias dos Irmãos Grimm. Antes da segunda Guerra Mundial, enquanto países da Europa enfrentavam conflitos na concorrência econômica, desacordos na disputa colonial e desafios na competição armamentista, os EUA se lançava como o maior produtor de animação e conquistava o

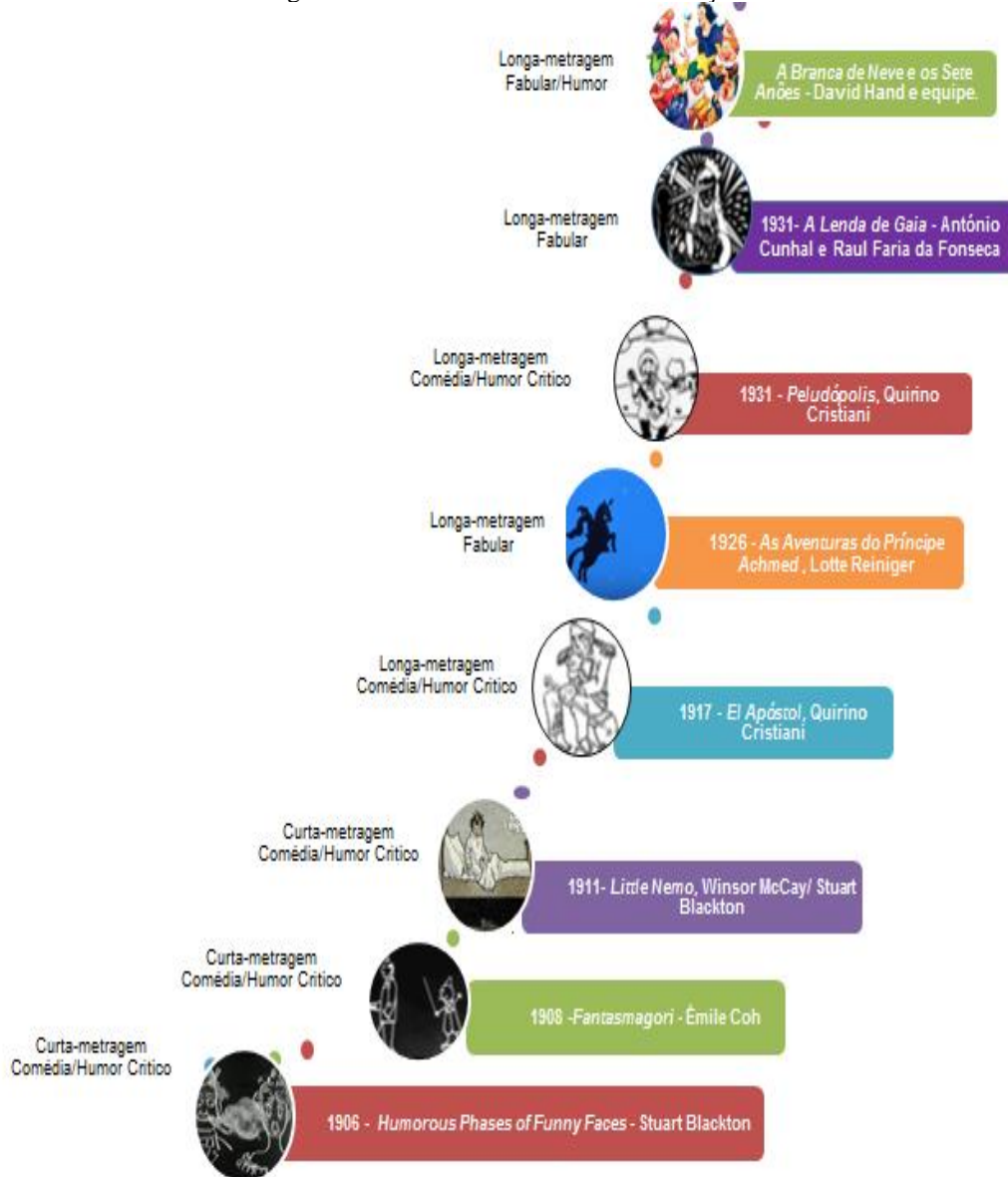


mercado consumidor europeu, estabelecendo, uma hegemonia na produção audiovisual de todo o Ocidente.

