

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
MESTRADO EM DESIGN

**CARACTERIZAÇÃO DE IDENTIDADE CULTURAL EM
PROJETO GRÁFICO DE CURTA ANIMAÇÃO**

NIKOLE MELO DE MENDONÇA

São Luís
2020

NIKOLE MELO DE MENDONÇA

**CARACTERIZAÇÃO DE IDENTIDADE CULTURAL EM
PROJETO GRÁFICO DE CURTA ANIMAÇÃO**

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão. Área de concentração: Design de Produto. Linha de Pesquisa B: Informação e Comunicação.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Rosane de Fatima Antunes Obregon.

São Luís
2020

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Mendonça, Nikole Melo de.

Caracterização de identidade cultural em projeto gráfico de curta animação / Nikole Melo de Mendonça. - 2020.

169 f.

Orientador(a): Rosane de Fatima Antunes Obregon.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Design/ccet, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020.

1. Cultura. 2. Desenho animado. 3. Design gráfico. 4. Linguagem. I. Obregon, Rosane de Fatima Antunes. II. Título.

NIKOLE MELO DE MENDONÇA

**CARACTERIZAÇÃO DE IDENTIDADE CULTURAL EM
PROJETO GRÁFICO DE CURTA ANIMAÇÃO**

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão. Área de concentração: Design de Produto. Linha de Pesquisa B: Informação e Comunicação.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Rosane de Fatima Antunes Obregon.

Aprovada em: 04/12/2020

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rosane de Fatima Antunes Obregon.

Orientadora

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a Dr.^a Livia Flavia de Albuquerque Campos (UFMA)

Avaliadora do Programa

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a Dr.^a Ana Lucia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi (UFMA)

Avaliadora do Programa

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof. Dr. Tarcísio Vanzin

Membro externo

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

AGRADECIMENTOS

Ao meu esposo, Raoni Muniz Pinto, que ao longo de 19 anos caminha comigo, vibra, apoia e vive junto todas as conquistas e crescimento, meu maior companheiro de estudos e da vida desde a época da escola e primeiro vestibular. A sua ajuda foi primordial para o desenrolar deste trabalho, inclusive na colaboração direta em constantes discussões sobre a pesquisa, a sua paciência foi inesgotável e o seu esforço inestimável em continuar firme segurando o mundo para mim. O meu agradecimento é imensurável.

À minha família, que sempre me apoiou em todas as etapas da vida e são os meus mais fortes pilares e exemplos de disciplina e resiliência. Obrigada aos meus pais Antonio, Ana e meu irmão Ricardo. Devo, ainda, agradecimentos às minhas cunhadas e sogra pelo carinho e força.

À Valentina Lima, que me ajudou a enxergar a vida com mais clareza e colaborou imensamente no processo do desenvolvimento deste trabalho.

À minha orientadora Prof.^a Rosane de Fatima Antunes Obregon, que desde o primeiro contato, na aula inaugural do programa, cultivei grande admiração. Obrigada por acreditar na proposta, por ajudar no alinhamento do projeto para que se tornasse possível, pela brilhante atuação como orientadora, e que fez isso tudo com muita carisma e simpatia.

À Prof.^a PhD. Cassia Cordeiro Furtado, que atuou como orientadora em um período do trabalho, colocou-se à inteira disposição e trouxe várias contribuições valiosíssimas. Por quem tenho muita admiração ao trabalho, obrigada pelo carinho e atenção.

Ao programa de mestrado que proporcionou uma rica experiência acadêmica e permitiu conhecer nos colegas um grupo de pessoas tão maravilhosas, especialmente a amigas da linha de informação e comunicação Carol Aquino, Thais Lima e Camila Lima por quem cultivo muito carinho e cujo apoio, em todos os sentidos, foi acalentador e tornou o caminhar mais leve, assim como ao amigo Antônio Pires.

Aos colegas do Setor de Engenharia do Tribunal Regional do Trabalho da 16^a Região que incentivaram, bem como aos que apoiaram para que me fosse possível a articulação do tempo na execução de tantas tarefas ao mesmo tempo, sem que houvesse qualquer prejuízo na prestação do nosso melhor serviço ao público.

RESUMO

A animação brasileira para entretenimento é um produto que assume destaque em território nacional e internacional. Animações produzidas no Brasil passaram a ser exibidas em todas as regiões do território, sendo exportadas para vários países, obtendo indicações e premiações em grandes festivais internacionais. No contexto da modernidade efervescida pelas Tecnologias da Informação e Comunicação baseada na internet, o fácil e rápido acesso aos conteúdos digitais cada vez mais voláteis, encontram-se também as animações de curta duração, pois necessitam de forma ágil e concisa transmitir uma mensagem. Neste cenário, emerge o foco para a expressão da culturalidade na linguagem gráfica das animações, tendo em vista a importância da valorização do patrimônio cultural. Considerando tarefa do designer a transposição de uma identidade ao produto através da linguagem visual, a presente pesquisa pretende compreender como estruturar um projeto gráfico de animação de forma a promover uma narrativa animada com expressividade da identidade cultural. Com base metodológica estruturada em uma pesquisa de caráter qualitativo com viés exploratório-descritivo e, através de uma abordagem indutiva, procedeu-se com uma pesquisa observacional e analítica para identificar projetos gráficos na animação brasileira “Irmão do Jorel”, compilando os elementos da narrativa da identidade cultural e analisando as suas estruturações. Como contribuição da pesquisa realizada foi possível propor um conjunto de 14 recomendações para estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa com foco na identidade cultural. Os resultados apontaram para um mapeamento de 32 recursos dispostos em 6 grupos distintos entre ambiente construído e objetos; geografia e o ambiente natural; manifestações culturais e típicas; sociedade; caracterização de personagem e estilos gráficos, como pontos de inserção de elementos gráficos na narrativa de culturalidade em uma animação.

Palavras-chave: design gráfico, cultura, linguagem, desenho animado.

ABSTRACT

Brazilian entertainment animation is a product that stands out in national and international territory. Animations produced in Brazil began to be shown throughout territory regions, being exported to various countries, obtaining nominations and awards at major international festivals. In the context of the effervescent modernity by internet-based Information and communication technologies, the easy and fast access to increasingly volatile digital content are short-lived animations, as they need to convey a message quickly and concisely. In this scenario, the focus emerges for the expression of culturality in the graphic language of animations, given the importance of valuing cultural heritage. Considering the designer's task to transpose an identity to the product through visual language, this research aims to understand how to structure an animation graphic project to promote an animated narrative with expressiveness of cultural identity. With methodological basis structured in a qualitative research with exploratory-descriptive bias and, through an inductive approach, was proceed an observational and analytical research to identify graphic designs in the Brazilian animation "Irmão do Jorel", compiling elements on the narrative of cultural identity and analyzing the structuring of those. As a research contribution, it was possible to propose a set of 14 recommendations for structuring a graphic animation project to promote the narrative with a focus on cultural identity. The results pointed to a mapping of 32 resources arranged in 6 distinct groups between built environment and objects; geography and the natural environment; cultural and typical events; society; characterization and graphic styles, as insertion points of graphic elements in the narrative of culturality in an animation.

Keywords: Graphic design, culture, language, animated cartoon.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1:Protocolo de diretrizes da RSL	16
Quadro 2: Conjunto de consideração inicial base CAPES	17
Quadro 3: Conjunto de consideração inicial base SciElo	18
Quadro 4: Trabalhos incluídos	20
Quadro 5: Compilação dos dados e considerações sobre os artigos incluídos	22
Quadro 6: Primeira etapa da criação da ferramenta de coleta e análise	81
Quadro 7: Ferramenta de coleta e análise.....	87
Quadro 8: Amostragem de episódios selecionados para a coleta de dados.....	94
Quadro 9: Conjunto de recomendações	157