Esse destaque permanece até hoje, porém na década de 80, foram favorecidos pela conquista de uma maior fatia do mercado, já que os americanos foram pioneiros na descoberta e distribuição em larga escala de computadores pessoais e softwares de computação gráfica, contribuindo para que os espectadores conhecessem novos caminhos para o fantástico mundo da magia.

Além do encanto e humor oferecido para o público infantil, as animações conquistaram os adultos com produções, que rompem com a tradição que encanta gerações de crianças desde 1930, pois dialoga com usos e costumes contemporâneos, podendo inclusive, pela inexistência das verdades absolutas, apresentar anti-heróis que cativam o público e transformam-se em referência, como visualizamos em *Shrek* (2007, Dorling Kindersley).

Figura 16 - História das Primeiras Animações



Fonte: Elaborado pelo autor.



O lançamento da *Branca de Neve e os sete anões* marcou o início da era de ouro da Disney, que dominou o século XX com a produção audiovisual de títulos americanos de animação fabular.

Os efeitos da guerra também afetaram o mercado europeu cinematográfico e deu espaço para as produções americanas concebidas por Hollywood, que conseguiram a predominância do mercado cinematográfico americano e à distribuição dos títulos para o mercado consumidor europeu e para o Ocidente.

Durante e após os períodos de guerra, no século XX, o humor crítico foi mantido nas filmagens do cinema, em especial pelas produções de Charles S. Chaplin e curtas-metragens lançados, mas a animação cinematográfica tomou outro rumo, conduzida principalmente pelas produções da Disney.

Neste cenário, onde o destaque era para os longas-metragens do gênero fabular convencional, uma fábula de cunho diferente apareceu nos cinemas. Aproveitando à constante utilização de animais nas narrativas fabulares do século XX, que marcaram o campo das produções cinematográficas, o inglês George Orwell (1903-1950), pseudônimo de Eric Arthur Blair, escritor, jornalista e ensaísta político lançou, no formato de fábula, o livro *Revolução dos Bichos* (1945), que, sob a direção de Batchelor e Halas, deu origem ao primeiro longa-metragem de animação britânico, lançado em 1954, com o mesmo título.

George Orwell foi autor de várias obras críticas, dentre as quais o livro *Down out In Paris and London* (1933) e *1984* (1949), uma das publicações mais vendidas do século XX. Na narrativa da fábula *Revolução dos Bichos*, o autor faz uma crítica aos regimes totalitários. Duas novas versões *live action* foram lançadas no cinema: em 1984, direção de Michael Radford e em 1999, direção de Josh Stephenson.

Conforme podemos observar, pelos *frames* da animação, apresentados na Figura 17, a produção fabular tinha um cunho bem diferente dos padrões convencionais do gênero, pois no discurso ambíguo da narrativa, ao lado dos risos inocentes fluem também, para os que discernem sobre o contexto político, a percepção da sátira evidente à União Soviética comunista.



Figura 17 - Frames da animação *Revolução dos Bichos*, 1954.



Fonte: Disponível no site: <<https://www.youtube.com/watch?v=o3EDynwWPZs>>. Acesso em 10 de nov. 2017.

Como refere Minois (2003), o humor é alternadamente sarcástico, tomando as formas da ironia e do humor.

Estudado com lupa há séculos, por todas as disciplinas, o riso esconde seu mistério. Alternadamente agressivo, sarcástico, escarnecedor, amigável, sardônico, angélico, tomando as formas da ironia, do humor, do burlesco, do grotesco, ele é multiforme, ambivalente, ambíguo. Pode expressar tanto a alegria pura quanto o triunfo maldoso, o orgulho ou a simpatia”. (MINOIS, 2003, p.14).

O filme obteve grande projeção mundial na época (Shaw, 2001, p.114), e destoando da simplicidade da narrativa de estilo fabular convencional, predominante na época, se destacou, principalmente, pelas características do humor crítico e pelos aspectos sócio-políticos agregados à linguagem do filme.

Ao invés da representação humana ocorrer pela meiga Branca de Neve, (Figura 15), que brincava com os animais, e em cuja narrativa os justos sempre venciam o mal, na *Revolução dos Bichos* a relação do homem com os animais ocorria sob a violência do chicote e as relações de exploração sempre permaneciam sob os mais fracos, como pode se notar ao observar a ilustração dos frames na Figura 17, o opressor, que inicialmente era o homem, depois passa a ser o porco que assumiu o poder.

A construção de sentidos desenvolvida na narrativa de *Revolução dos Bichos* evidencia que o filme se utiliza das características de uma animação, que caracterizamos como cinematográfica fabular do estilo humor crítico, diferente das produções contemporâneas somente pelas especificidades da linguagem.

A apresentação de animações era incentivada à grande parte dos países desse período histórico, pois tiravam o foco da intolerância dos governos, na época marcada pelo predomínio das linhas autoritárias e populistas. Segundo a obra *O eclipse do Progressismo* (Siqueira; Leite; Uemura, 2010),



que faz uma análise dos países latinos nas décadas de 1960, 1970 e 1980, demonstra que a América Latina sofreu um novo retrocesso político nessas décadas, principalmente pela suspensão da ordem democrática por meio de regimes militares.

[...] como Bolívia com Evo Morales; Equador com Rafael Correa; Nicarágua com Daniel Ortega; Paraguai com Fernando Lugo e a Venezuela com Hugo Chávez elegeram governantes de tendência populista e autoritária, sendo eles contra os críticos da liberdade dos mercados e da liberdade de imprensa (Siqueira; Leite; Uemura, 2010).

Em contrapartida, as décadas de 60 e 70 também foram palco de grande número de movimentos sociais e estudantis de protesto, em grande parte contestando a distribuição da renda, reivindicando o direito de todos de participação nas riquezas produzidas (Silva, 2005, p.1). Foi um período em que se abriram portas para novas manifestações artísticas.

Certamente o crescimento das animações, também foi favorecido pelos recursos tecnológicos. Em 1964 a Hanna-Barbera passa a trabalhar com celuloide e na sequência veio a Pixar, revolucionando a animação contemporânea com a computação gráfica. Novos usos de *stop motions* surgiram e a produção de animação em 3D, que têm elevado as animações a lugares de crescente destaque. Os novos recursos trouxeram o aperfeiçoamento e harmonização de técnicas que tornaram possíveis novos caminhos para toda produção cinematográfica. A inspiração de diretores e animadores foi continuamente ampliada, bem como a lista das produções cinematográficas de animação para alcançar o imaginário do público. (Fossatti, 2010, p. 11). Os contos clássicos, por exemplo, foram ganhando outra visualidade, e, a partir de criações e releituras de narrativas previamente divulgadas, os aspectos lúdico, onírico e fantástico, foram enriquecidos levando o espectador a uma infinidade de mundos mágicos e encantados.

De acordo com o momento sociopolítico e cultural, as produções podem ser influenciadas por estilos comunicacionais que modificam e/ou diversificam as novas produções, um marco significativo no mercado aconteceu com o surgimento dos recursos digitais. A animação digital, que predomina nas produções atuais, surgiu em 1962, com a caneta óptica de Ivan Sutherland, que permitia que os projetistas usassem computadores para criar projetos de automóveis, cidades e produtos industriais.

Figura 18 – Frames do curta de animação *André and Wally B*, 1984, Lucas Filmes.



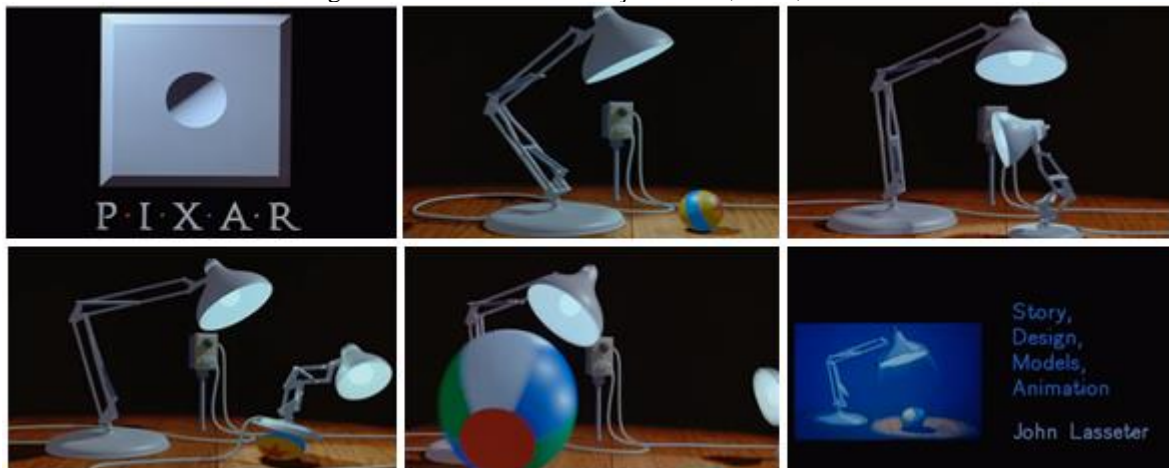
Fonte Disponível no site: < <https://www.youtube.com/watch?v=9qha0kEeVl0>>. Acesso em 22 ago. 2019.