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Síntese do agrupamento de publicações	19
Figura 2: Identificação dos artigos por tema e idioma.....	21
Figura 3: Ligação entre artigos e caracterizações gráficas de identidade cultural	33
Figura 4: Animações presentes há décadas e em vários meios	35
Figura 5: Etapas metodológicas com os objetivos da pesquisa	39
Figura 6: Papel e importância do designer na transposição dos valores no produto.....	48
Figura 7: A linguagem vista pela ciência linguística e pelo design gráfico.....	57
Figura 8: Posicionamento do Design de Informação na área do Design	58
Figura 9: Estrutura da Linguagem	59
Figura 10: Tríade Peirciana sob a ótica de Coelho Neto (1983).....	62
Figura 11: Desenvolvimento Projetual	66
Figura 12: Linha de planejamento da estruturação de uma animação gráfica.....	67
Figura 13: Módulos de estruturação de narrativa em animações.....	70
Figura 14: Estrutura para construção da narrativa em animações educacionais	71
Figura 15: Imagem da animação Irmão do Jorel.....	76
Figura 16: Etapas metodológicas da pesquisa.....	77
Figura 17: Etapas de criação da ferramenta de coleta e análise	86
Figura 18: Processo de seleção de amostragem de episódios	94
Figura 19: Exemplos de monumentos e pontos turísticos.....	100
Figura 20: A pipa ideal com ícones de vários lugares.....	101
Figura 21: Uso de padronagem gráfica que remete ao calçadão de Copacabana	101
Figura 22: Diversidade de composição de cenários e estilos arquitetônicos	102
Figura 23: Cenários ambientados no Japão	103
Figura 24: Exemplos de estado de conservação, manutenção e materiais.....	103
Figura 25: Barracas de madeira e palha e organização do espaço.....	104
Figura 26: Conformação urbana, ambiência e uso dos espaços	105
Figura 27: Ambiência urbana.....	106
Figura 28: Ambiência no Japão.....	106
Figura 29: Exemplos de mobiliários urbanos.....	107
Figura 30: Meios de transporte	108
Figura 31: Exemplos de produtos visualizados	108
Figura 32: Exemplos de produtos da terceira temporada.....	109
Figura 33: Exemplos de flora.....	110
Figura 34: Flora do Japão	110
Figura 35: Fauna do Brasil pela animação.....	111
Figura 36: Representação do clima.....	112
Figura 37: Clima representado pelas sensações dos personagens	112
Figura 38: Paisagem natural.....	113
Figura 39: Localização geográfica.....	113
Figura 40: Cartazes na sala de aula alertam para a Dengue e o mosquito Aedes.....	114
Figura 41: Brigadeiro de festa, feijoada com farofa, bolo sendo feito e pastel de vento	116
Figura 42: Biscoito de polvilho.....	116
Figura 43: Variedade de símbolos de religiões e culturas	117
Figura 44: Protagonista dança lambada.....	118
Figura 45: Banda de forró em festa junina	119

Figura 46: Representações de festas e festejos	119
Figura 47: Muro da escola pintado com figuras da lenda brasileira e exemplares da fauna	120
Figura 48: Satirização da loira do banheiro e lenda de mudança de gênero ao passar por baixo do arco-íris	121
Figura 49: Superstições diversas representadas	121
Figura 50: Brincadeira de pipa	122
Figura 51: Personagens brincam de luta livre	122
Figura 52: Personagem se prepara para início de partida de futebol.....	123
Figura 53: Estalinho de São João, Brincadeira de bafo, embaixadinha e futebol.....	123
Figura 54: Brincadeiras de festa Junina	124
Figura 55: Fachada da loja do Seu Adelino	125
Figura 56: Manifestações da grafia	126
Figura 57: Personagem remete a situações políticas históricas.....	127
Figura 58: Sátira de cartaz de convocação aos serviços militares dos Estados Unidos	128
Figura 59: Moeda brasileira e documento registrado em cartório	128
Figura 60: Figurações de símbolos oficiais	129
Figura 61: Imagem do selo Procel de eficiência energética.....	130
Figura 62: Personagem Wanderlei com uniforme dos Correios Brasileiros	130
Figura 63: Representação de marcas.....	131
Figura 64: Sátiras a marcas de programas de TV	131
Figura 65: Diversas situações do cotidiano e das formas do fazer	133
Figura 66: Cenas do cotidiano e da forma do fazer.....	134
Figura 67: Protagonista carrega mochila para a frente do peito devido ao peso.....	135
Figura 68: Protagonista se abaixa para passar por catraca de cobrança do ônibus	135
Figura 69: Chinelo reparado com prego	136
Figura 70: Referências do comum e do popular	137
Figura 71: Referências do comum e do popular	138
Figura 72: Personagens Steve Magal e Sidney Seagal.....	139
Figura 73: Exemplos de memes visualizados.....	140
Figura 74: Exemplos de antropomorfismo.....	141
Figura 75: Trajes e pinturas corporais	142
Figura 76: Personagens em diversos trajes étnicos e festivos	142
Figura 77: Representação de diferentes fisionomias e grupos étnicos	143
Figura 78: Trejeitos	144
Figura 79: Reações em face dos valores culturais	144
Figura 80: Figurações dos costumes e valores sociais.....	145
Figura 81: Costumes e comportamento.....	145
Figura 82: Exemplos de efeitos gráficos.....	147
Figura 83: Características do traço em animações japonesas	147
Figura 84: Temporalidade em estilo gráfico de movimento cultural.....	148
Figura 85: RGS Mapeamento da estruturação de animação na promoção de identidade cultural.....	155

LISTA DE SIGLAS

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

RGS - Representação Gráfica de Síntese

RSL – Revisão Sistemática da Literatura

SciELO – *Scientific Electronic Library Online*

WDO – *World Design Organization*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Contextualização do Tema	13
1.2	Delimitação do Problema de Pesquisa	14
1.2.1	Revisão Sistemática da Literatura – RSL	15
1.3	Questão de Pesquisa	34
1.4	Objetivos:.....	34
1.4.1	Objetivo Geral.....	34
1.4.2	Objetivos Específicos	34
1.5	Justificativa e Aderência ao Programa.....	35
1.6	Fundamentação Teórica.....	38
1.7	Visão Geral do Método	38
1.8	Organização do documento	39
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	40
2.1	Desenhos animados: contexto histórico.....	40
2.2	Desenho animado como expressão de identidade cultural	46
2.3	Projeto gráfico de animação na perspectiva do Design	52
2.3.1	Linguagem visual e comunicação	56
2.3.2	Estruturação de projetos gráfico de animação.....	63
2.4	Análise fílmica	72
3	METODOLOGIA.....	75
3.1	Caracterização da pesquisa	75
3.2	Escopo de Pesquisa	75
3.3	Desenvolvimento das etapas metodológicas	77
3.3.1	Revisão sistemática da literatura (RSL).....	77
3.3.2	Criação da ferramenta de coleta e análise	78
3.3.3	Seleção da amostragem de episódios da animação	81
3.3.4	Identificação e coleta os elementos gráficos nos episódios da narrativa	82
3.3.5	Catálogo e análise dos elementos gráficos na ferramenta para verificação dos recursos de inserção da expressão cultural	84
3.3.6	Mapeamento da estruturação do projeto gráfico de animação na expressão de identidade cultural	84
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	85
4.1	Resultados da etapa de criação da ferramenta de coleta e análise	85
4.2	Resultados da etapa de seleção da amostragem de episódios da animação	88
4.2.1	Questionamentos levantados na seleção.....	89
4.2.2	Delimitação da amostragem.....	91
4.3	Resultados etapa de identificação e coleta de elementos gráficos nos episódios da narrativa	95
4.3.1	Processo e aprimoramentos na coleta	95
4.4	Resultados da etapa de Catálogo e análise dos elementos gráficos na ferramenta para verificação dos recursos de expressão cultural	97
4.4.1	Ambiente construído e objetos	98
4.4.2	Geografia e o ambiente natural.....	109
4.4.3	Manifestações culturais típicas	115
4.4.4	Sociedade	126
4.4.5	Caracterização de Personagem	140
4.4.6	Estilo Gráfico.....	146
4.5	Síntese	149

4.6	Criação das recomendações	156
5	CONCLUSÃO	158
5.1	Estudos futuros	160
	REFERÊNCIAS	161

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização do Tema

Desenhos animados fizeram, e ainda fazem, parte da infância de milhares de crianças brasileiras, criando, muitas vezes, uma memória afetiva e construindo lembranças nostálgicas de representações lúdicas de um determinado contexto social. Tais fatos podem se apresentar com caracterizações gráficas de uma cultura ou sociedade que acompanham o desenvolvimento do espectador.

Nesse enfoque, insere-se a cultura regional entendida como a união de manifestações culturais de um grupo de classes de uma região. Por sua vez, está intrinsecamente ligada a uma noção de identidade por permitir a identificação interna de simbologias e representações que se diferenciam do que lhe é externo (PICHLER; MELLO, 2012). Enquanto isso, Krucken (2009) aponta ao designer a tarefa de interpretação e transposição de uma identidade ao produto, defendendo a importância da valorização do patrimônio cultural imaterial.

As animações são mídias que detém grande poder de sintetização de informação e tem sido objeto de estudo no design da informação acerca de como construir e apresentá-las de forma a promover a eficiência e clareza dos elementos informacionais a serem publicados. Nesse enfoque, podem assumir diversas funções: educacionais, instrutivas, para diversão ou outros fins. Contudo, o objeto de estudo pretendido, as animações para entretenimento, não requerem o mesmo rigor teórico na sua elaboração, pois permitem licença poética, e, muitas vezes, não tem a mesma função em transmitir questões educacionais, instrucionais e informacionais.