Em fevereiro de 1986, a Animation Studios nasceu como uma divisão da Lucas Films e foi comprada por Steve Jobs, que impulsionou ainda mais o desenvolvimento da empresa. No mesmo ano a empresa, que depois se tornaria Pixar, lança o curta *Lux Jr* (Figura 18), que recebeu uma indicação ao Oscar por Melhor Curta Animado e o primeiro lugar no Golden Gate Awards por Computer Generated Imagery (CGI). Este foi o começo de uma história de premiações e de sucesso de público.

A Pixar se estabeleceu como uma empresa sólida de animação: ganhou 28 prêmios da Academia, o famoso Oscar, seis Globos de Ouro e três Grammys, como muitos, muitos milhões.

Figura 19 - Frames da animação *Lux Jr*, 1986, Pixar.



Fonte: Disponível no site: <<https://www.youtube.com/watch?v=D4NPQ8mfKU0>>. Acesso em 20 ago.2019.

Em 1995, depois de anos perdendo dinheiro, a Pixar lança seu primeiro grande sucesso de bilheteria, *Toy Story*, recebeu indicações de Melhor Música Original e Melhor Roteiro, e um prêmio especial, o *Special Achievement Award*, entregue para John Lasseter pelo desenvolvimento e inspiração aplicados em técnicas que tornaram possíveis o primeiro longa animado. Em 2006, a Pixar é comprada pela Disney, com isso, Steve Jobs se torna o maior acionista desta empresa (REGO,2016).

Enquanto, filmes como *Star Wars* (1977), *Exterminador do Futuro* (1984), *Independence Day* (1996), *Titanic* (1997), *Armageddon* (1998), *Godzilla* (1998) e *Matrix* (1999), entre outros, utilizaram o recurso da animação digital para criar efeitos especiais, que aproximassem a fantasia cada vez mais da realidade proposta pela narrativa, outros animadores introduziram filmagens reais de paisagens na composição de cenários e de pinguins verdadeiros, com o intuito de estabelecer mais veracidade às cenas, a exemplo da animação *Happy Feet* (Warner, 2000). E, a animação *Final Fantasy* (2001) de Hironobu Sakaguchi, que com o objetivo de alcançar o realismo, pela técnica de animação foto-realística, apresenta um cenário e personagens com uma veracidade impressionante.

Todavia, a animação digital ganhou mais força depois de *Toy Story*, lançado em dezembro de 1995. A tecnologia aplicada concedeu um Oscar de *Special Achievement Award* para animação, pelo desenvolvimento e aplicação expressiva da técnica que, afinal, tornou possível a realização de filmes

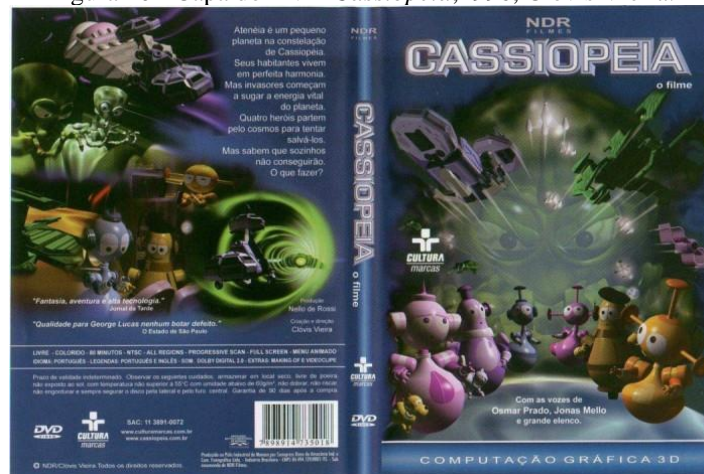


como esse, que viria ser saudado como o primeiro longa-metragem feito inteiramente por meio da animação computadorizada (LUCENA JR, 2002, p.429). Embora a premiação refira que a produção foi realizada inteiramente pela animação computadorizada, na verdade foram utilizadas imagens de moldes de argila feitos para caracterizar as cabeças dos personagens, para depois serem digitalizá-los e atribuído movimento.

E em abril de 1996, a animação *Cassiopeia*, de Clóvis Vieira, que estava em produção desde 1992, é lançada pela NDR Filmes. Para o desenvolvimento deste longa-metragem não houve nenhum processo de digitalização de moldes, o desenvolvimento foi totalmente em computação digital. Sob a direção geral do animador Clóvis Vieira, três diretores de animação e mais onze animadores, em janeiro de 1992 se deu o início da produção de “Cassiopeia”. Os personagens e cenários ficaram definidos com o uso de figuras geométricas básicas, desenvolvidos em 17 microcomputadores 486 DX2-66, sendo que o primeiro modelo de personagem foi feito em um 386 SX de 20mhz.

Para elaboração dos personagens e composição do cenário de *Cassiopeia*, foram utilizados esferas, cubos e cilindros, que além de facilitar a renderização, ainda ofereceram um estilo de arte único para o longa-metragem. A produção também foi marcada pelo encaixe das cores, pois mesmo sem texturas atribuem um ar de exclusividade ao filme. (JR. CANDIDO, 2016). [...] Lançado oficialmente em 1º de abril de 1996, o longa levou quatro anos para ficar pronto e custou R\$ 1,5 milhão. (FURTADO, 2013).

Figura 20 - Capa do DVD *Cassiopeia*, 1996, Clóvis Vieira.



Fonte: Disponível no site: <<http://www.arkade.com.br/retroarkade-cassiopeia-primeiro-longa-animacao-historia/>>. Acesso em 24 out. 2023.

O caminho para outras animações digitais estava aberto para outros estúdios, além da Pixar que já era produtora dos primeiros curtas. Os primeiros a ingressar rapidamente nesta nova proposta foram a Dreamworks, Universal Pictures, Warner Bros e a Century Fox.

Antes de entrarmos nas concepções da animação digital, vale ressaltar que a primeira animação de humor crítico com retorno expressivo de bilheteria nos cinemas foi *Revolução dos Bichos*, 1954.



Adaptada da obra literária com o mesmo nome, que surgiu em um momento de bastante controvérsia política, mas também sem globalização e com o alto custo de produção. Depois disto, o cinema mundial teve que esperar o final do século XX, 1998, para apreciar novamente uma animação que explorava o humor crítico em uma narrativa de longa-metragem, *Formiguinhaz* (Antz), lançada pela Dreamworks Animation, sob a direção de Eric Darnell e Tim Johnson, na qual os comportamentos atribuídos aos insetos e a construção da ambiência, com altas doses ironia, satirizam relações políticas e sociais.

A abordagem das novas narrativas contempla um humor crítico vinculado aos acontecimentos históricos, abrindo as portas para um novo estilo de produções cinematográficas, agora influenciadas pelos aspectos contemporâneos, pela multiplicidade de vozes e a diversidade estética de um mundo globalizado e atualizado pelos novos recursos tecnológicos.

Com o impacto causado pelo avanço da tecnologia e da comunicação, o final do século XX desponta com uma nova expectativa de vida, que começou a ganhar força diante de um potencial de transformação, percebido e incorporado rapidamente nas produções das animações cinematográficas. E, o cinema lançou um longa-metragem, *Revolução dos Bichos* (1954), que tinha uma narrativa questionadora, buscava o humor na sátira de circunstâncias que apresentavam semelhança com acontecimentos sócio-históricos. Mas, pelo próprio contexto político, foi uma manifestação única, resgatada muitos anos depois pela animação *Formiguinhaz* (1998, Dreamworks). Este filme deu voz a reflexões que denotavam um novo perfil social, que favorecido pela pluralidade e diversidade de expressões artísticas, construiu uma ambiência que se distanciava do formato mantido pelas produções da Wall Disney, carro chefe do mercado mundial das animações mais assistidas no século XX.