Barbosa Júnior (2005) admite a animação como arte, já que ela é desenvolvida a partir de técnicas, possui elementos e um “propósito expressivo”, mencionando que depende da tecnologia e que abraça os recursos da sintaxe visual e unifica elementos audiovisuais, tornando-se uma “arte multimídia” com potencial narrativo e transmissor de informações.

Segundo Horn (1998), a linguagem visual pode ser definida como integração de palavras e formas de maneira a atingir uma unidade comunicativa. O autor sustenta que a linguagem visual surge e se mantém, pela habilidade que possui de expressar mensagens que possam ser tão difíceis, ou, até mesmo, impossíveis de serem ditas

em linguagem escrita ou falada. Niemeyer (2003) defende nos estudos de semiótica aplicados ao design que um produto de design é um portador (e transmissor) de representações, fazendo parte do processo comunicativo.

Neste panorama, é possível compreender que o design abrange de maneira transversal conhecimentos de diversas disciplinas que permeiam diversos campos, passando pela psicologia, semiótica, antropologia cultural e cinema, além dos campos tecnológicos, onde, trabalhado de maneira aliada à tecnologia da informação e comunicação como ferramenta, pode transmitir a mensagem pretendida com maior eficiência.

É neste contexto que o presente trabalho intenta compreender como estruturar um projeto gráfico de animação de forma a promover uma narrativa animada com expressividade da identidade cultural e sua relação com os sistemas de informação e comunicação digital.

Para isso, busca-se verificar os métodos e técnicas de projeto com foco na aplicação da concepção de desenho em mídia digital animada, diferentes soluções gráficas exigidas e reconhecer de que formas essas metodologias projetuais se relacionam e como podem ser trabalhadas no meio de comunicação pretendido, tendo em vista as diversas linguagens em contexto digital e convergência de mídias, bem como a sua relação com os sistemas de informação e comunicação digital.

Assim, a fim de maior aprofundamento no tema foram mapeadas as pesquisas que se inserem nesta temática através da metodologia da Revisão Sistemática da Literatura (RSL) objetivando assim, delimitar o problema de pesquisa, conforme descrito no próximo item.

1.2 Delimitação do Problema de Pesquisa

Com o propósito de delimitar o problema da presente pesquisa, considerou-se a multidisciplinaridade envolvida em projetos de animação para entretenimento apreciando o design gráfico, antropologia cultural, comunicação, semiótica, psicologia, cinema e animação. Portanto, tornou-se pertinente a busca de estudos nestes campos para se entender o estado da arte das pesquisas com foco na expressão de identidade cultural e estruturação de projetos gráficos para animação.

De acordo com Obregon (2011) a Revisão Sistemática da Literatura - RSL, possui como finalidade uma pesquisa reprodutível que objetiva uma ampla investigação dos estados das pesquisas desenvolvidas no âmbito nacional e internacional. Dresch, Lacerda e Antunes Jr. (2015) e Obregon (2017) citam a Revisão Sistemática da Literatura (RSL) como etapa fundamental no desenvolvimento de pesquisas científicas, sendo esta utilizada para mapear, encontrar, avaliar criticamente, consolidar e agregar resultados primários relevantes a cerca de um tópico explícito.

Para o desenvolvimento da RSL, adotou-se a metodologia proposta por Crossan e Apaydin (2009) que definem a elaboração de um protocolo para orientação da busca sistemática de acordo com os seguintes itens: 1) elaboração da questão de pesquisa; 2) identificação dos critérios de seleção – palavras-chaves e termos de pesquisa; 3) agrupamento das publicações; 4) compilação e estruturação das considerações; 5) classificação e tipologia dos resultados; 6) a síntese. Estes critérios nortearam a coleta, organização, processamento e a análise dos dados da pesquisa.

1.2.1 Revisão Sistemática da Literatura – RSL

1.2.1.1 *Pergunta da pesquisa*

Considerando o protocolo para RSL, foi elaborada a seguinte questão: De que forma as práticas projetuais, técnicas e saberes do Design (de informação, e outras ramificações) podem ser aplicados à estruturação de um projeto gráfico e ao processo de criação de uma animação de curta duração de forma a transmitir uma identidade cultural?

1.2.1.2 *Critérios de seleção: palavras-chave e termos de pesquisa*

Uma vez que a pergunta de pesquisa foi definida, foram delimitados parâmetros para guiar a pesquisa nas bases de dados selecionadas, conforme descrito no quadro 1.

Quadro 1:Protocolo de diretrizes da RSL

Protocolo da Revisão sistemática da literatura		
Como estruturar um projeto gráfico de curta animação de forma a promover identidade cultural?		
Bases de dados	Scielo CAPES	
Tipo de Documentos	Artigos	
Área de concentração	Design Gráfico Antropologia cultural Comunicação	Semiótica Psicologia Cinema e Animação
Período	2009 - 2019 (10anos)	
Idiomas	Portugues Inglês	frances espanhol
Critério de inclusão	Pesquisas que abordem animações que expressem a identidade cultural de uma sociedade, dados relevantes da estruturação de um projeto gráfico de desenho animado.	
Critério de exclusão	Pesquisas duplicadas, de acesso restrito/restrito para arquivamento (download), que não relacionem os aspectos gráficos do desenho animado à uma expressão de cultura, que não apontem dados relevantes sobre estruturação de projeto gráfico para desenhos animados.	
Palavras chave	Desenho animado design gráfico animação projeto gráfico	identidade cultural regionalismo cultura

Fonte: elaborado pela autora

Destaca-se que, durante o processo, o protocolo de pesquisa passou por quatro revisões para redefinição dos parâmetros a fim de garantir maior objetividade e refinamento do assunto no recorte pretendido. O objetivo norteador das revisões foi, em maior parte, a dificuldade em delimitar as pesquisas no campo desejado através das palavras-chave escolhidas e seus cruzamentos, principalmente nas bases em inglês. As principais alterações aconteceram para a redefinição dos termos “desenho animado” e “animação”, os quais possuem traduções para o inglês que podem abranger diversos sentidos que não os que se buscavam nesta pesquisa. A palavra em inglês “*cartoon*”, como estava primeiramente definida, pode ser referida para desenho, desenho animado, charge, caricatura, e quadrinhos, abrangendo desta forma mais de 20.000 resultados na busca em temas totalmente diversos daquele pretendido. Desta maneira, as palavras “desenho animado” e “animação” foram traduzidas para “*animated film*” e “*animated cartoon*”, respectivamente.

1.2.1.3 Agrupamentos de publicações e compilação dos conjuntos de consideração

No conjunto de consideração inicial da pesquisa foram realizadas 24 buscas em cada base de dados escolhida, durante o mês de maio e junho de 2019. Foram identificadas o total de 1.307 ocorrências na base de dados CAPES (Quadro 2) e 13 ocorrências na base SciELO (Quadro 3), os quais foram lidos e considerados para a seleção ou exclusão na sequência: título, resumo e conclusão.

Quadro 2: Conjunto de consideração inicial base CAPES

CAPES				identificados	Selecionados
Período de pesquisa: maio e junho de 2019					
As associações de palavras-chave foram utilizadas no campo "QUALQUER" e é (exato), salvo quando indicado na tabela					
Português	1	animação	e design gráfico	24	4
	2	animação	e projeto gráfico	1	0
	3	animação	e identidade cultural	23	0
	4	animação	e regionalismo	5	0
	5	animação	e cultura	299	6
	6	animação	e projeto	239	7
					0
	7	desenho animado	e design gráfico	1	0
	8	desenho animado	e projeto gráfico	0	0
	9	desenho animado	e identidade cultural	3	0
	10	desenho animado	e regionalismo	1	0
	11	desenho animado	e cultura	58	1
	12	desenho animado	e projeto	41	0
Qualquer	13	animated cartoon	and graphic design	6	4
	14	animated cartoon	and graphic project	0	0
	15	animated cartoon	and cultural identity	12	3
	16	animated cartoon	and regionalism	2	1
	17	animated Cartoon	and culture	223	21
	18	animated Cartoon	and project	217	11
					0
	19	animated film	and graphic design	37	7
	20	animated film	and graphic project	2	0
	21	animated film	and cultural identity	36	9
	22	animated film	and regionalism	9	0
	23	animated film (contém + assunto)	and culture	21	5
	24	animated film (contém + assunto)	and project	47	4
total parcial					83
repetidos					-15
Total				1.307	68