Esta proposta inovadora, trazida pela Dreamworks em *Formiguinhaz* (1998), além de retratar o retorno do humor crítico nos longas-metragens de animações cinematográficas, vinculados a contextos históricos, sinalizava também o fim da coibição na expressão da arte e no discurso do cinema, que já havia sido rompido por alguns filmes, mas que até então estava distante da magia da animação nos cinemas. A partir de então, a animação de longa-metragem deixaria de ser um ícone de humor e lazer desvinculado da realidade, formatado para um padrão de sociedade ilusório e passaria a expressar questionamentos políticos, sociais e até documentais da história.

Percebemos assim, uma ruptura dos padrões de humor que predominaram nas animações fabulares do século XX, momento em que a voz das animações, foram amortecidas pelos períodos de guerra, pós-guerra e repressão. Mas, para que possamos enxergar esta relação, se faz necessário nos distanciar um pouco, pois como afirma Agamben (2009, p.59), não podemos deixar que as luzes do nosso século obscurecessem a nossa visão. “Pode se chamar de contemporâneo só aquele que não se deixa cegar pelas luzes do século e que é capaz de distinguir nelas a parte da sombra, sua íntima obscuridade” (Agamben, 2009, p.63-64).



A contemporaneidade é, pois, uma relação singular com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, toma distância dele. Mais exatamente, é essa relação com o tempo que adere a este, por meio de uma defasagem e de um anacronismo. [...] Os que coincidem de um modo excessivamente absoluto com a época, que concordam perfeitamente com ela, não são contemporâneos, porque, justamente por essa razão, não conseguem vê-la, não podem manter seu olhar fixo nela. (Agamben, 2009, p.59).

Algumas informações podem auxiliar a distanciar o olhar para análise, dentre as quais os retornos que a animações estão conquistando nas bilheterias, como também o porquê da franquia *Meu Malvado Favorito*, que trabalha com narrativas de humor crítico, ser a maior entre as animações.

O filme resgata o passado, transformando o que antes era velho em novo. Respeitando o significado original, novas versões de títulos que alcançaram grande bilheteria são trazidas para os dias de hoje, o que já passou retorna ao cotidiano.

Conforme escreve Linda Hutcheon, “o passado realmente existiu, mas hoje só podemos ‘conhecer’ esse passado por meio de seus textos e aí se situa seu vínculo com o literário” (Hutcheon, 1991, p. 168). Não se preocupa diretamente em demonstrar o tempo e o espaço, pois a preocupação está voltada em mostrar aquilo que está sendo representado e seu significado. É uma visão voltada à heterogeneidade, às diferenças, à despreocupação com a visão geral do mundo. A valorização do incomum, do não permitido ou, até mesmo, daquilo que é excluído e considerado como impuro.

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas atuais privilegiam a heterogeneidade e a diferença, agem como forças libertadoras na redefinição do discurso cultural. Cenário no qual as animações cinematográficas buscam a construção de sentidos nas propostas de um mundo globalizado, que contempla temas mais complexos e com grande dose de humor crítico.

Estas produções disponibilizam uma nova forma de expressão do cultivo do imaginário, que alavancados pelos recursos digitais, impactam inclusive na nossa visão do real. Identificamos uma linguagem que aponta para o humor crítico, mas continua preservando a magia do mundo fantástico, principal atrativo para o público infantil. Por outro lado, ao investir em temas mais complexos e intertextuais, nas especificidades do humor crítico, refletem semelhança com temáticas sociopolíticas e culturais e dialogam também com jovens e adultos. Nessas produções, concomitante a revolução da digitalização da animação, os questionamentos sobre as noções de verdades absolutas, de espacialidade, de temporalidade e até das referências para análises, ganham espaço.

As animações fabulares convencionais cedem progressivamente espaço para as narrativas que apostam na produção do humor crítico vinculado à representação de contextos que retratam circunstâncias sócio-históricas. Diferente do século XX, na qual a predominância de bilheteria era das



produções do Wall Disney Studios, nos últimos vinte e cinco anos outros estúdios compartilham esse mercado (Dreamworks Pictures, Illumination Entertainment/Universal Pictures, 20th Century Fox Animation/Blue Sky Studios e Pixar), produzindo títulos, cujas especificidades garantem narrativas que contemplam um novo perfil na construção dos sentidos, nas quais a articulação dos gestos e da ambiência introduzem circunstâncias intertextuais constantes, que intencionalmente contribuem para a construção da mensagem

Conforme as evidências feitas ao longo do texto, verificamos como o humor crítico está presente na história das animações, influenciando a produção de narrativas, cuja comicidade estimula um olhar crítico, que reflete a realidade de uma sociedade que busca maior velocidade, clareza e qualidade das informações.



REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, G. O que é o contemporâneo e outros ensaios. Chapecó (SC): Argos, 2009.
- BAKHTIN, M. Problemas da poética de Dostoiévski. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica (segunda versão). Porto Alegre: Zouk, 2012.
- BERGSON, H. O riso. Ensaio sobre o significado do cômico. Trad. Guilherme de Castilho. 2.ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1993.
- BRAIT, B. Ironia em perspectiva polifônica. 2 ed. Editora Unicamp. Campinas: SP. 2008.
- CHAVES, L. C., 2001. Biografia de Sir Charles Spencer Chaplin (1889 – 1977), 2001. Disponível em: <<http://www.culturabrasil.org/chaplin.htm>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- CHAVES, W.C. Psicologia: Ciência e Profissão. A noção lacaniana da subversão do sujeito. vol. 22, no.4. Brasília, 2002. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932002000400008>>. Acesso em: 27 set. 2017.
- DENIS, S. O Cinema de Animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- DOSTOIEVSKI, F. Memórias do Subsolo. Trad. Boris Shnaiderman. 6. Ed. São Paulo: Editora34, 2009.
- FOSSATTI, C.L. Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. 2010.p.11. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3040>. Acesso em: 18 jun. 2015.
- FURTADO, A. Cassiopeia, o primeiro longa de animação do mundo é brasileiro, In Inspiration Society. Publicado em 05/11/2013. Disponível em: <<http://www.inspirationsociety.com.br/cassiopeia-o-primeiro-longa-de-animacao-do-mundo-e-brasileiro/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.
- JR. CANDIDO, RETROARCADE: Cassiopéia, o primeiro longa de animação da história, comemora 20 anos. Publicado em 24/04/2016. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/retroarkade-cassiopeia-primeiro-longa-animacao-historia/>>. Acesso em: 15 dez. 2017.
- HUTCHEON, L. Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção. (Trad.) Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.
- LUCENA JR, A. A arte da animação: técnica e estética através da história. Senac, São Paulo, 2002, p.61.
- MARIN L. Des pouvoirs de l'image – gloses. Paris: Editions de Seuil, 1993.
- MAFFESOLI, M. O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.
- MINOIS, G. História do Riso e do Escárnio. Trad. Maria Elena O. Ortiz Assumpção. Ed.12. São Paulo: Editora UNESP, 2003.



MORIN, E. O Cinema ou o Homem Imaginário. Tradução Luciano Loprete. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.

NALIATO, S. 50 anos do golpe militar: a ditadura brasileira e os quadrinhos. Universo HQ. Publicado em 01 de abr. 2014. Disponível em: <<http://www.universohq.com/materias/50-anos-golpe-militar-ditadura-brasileira-e-os-quadrinhos/>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

REGO, B. Steve Jobs e Pixar: uma parceria de sucesso. 06/10/2011 11h32 - Atualizado em 01/09/2016 15h36. Disponível no site: <<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/10/steve-jobs-e-pixar-uma-parceria-de-sucesso.html>>. Acesso em 20 ago.2019.

SHAW, T. British Cinema and the Cold War. The State, Propaganda and Consensus. London/New York: I. B. Tauris, 2001.

SIQUEIRA, F.; LEITE, J.C.; UEMURA, J. (Organizadores) O eclipse do Progressismo. Tradução Sandro Ruggeri Dulcet. São Paulo: Elefante Editora, 2010).

SILVA, D. N. Maio de 1968; Brasil Escola. Publicação em 2010. Disponível no site: <<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/maio-1968.htm>>. Acesso em 11 out. 2019.

STAM, R. Introdução à teoria do cinema. Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

WARD, P. Documentary: the margins of reality. Great Britain: Wallflower Paperback, 2005.