Fonte: elaborado pela autora

Quadro 3: Conjunto de consideração inicial base SciELO

SciELO						
Período de pesquisa: junho de 2019						
As associações de palavras-chave foram utilizadas no campo "QUALQUER" e é (exato)						
					identificados	Selecionados
Português	1	animação	e	design gráfico	0	0
	2	animação	e	projeto gráfico	0	0
	3	animação	e	identidade cultural	0	0
	4	animação	e	regionalismo	0	0
	5	animação	e	cultura	8	0
	6	animação	e	projeto	2	0
	7	desenho animado	e	design gráfico	0	0
	8	desenho animado	e	projeto gráfico	0	0
	9	desenho animado	e	identidade cultural	0	0
	10	desenho animado	e	regionalismo	0	0
	11	desenho animado	e	cultura	2	0
	12	desenho animado	e	projeto	0	0
Qualquer	13	animated cartoon	and	graphic design	0	0
	14	animated cartoon	and	graphic project	0	0
	15	animated cartoon	and	cultural identity	0	0
	16	animated cartoon	and	regionalism	0	0
	17	animated cartoon	and	culture	0	0
	18	animated cartoon	and	project	0	0
	19	animated film	and	graphic design	0	0
	20	animated film	and	graphic project	0	0
	21	animated film	and	cultural identity	0	0
	22	animated film	and	regionalism	0	0
	23	animated film	and	culture	1	0
	24	animated film	and	project	0	0
Total					13	0

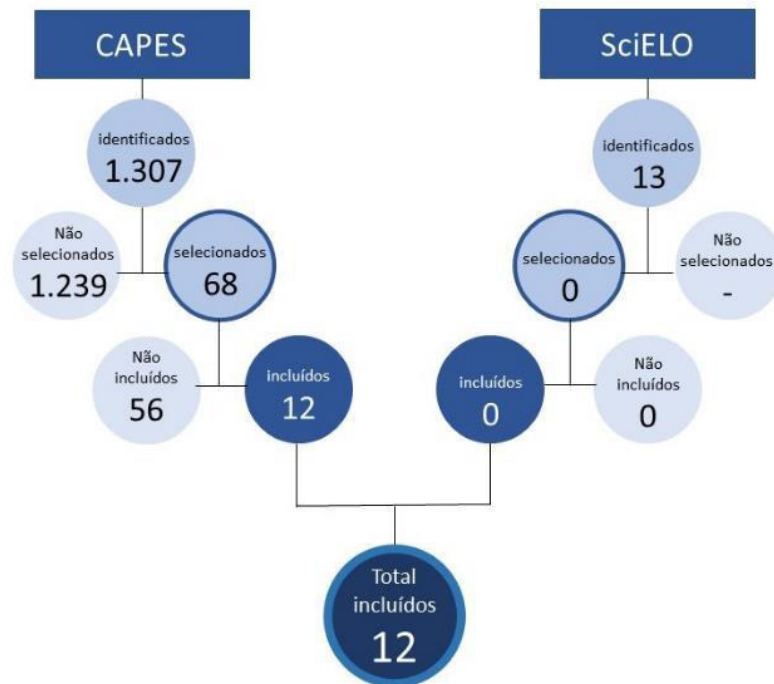
Fonte: elaborado pela autora

Deste total, foram **selecionados** os 68 trabalhos que discutiam animações, identidade cultural e estruturação de projetos gráficos de animação.

Em seguimento, no conjunto de consideração final nos 68 trabalhos **selecionados** foi realizada a leitura da introdução, da problematização, dos objetivos, da metodologia, do desenvolvimento e dos resultados. Destes, foram **excluídos** os que não tratavam de como a animação representa uma identidade cultural, ou os que

não traziam aspectos relevantes de como estruturar uma animação, restando o total de 12 trabalhos **incluídos** (figura 1).

Figura 1: Síntese do agrupamento de publicações



Fonte: elaborado pela autora

Ao desenvolver a leitura dos artigos selecionados no conjunto de consideração inicial foi possível notar, já na introdução e problematização, que 30 dos artigos não possuíam os critérios para inclusão. Entre os demais, vários dos artigos excluídos não focavam os aspectos gráficos de representação nas animações, mas apenas nos enquadramentos do desenvolvimento da narrativa em suas expressões literárias, históricas, políticas e religiosas. Foi possível perceber que estes aspectos são fortemente explorados pelos produtores para a situação contextual dos temas abordados, seja em forma de homenagem ou crítica.

Ainda, não foram considerados os artigos que detinham foco no processo de produção através da discussão de técnicas de animação ou do desenvolvimento por softwares. A delimitação deste aspecto ajudou a entender e definir mais claramente o recorte do assunto uma vez percebido que o objeto desta pesquisa está situado em uma etapa anterior às técnicas de construção gráfica de uma animação no espectro do estilo visual. Conjectura-se que a resposta à pergunta proposta na RSL, pode ser

aplicada aos diversos meios, estilos visuais e tecnologias tais como: *stop motion*, colagem de papel e recortes, dobradura, boneco de massa, modelagem em software, 2D, 3D, roscopia, etc., bem como dos movimentos artísticos empregados como o realismo, naturalismo, futurismo, entre outros.

No conjunto de consideração final, os artigos incluídos foram listados no Quadro 4, abaixo.

Quadro 4: Trabalhos incluídos

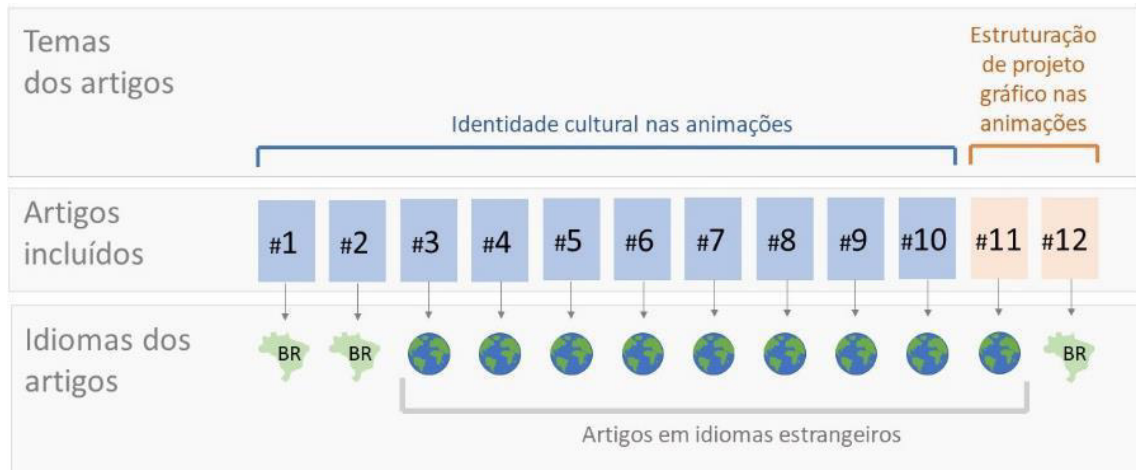
Trabalhos incluídos			
N.	Título	Autor	Ano
#1	A África nos filmes infantis: uma análise de Madagascar	Maria Carolina da Silva Caldeira	2014
#2	Protagonismo dos índios norte americanos nos desenhos animados de Walter Lantz	Rafael Duarte Oliveira Venancio	2011
#3	Entertainment or blackface? Decoding Orientalism in a post-9/11 era: Audience views on Aladdin	Katherine Bullock & Steven Zhou	2017
#4	Learning to labor with Handy Manny: immigration politics and the world of work in a children's cartoon	Sean Brayton	2013
#5	Animated film and the Construction of a Caribbean Cultural Identity: ¡Vampiros en la Habana!	Juan Padrón and Chico y Rita by Fernando Trueba and Javier Mariscal	2015
#6	Cartoon planet: the cross-cultural acceptance of Japanese animation	Anne Cooper-Chen	2012
#7	CINETURISMO: La percepción de la ciudad de Rio de Janeiro en base al film Rio por parte de los potenciales turistas	Cinthia Rolim de Albuquerque Meneguel, Alef Mateus Almeida Santos, Beatriz Caroline Guimarães Lima	2017
#8	In Memory of Meishu Film: Catachresis and Metaphor in Theorizing Chinese Animation	Weihua Wu	2009
#9	Mexican Children and American Cartoons: Foreign References in Animation	Elia Margarita Cornelio-Marí	2015
#10	Upin & Ipin: Promoting malaysian culture values through animation	Dahlan Bin Abdul Ghani	2015
#11	Development of an educational cartoon to prevent worm infections in Chinese schoolchildren	Franziska A Bieri, Li-Ping Yuan, Yue-Sheng Li, Yong-Kang He, Andrew Bedford, Robert S Li, Feng-Ying Guo, Sheng-Ming Li, Gail M Williams, Donald P McManus, Giovanna Raso and Darren J Gray	2013
#12	Representação gráfica para inserção de elementos da narrativa na animação educacional	Marcia Maria Alves, André Luiz Battaola, Matheus Araujo Cezarotto	2016
Legenda			
#1-11	Artigos que abordem a expressão de identidade cultural em animações		
#12-13	Artigos que abordem estruturação de projeto gráfico para animação		

Fonte: elaborado pela autora

Observa-se que, do total de 12 artigos incluídos, 9 estão em línguas estrangeiras. Deste total de incluídos, 10 desenvolveram assuntos relativos à

expressão de identidade cultural nas animações (dos quais 8 são em língua estrangeira e 2 em português), e 2 sobre a estruturação de um projeto gráfico para animação (sendo 1 em língua estrangeira e 1 em português) (Figura 2).

Figura 2: Identificação dos artigos por tema e idioma



Fonte: elaborado pela autora

1.2.1.4 Análise descritiva dos dados

A partir da leitura dos artigos incluídos no conjunto de considerações finais da RSL, foi possível desenvolver uma análise dos principais dados pontuados e das contribuições teóricas à luz da pergunta proposta pelo presente estudo. Os dados coletados foram compilados no Quadro 5.

Quadro 5: Compilação dos dados e considerações sobre os artigos incluídos

N. #	Problemas Objetivos Conclusões do Artigo	Considerações sobre o Artigo
1	"Neste trabalho, analiso que representações da África e dos seres que a habitam são divulgadas por meio dos filmes Madagascar 1 e 2. O argumento aqui desenvolvido é o de que essas representações atualizam o binarismo entre natureza e cultura que marca parte da cultura ocidental." (CALDEIRA, 2014) "Afinal, se essas representações não são naturais, mas construídas, elas podem ser problematizadas e reconstruídas constantemente. Para isso, é necessário termos um olhar atento e crítico para artefatos culturais que aparentemente são neutros, mas que estão ativamente envolvidos nos modos como entendemos a nós mesmos e ao mundo." (CALDEIRA, 2014)	O artigo desenvolve uma crítica quanto a forma de retratação do continente africano reforçando a imagem majoritariamente selvagem e com animais exóticos. Crítica a estereotipagem, e o fato da animação ir contra o que demanda uma lei nacional brasileira que institui o ensino da história e cultura africana no currículo escolar. Expressa que atualmente se vê com naturalidade estas expressões como se fossem inocentes e neutras, que ao envolvimento de belos cenários, trilhas sonoras e do humor, fica esquecida a discussão e problematização os materiais. Considera que as animações são imagens construídas do local e não são naturais. Assim, podem transmitir a percepção, muitas vezes errônea, não apenas da identidade de lugar, mas também de contextos como gênero, sexualidade, etnia, religião etc. Não detém o foco da discussão em como foi concebida a construção gráfica de representação.
2	"O presente artigo quer analisar qual foi a forma de tratamento narrativo dedicado aos índios norte-americanos nesses desenhos animados, e qual seria a função social dessa representação ficcional desse grupo étnico. Para isso, utilizaremos, além da análise do corpus dos desenhos do Pica-Pau e sua turma, feitos por Walter Lantz, os conceitos de fórmula e de dispositivo." (VENANCIO, 2011) "Só que, com Walter Lantz e os Spaghetti Westerns, os índios possuem uma ponderação melhor na sua entrada no Mundo da Vida. E aqui é interessante colocar: é melhor, para a representação desses povos nativos norte-americanos, a fórmula romântica no Mundo da Vida (que, por sua vez, implica em uma fórmula sistêmica de não agressão ao mainstream do politicamente correto) ou a ampla inserção na fórmula atenção tais como quaisquer personagens, com todas suas peculiaridades culturais (mesmo que tratadas ao limite)? Se à pergunta acima não cabe resposta, podemos, no entanto, seguir um pequeno raciocínio. Raciocínio esse que segue pelo caminho da pluralidade. Ora, em um mundo romântico, a bipolaridade do bem-mal sempre será evidente. Os tons de cinza são sempre os anti-heróis da paleta de cores." (VENANCIO, 2011)	Trata sobre a função social da representação dos índios norte-americanos em alguns episódios da animação <i>Woody Woodpecker</i> (1950-60), o "Pica Pau". Foca em aspectos históricos sociais e políticos, o que envolve algumas de suas retratações, porém cabe ressaltar que não desenvolve o aprofundamento da análise gráfica e das representações visuais, e sim as narrativas. Repassa a história da representação em animações anteriores e descreve algumas feições dos índios norte-americanos <i>Sioux</i>. Cita a animação <i>Beau and Arrows</i> (1932) onde nativos são retratados antropomorfizados através de fuinhas, e onde apenas o chefe dos índios delineava traços mais humanos e <i>Nellie the Indian Chief's Daughter</i> (1938), onde o já possuem traços que fazem indicação, como faces com maçãs do rosto ressaltadas e bochechas caídas. Cita ainda outras animações onde são retratados "narizes retos e grandes, bochechas caídas e rosto queimado e incisivo" (VENANCIO, 2011). Sustenta que todos os índios de Lantz eram variações de "Touro Sentado" (<i>Thathánka Íyotake</i>) e seus guerreiros da parte ocidental dos <i>Sioux</i>, os <i>Lakota</i>." (VENANCIO, 2011). Não detém o foco da discussão em como foi concebida a construção gráfica de representação.

3	"This theory considers the sender! message! recipient model of information transmission and reception to be a simple transfer of the message from the sender to a passive and receptive receiver. In this case, media! negative portrayal of Islam! recipient who thus dislikes Islam." (BULLOCK, 2017) "This article, an audience analysis of Disney's <i>Aladdin</i> (1992), is part of a larger project attempting to investigate and empirically analyze audience reception of media messages related to Islam—to find out if there is a connection between negative media messages and anti-Muslim prejudice." (BULLOCK, 2017) "Disney's <i>Aladdin</i> is not simply a contemporary filmic version of a fantasy or fairy tale—it is not a Cinderella or Snow White. Rather, the film is a re-envisioning of the Euro-American discourse of the Orient, compiled through other prior refractions: Galland, Fairbank and Vorda's <i>Thief of Baghdad</i>, and so on." (BULLOCK, 2017) "Americanizing <i>Aladdin</i> unlocks him from his Oriental past, while leaving the Orientalist stereotypes in place." (BULLOCK, 2017) Discute a cultura e a sua representação no desenho animado <i>Aladdin</i> (1992). Sugere que há a retratação por um olhar ocidentalizado no filme. Que as imagens do artista William Harvey (Século XIX), escultor e designer inglês, foram feitas como se fosse um trabalho de etnografia, representando costumes, arquitetura, boas maneiras, festivais, comidas, lojas, etc. Estas imagens orientalistas, difundidas de forma onipresente, foram tomadas como realistas. Expõe que a versão do Jaffar é uma mistura de <i>Saddam Hussein</i> e <i>Ayatollah Khomeini</i>, ambos tidos como figuras "do mal" nos discursos norte-americanos. O gênio que era originalmente uma figura gentil, é visto como uma figura "<i>black mommy</i>", um escravo negro sábio, porém cáustico. O artista responsável pela criação da imagem do gênio teria se inspirado em artistas norte-americanos, e teria acrescentado que alguns detalhes caligráficos e árabes e persas faziam a unificação de personagens no cenários em <i>Aladdin</i> (Culhane 1992, p.24). Salienta que "<i>Agrabah</i>" é um lugar que exala os pseudo-etnográficos imaginários que mistura flashes de realidade com faz de conta. Ainda que sejam utilizadas fortes expressões verbais, "são as características mais sutis de configuração e caráter posicionamento que reflete verdadeiramente os tons de orientalismo mais fortes do filme" (BULLOCK, 2017). Sustenta que personagens principais possuem discurso e comportamento ocidentalizados sendo portadores de vozes que defendem e clamam pelos valores ocidentais, e que, juntamente com outros personagens centrais, não utilizam expressões estrangeiras e indumentária étnica. Entende esta seja uma estratégia para aproximação e identificação com o público, portanto são os personagens secundários é que fazem a ambientação mais aproximada a cultura. Finaliza afirmando que a animação é um discurso euro-americano do Oriente, resultado de uma compilação de refrações de trabalhos anteriores.
---	---

4	"In this essay, Handy Manny provides an entry point into a series of political and cultural debates surrounding immigration reform and the apparent "ethnicization" of labor in the US, or the ways in which ethnicity is increasingly linked to certain types of 'undesirable' work (Chow 2002). While I illustrate some of the upgrades of Manny in the historical context of Latina/os in cartoons and animation, I also draw attention to some of the program's more problematic meanings that delineate and depoliticize a racial division of labor." (BRAYTON, 2013) "Stereotypes of Latinas as seductive spitfires and Latinos as culturally 'exotic' are both challenged and reinforced "in order to maintain an 'ethnic' niche for the market" (Banet-Weiser 2007, 168). At the same time Latina/os are desired in Hollywood and celebrated as a recently anointed middle class in consumer culture and marketing magazines 'they continue to be stereotyped as illegal and a burden to the nation's economic welfare' (Da'vila 2008, 71)." (BRAYTON, 2013) "Within Handy Manny, for example, there is a parallax of pedagogies that introduce the audience to not only an index of pan-Latino signifiers but also latent issues of alienation that complicate a diorama of 'diversity' that has become a trademark of Disney. And so Handy Manny may indeed be a beacon of 'edutainment,' but not necessarily in the ways Disney would have intended." (BRAYTON, 2013) Aborda a antropomorfização como forma de representar etnias de maneira mais sutil e romantizada, porém esboçando ainda traços de estereótipos criados. Porém, essa também pode se apresentar como uma forma muito escorregadia pois também simbolizam as diferenças, e a forma como alguns grupos enxergam aos outros, de forma deturpada, satirizada, preconceituosa. Cita a animação "<i>El Gaucho Goofy</i>" que representa a identidade latina através de tipo específico de trabalho, o agrário, pois, se fosse americano, teria outras atribuições. Salienta que animações mais recentes já exploram outras formas de representar a comunidade latina, como por exemplo, "<i>Dora The Explorer</i>" que mostra outras culturas latinas e o bilinguismo, explorando a ideia de personagem com liberdade e mobilidade, classe privilegiada, desconectando-a de condições políticas e econômicas que a forçariam fazer certos tipos de trabalhos manuais, já trazem a ideia de empoderamento e cidadania, e mostra a latinidade de forma mais atraente aos olhos e não ameaçador. Outras animações já utilizaram figuras de animais protagonistas tais como uma barata, ou um burro, como uma forma mascarada e perspicaz de representar os preconceitos contra o povo latino. <i>Handy Manny</i> é representado em meio a um contexto multicultural, porém, ainda tem como premissa a representação da mão de obra latina, reiterando alguns estereótipos trabalhados em outras animações de cunho mais pejorativos. Outro aspecto reforçador da sua etnia é a dublagem com sotaque acentuado, além de palavras e curtas sentenças que são ditas em espanhol. A trilha sonora é ambientada com músicas típicas mexicanas. Faz menção ainda a outra animação "<i>Bob o Construtor</i>" que representa a etnia branca e que possui trabalhos maiores, mais elaborados, que exigem maior planejamento, contudo, Handy Manny ainda é focado na latinidade e trabalho manual que trabalha, mesmo nos seus dias de folga. O artigo detém maior foco em uma profunda crítica sobre vários aspectos que podem ser lidos no desenho Handy Manny nos aspectos das relações sociais, políticas e econômicas, principalmente das relações trabalhistas representadas na animação através da narrativa aparentemente inocente de uma mídia para entretenimento infantil.
---	---

5	"This article aims to analyze the representation of cultural identity in two animated films: ¡Vampiros en la Habana! (1985) produced by Cuba's ICAIC studios, as compared to a recent production from Spain, Chico y Rita (2010), directed by Fernando Trueba and Javier Mariscal." (VAN HAESSENDONCK, 2016) "In this article I will discuss how animation, understood as a language and form of literacy, has been instrumental in giving shape to Caribbean identity, both from within and from outside the Caribbean, by taking a look at two major productions, one from Cuba, and one from Spain." (VAN HAESSENDONCK, 2016) "Rather than a convergence of modes of animation, the future will probably see a plurality of modes of production, especially within the Caribbean and Latin American context. Drawing on decades of know-how, Cuba occupies a privileged position in the field; ICAIC's experience allows the Institute, if resources are available, to continue its regional lead in animation, as it already created its own language and tradition; Cuba can also benefit from a transnational network of collaboration with other Latin American countries, as well as with Europe." (VAN HAESSENDONCK, 2016)	O artigo faz a análise da representação de identidade cultural de duas animações. Discute brevemente sobre o posicionamento da animação, antes vista como uma linha secundária do cinema, mas que vai impondo respeito em meio ao mercado. Faz uma breve discussão sobre linguagem através de personagens fotográficos, realismo, hiper-realismo, e na verossimilhança na conjuntura do personagem. Discorre sobre as características da personalidade do protagonista poderem ser remetidas aos posicionamentos políticos daquele país em meio a uma revolução. Ainda sobre a sua personalidade, a maneira como se comunica com outros personagens e atitudes comunitárias que adota: carregado de ideais revolucionários em suas ações. Relaciona o enredo da busca dos personagens pelo produto "<i>vampiso!</i>" para comercialização com a guerra fria, fazendo a analogia do vampirismo com o capitalismo. Faz o lançamento de referências históricas por meio dos valores impregnados nos personagens, bem como pela sátira e no humor. Músicas tema também são identificados como reforçadores da identidade pelo seu teor patriota. Chico y Rita (2010), uma animação feita na Espanha, não possui o caráter de retratar exclusivamente a identidade cubana, mas caribenha como todo, e representa a visão dessa identidade de uma perspectiva externa. Animação com forte natureza de documentário retrata intensamente a música caribenha. Então o autor critica que, ao colocar a música como o maior significante da identidade caribenha, a questão política desaparece. Retratação de um cenário tropical, a diversidade racial e a sensualidade (porém sem identificar exatamente que elementos o caracterizem, a não ser o uso de cores quentes). Descreve as caracterizações empregadas pelo diretor do filme para distinguir duas identidades, a de Havana e Nova York: a paleta de cores. O trabalho não possui foco na identificação visual de elementos, focando-se nas relações políticas que identificam o lugar.
---	--	--

6	"Through interviews, survey research and content/ ratings analysis, this study discovered two facets of between-nation differences: (1) Japan's favorite anime (e.g., 'Sazae-san') differ from those of overseas audiences, and (2) overseas audiences' favorites differ ('Doraemon' in Asia, but not in the West)." (COOPER-CHEN, 2012) "This study supported, with quantitative and qualitative data, the following propositions: 1. Anime popular outside Japan will differ from anime popular in Japan. 2. The popularity of specific anime will differ among importing nations. 3. The popularity of anime will be greatest in Asia." (COOPER-CHEN, 2012) Neste artigo o autor nota que o que se reconhece como anime (animação japonesa) através do olhar de um novo espectador, são as características de cabelos coloridos e grandes olhos. Explica que os olhos grandes são a chave de representação de emoções no desenho, inspirado dos desenhos dos anos 50 <i>Betty Boop</i> e <i>Felix the Cat</i>. Afirma que, segundo Straubhaar (2007), as pessoas têm preferência primeiramente pelo conteúdo local mais próximo (província ou nação), em segundo regional, em terceiro o que denomina de "alien" que possui o apelo do diferente e exótico. Cita que De Mooj (2001) refuta o truismo de que os mercados se tornariam cada vez mais globalizados e homogêneos (mais americanizados). Acredita que a riqueza permite que as diferenças culturais sejam colocadas em evidência. No entanto, mesmo que o público prefira conteúdo próximo, o "apelo poderoso da programação não-local exótica" (Elasmar, 2003, p. 80) pode ajudar a explicar o sucesso da anime fora do Japão. Para a articulação estudos internacionais de mídia, o autor descreve os argumentos de Hofstede (2001) da natureza multidimensional da cultura, que é muito mais complexa que a linguagem, que as culturas diferem de maneiras discerníveis e mensuráveis, e define a cultura como "nação". Conclui que o anime fora do Japão, exportado, é diferente do consumido no país. Que a popularidade do anime específico será diferente em casa nação importadora. Que a popularidade será maior na Ásia. Os criadores não visam necessariamente o público internacional. Quanto a estudos anteriores de Straubhaar (2007) quanto ao sucesso da animação japonesa, o primeiro fator é a profundidade de narrativa dos mangás em face as animações chinesas. Em segundo a proximidade geográfica, mesmo com grandes diferenças culturais entre os países próximos. Terceiro, em outros países ocidentais o caráter exótico da cultura japonesa sendo retratada nas animações, exemplifica a retratação da família tradicional japonesa e de cartazes com escritos japoneses.
---	--

7	"Este trabajo presenta un estudio sobre el potencial de aprovechar el cineturismo en Brasil. El objetivo del estudio fue la influencia de la película animada Rio (2011) en la formación de la imagen de la ciudad de Rio de Janeiro por parte del turista doméstico." (MENEGUEL; SANTOS; LIMA, 2017) "De esta forma, la investigación se justifica en el ámbito académico porque fomenta el conocimiento y estimula estudios para el desarrollo del sector turístico. Para los investigadores el tema se destacó por unir el turismo con la industria cinematográfica." (MENEGUEL; SANTOS; LIMA, 2017) "Así, se identificó que el resultado de la producción cinematográfica en las pantallas de cine aumentó la notoriedad de la marca del destino, visto que el film en cuestión presentó información primordial sobre el destino en un tiempo limitado y para un gran público." (MENEGUEL; SANTOS; LIMA, 2017)) "Se constató que el público nacional está predispuesto a realizar este tipo de seguimiento que aún es poco explorado en Brasil. La combinación de factores (paisaje, danza, música, alegría, atractivos turísticos, gastronomía, etc.) despertaron el interés del público doméstico por la ciudad, comprobando la teoría de que el cineturismo ocurre de forma incidental y se torna un complemento de la actividad turística." (MENEGUEL; SANTOS; LIMA, 2017))	O trabalho discorre sobre a influência da animação para a formação da imagem da cidade no turista doméstico e as características que influenciam nos aspectos turísticos. Fala brevemente que a animação mostra cenários da cidade, representa fauna e flora, mas não especifica como essa transposição é realizada. Ainda, evidencia a retratação do tráfico de animais silvestres, uma história que é muito atual. Destaca como um elemento forte de representatividade do Brasil: a música. Porém, não se restringe à música popular brasileira, trazendo autores estrangeiros, justificado pela grande diversidade de ritmos que a nacionalidade abraça. Que, a princípio, o filme começou de forma a retratar a visão gringa do Brasil, porém, com um dos produtores sendo brasileiro, introduziu os demais diretores a um pouco mais da cultura. Comenta sobre uma entrevista do supervisor técnico que confessou que a representação fiel do cenário da favela não seria suportada pela memória dos computadores do estúdio e que, portanto, foi desenhada apenas a "essência emocional". Não foram desenvolvidos no artigo detalhes de como foram construídas e representadas as imagens representativas do país.
---	---	--

8	"This article looks at historical catachresis and cultural metaphor in producing and theorizing Chinese meishu (fine arts) film in relation to the socialist, artistic discourses of the ethnic/national style. By investigating some of these issues raised by the Chinese School, the author explores the conceptualization and constitution of meishu film as a powerful metaphor for producing nationalist identity. This identity brings visual arts and the socialist nation-state discourses into a shared space to recreate Chinese aesthetics in animation filmmaking. The author argues that the Chinese meishu film, identified as a unique, nationalized cinematic form in Chinese visual history, conceptualizes and mediates the national/ethnic style, as well as constituting a discourse-based aesthetic school that has helped it survive within socialist culture and politics." (WU, 2009) "By resolving how to resist cultural capitalism both from Hollywood blockbusters and Japanese anime, Chinese animators are forced to take notice of the approaching era of globalization. The redistributive approach that followed the opening-up of China was the fundamental situation of animation making during the reform era. This represents, among other things, an approach that comprises a changed social text and the disappearing monologue of animated representation in the face of an increasingly commercialized state and an increasingly commodified animation audience." (WU, 2009)	O artigo aborda sobre da necessidade de resistência dos estilos soviéticos e estilo <i>Disney</i> como imposições em cima do estilo chinês. Luta contra homogeneidade ideológica. Desponta com a identificação da animação chinesa no final da década de 80, quando foi finalmente concluído que o estilo nacional de filmagens de animação é o de uma luta cultural de conscientização contra o capital cultural ocidental e uma estética tradicional rotulado como feudal, insalubre e destinado a ser transformado por trabalhadores culturais socialistas. O autor narra processos estéticos dentro da cultura chinesa de animação e articula que o processo utilizado fala muito da nacionalidade da animação na china, no caso são: aquarela, recorte de papel, dobraduras em papel, fantoches, "<i>cel-based</i>" desenhado a mão. Porém apenas o processo não é o suficiente para identificar a nacionalidade de uma animação. Desenvolve que essas técnicas são combinadas com outros elementos visuais da cultura chinesa, que características muito fortes da identidade local como a pintura tradicional, as operas chinesas, artes folclóricas. O artigo detém a centralidade do tema no desenvolvimento histórico da animação chinesa, não em como são configuradas graficamente as animações de forma a manterem a identidade nacional.
---	---	---

9	"This audience study explores how a group of children from Southeast Mexico, perceive the animated cartoon «Dexter's Laboratory». The objective is to observe the ways in which a young local audience, still in the process of building its cultural identity, perceives an American television program." (CORNELIO-MARÍ, 2015) "Generally, animated series are adapted through dubbing, which implies the substitution of the original soundtrack for a new one in the target language (Kilborn, 1993). Besides the dialogues, we often find that dubbing also applies to songs and to the written signs that appear in the program. The most elaborated dubbing examples are achievements in translation, since they can include local accents, traditional sayings, popular expressions and even references to famous characters from the importing country (Cobos, 2010). But even such elaborated dubbing cannot change the visuals or the story of the programs. Within these translation gaps, specific cultural references remain, which the young viewers have to deal with if they are to make sense of the narrative. Hence, it is relevant to ask how children perceive imported animated series. First, in order to know whether they can identify these cartoons as something different from their own culture and second, to explore how they make sense of the foreign cultural references found in these programs." (CORNELIO-MARÍ, 2015) "They revealed themselves as subjects that built cultural identity from a multiplicity of stimuli (local, national and global), to which they had access to according to the socio-economic conditions in which they lived in." (CORNELIO-MARÍ, 2015) Analisa a percepção de um grupo de crianças mexicanas quanto ao contato com uma cultura estrangeira ou a sua própria diante de uma animação norte americana, a animação "<i>Dexter's Laboratory</i>" (1995). Mostra que crianças foram capazes de identificar sinais com palavras escritas em inglês (que não são retirados da arte gráfica do vídeo no processo de tradução). Também, ficava evidenciado quando uma voz fazia a leitura em espanhol dessas peças escritas em inglês, método de adaptação para exportação da animação sem intervenção na parte gráfica. As crianças identificaram como características estrangeiras: o estilo de vida, cuja casa representada só vivia aquela família e possuíam dois andares. A escola da animação possuía armários ("<i>lockers</i>"), algo não encontrado normalmente no México, além de que as crianças do desenho podiam usar as roupas de dia a dia na escola. Foram capazes de identificar a nacionalidade da animação através do uniforme de um super herói que se vestia com a bandeira norte americana, com exceção de uma criança de uma província que achava que a animação se passava na capital de seu país. Quando perguntadas onde a série havia sido desenvolvida, em sua maioria foram capazes de identificar a nação devido aos créditos finais estarem em inglês, o uniforme do super herói, e ao fato de que já haviam visto um documentário no canal fechado de tv que mostrava como a animação tinha sido feita. Perguntadas sobre animações japonesas, puderam identificar através de dois principais aspectos: os olhos grandes e brilhantes e o senso comum trazido dos pais de que são desenhos violentos. Contudo, duas crianças identificaram escritos japoneses como bons indicadores de sua nacionalidade. A autora nota um detalhe que chama a sua atenção acerca da percepção de uma criança que identificou um personagem de sua cultura local "Emiliano Zapata", diante de uma cena de um cowboy cavalgando em um cenário em preto e branco. Um apontamento relevante trazido pela autora deste artigo é que a influência da idade e o quanto de contato que uma criança já teve com a cultura estrangeira são variáveis que afetam a percepção e ciência de que aquelas crianças estão em contato com uma cultura estrangeira.
---	---

10	"Malaysian children lately have been exposed or influenced heavily by digital media entertainment. The rise of such entertainment tends to drive them away from understanding and appreciating the values of Malaysian culture. Upin and Ipin animation has successfully promoted Malaysian folklore culture and has significantly portrayed the art of Malaysian values including Islamic values by providing the platform for harmonious relationship among different societies or groups or religious backgrounds. The focus of this research is to look into the usage of Malaysian culture iconic visual styles such as backgrounds, lifestyles, character archetypes and narrative (storytelling)." (GHANI, 2015) "Animation like Upin and Ipin, is on the rise and may well continue to do so in the near future. It is a global trend in which if better understood, the more benefits we can reap out of Malaysian identity of animation. Upin and Ipin can become a powerful influence social tool but importantly as well is the fact that the culture and identity of a nation can be shared through its lenses" (GHANI, 2015)	Trata-se de um artigo da área de história e comunicação social o qual identifica a animação <i>Upin e Ipin</i> (2007) como um bom exemplo de representação cultural da Malásia e examina os estilos visuais icônicos da cultura malaia como origens, estilos de vida, arquétipos de personagens e da narrativa. Entende que existe uma resposta ao cenário cultural que inclui o estilo dos personagens, recursos visuais, características e expressões, trajes, ambiente, comida retratada, valores morais, etc. Lembra que a Malásia é um país multicultural. A ambientação acontece em área rural, com representação de casas de madeira, além de árvores flores e animais de criação como pequenas aves que são criadas soltas. Frisa a representação das casas com o telhado de grande inclinação e com longos beirais devido às condições climáticas. Também são retratadas na vegetação algumas das espécies locais e de uso corriqueiro. Identifica a representação de um prato típico, o <i>mamak</i> de macarrão frito. É identificado como característica da personalidade malaia a harmonia de integração entre os vários grupos étnicos que vivem na vila. Descreve que a narrativa é guiada dentro dos valores sociais malaio que são afiliação, apreciação, justiça, lealdade, obediência, tolerância e humildade. Quanto aos personagens, identifica que há uma gama de arquétipos representados: malaio, indiano e chinês. Estes possuem atributos de valores expressos na narrativa que refletem o islamismo: confiáveis, trabalhadores em equipe, obediência, respeito, tolerância e sinceridade. Explica que, diferentemente de animações estrangeiras de grandes empresas, o desenho não foca em figura de heróis, mas na aura infantil da inocência e do lúdico. Analisa que visualmente os personagens principais são retratados com grandes cabeças e olhos, corpos pequenos e pele brilhante, compondo um visual muito simples. Para além destes aspectos, explana sobre a narrativa e o desenvolvimento das histórias focadas no dia a dia das aventuras dos habitantes.
----	--	--

11	"With more than two billion people infected worldwide, soil-transmitted helminths (STH) are the most widespread infections. To date, STH control efforts rely predominantly on recurrent mass drug administration (MDA), which does not prevent reinfection. Additional public health measures including novel health educational tools are required for more sustained integrated control of STH. We describe the development of an educational cartoon video (The Magic Glasses) targeting STH infections in Chinese schoolchildren and its pilot testing in China." (A BIERI et al., 2013) "The development of the educational cartoon included three major steps: formative research, production, and pilot testing and revision." (A BIERI et al., 2013) "It was crucial to assess the intellectual, emotional, social and cultural background of the target population prior to video production in order to integrate the key messages of the cartoon into everyday situations. Overall, our strategy for the development of the cartoon and its incorporation into a health education package proved successful, and we provide a summary of recommendations for the development of future educational videos based on our experiences in China." (A BIERI et al., 2013)	Este artigo proveniente de periódico da área médica discorre sobre o desenvolvimento de uma animação para fins educacionais: prevenção de vermes em crianças chinesas. Delineia através de um quadro as etapas e fluxo de desenvolvimento da animação que passam pela pesquisa formativa, produção, testes e revisões. Em outro quadro, é demonstrado o fluxo organizacional das informações importantes a serem passadas, suas mensagens chave e em quais cenas aparecerão. Relata a utilização do recurso de entrevistas com professores, pais e médicos da comunidade para entender a compreensão da população sobre o assunto, pedindo às crianças que desenhassem seus conhecimentos no assunto. Narra que foram pesquisados quais as animações de maior destaque na China para percepção e adoção de um estilo gráfico que mais se adequasse ao gosto popular, a fim de garantir maior receptividade. Os testes identificaram que a animação foi bem recebida, com uma crítica ao áudio que tinha linguagem muito formal, não correspondendo à linguagem das animações infantis, sendo posteriormente refeito utilizando uma linguagem coloquial. Não possui maior foco nos desenvolvimentos das etapas de design/construção da animação.
12	"As animações gráficas, assim como os desenhos animados e as produções audiovisuais, têm sido utilizadas no ambiente escolar por possuírem elementos passíveis de serem trabalhados com o objetivo de facilitar a aprendizagem tais como, fatores cognitivos, perceptivos e motivacionais." (ALVES; BATTAIOLA; CEZAROTTO, 2016) "Este artigo é parte da tese intitulada "Design de Animações Educacionais", (tese em andamento do primeiro autor) que tem como objetivo aperfeiçoar o design de animações educacionais. Este artigo procura responder à seguinte questão: 'Como auxiliar desenvolvedores de animações educacionais a compor estruturadamente uma narrativa atratante para expor um conteúdo educativo?'. " (ALVES; BATTAIOLA; CEZAROTTO, 2016) "O resultado da pesquisa é uma proposta para a concepção da narrativa sistematizada em uma representação gráfica cuja função é auxiliar designers, professores e demais desenvolvedores a pensarem na questão da narrativa já no início da concepção da animação educacional e, assim, utilizar os recursos já consagrados no cinema e nos estudos literários para o design do conteúdo" (ALVES; BATTAIOLA; CEZAROTTO, 2016)	O artigo é direcionado para o desenvolvimento de animação educacional. Os autores esclarecem que o estudo realizado possui ênfase no levantamento de elementos estruturantes da narrativa, e não nos estudos semântico ou semiótico. Esboçam diagramas referenciando autores que estruturam montagem e classificação dos elementos da narrativa e do roteiro, elencando seus componentes e seus desdobramentos. Estruturam em três passos a proposta do artigo: "(1) junção dos elementos da narrativa encontrados na literatura, (2) a definição de alguns elementos transformados em módulos com subitens e (3) a geração, com base no design centrado no ser humano, de uma representação gráfica indicando o caminho a ser percorrido para a transposição do conteúdo da narrativa." (ALVES; BATTAIOLA; CEZAROTTO, 2016). Condensam em um quadro os elementos de narrativa e de roteiro descrito pelos autores estudados, de forma a perceber os itens em comum e gerar um grupo de elementos com essa junção. Diante disso, reorganizam os elementos em módulos e expõem detalhadamente seus componentes e desdobramentos. Por fim, sintetizam em uma representação gráfica (diagrama em fluxograma) para a aplicação dos elementos da narrativa para a construção de uma animação para fins educacionais.

Fonte: elaborado pela autora

1.2.1.5 Síntese

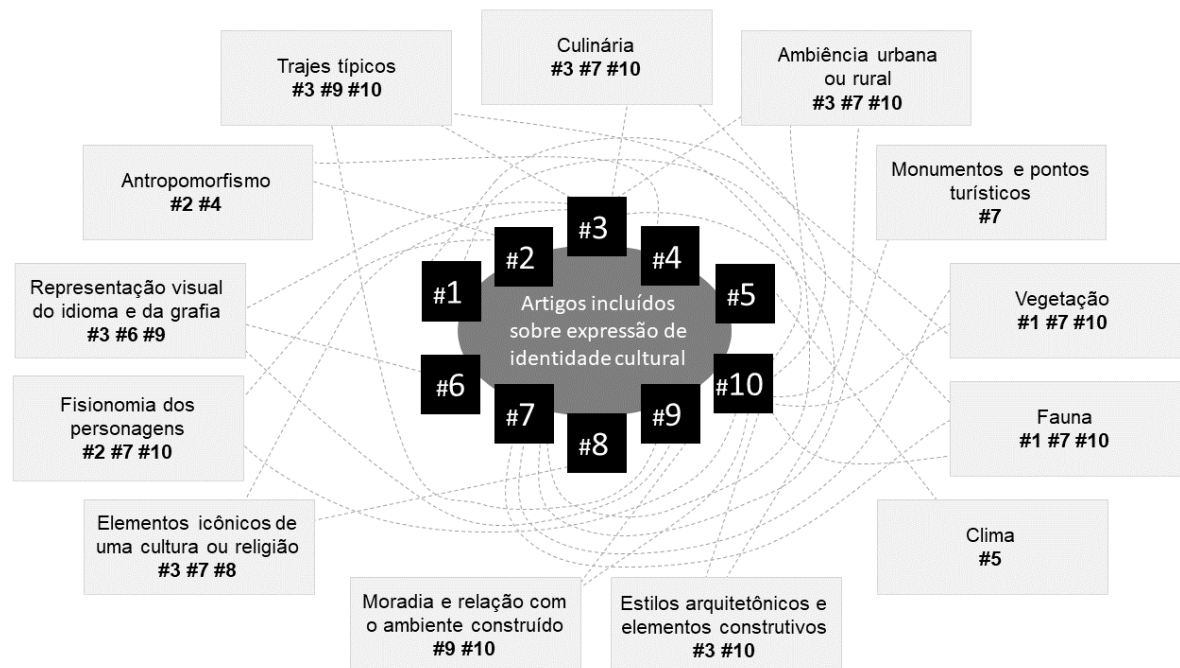
Uma relação em comum entre os 10 trabalhos que abordam a temática de animações que expressam uma identidade cultural, é que, ainda que todas façam pelo menos alguma citação aos elementos gráficos identificados que transmitem a caracterização de uma identidade cultural, nenhuma tem como objetivo principal verificar e estruturar dentro de um projeto de animação todos os elementos gráficos que transpõem a mensagem de identidade de uma cultura. Os trabalhos #1, #2, #3, #4, #5, #7, #9 e #10 analisam uma pequena amostragem de animações específicas, enquanto os artigos #6 e #8 abrangem um recorte maior ao analisarem a animação japonesa e o estilo de filme *Meishu* (chinês), respectivamente.

De forma geral, foi possível notar que há uma ênfase na análise das narrativas e dos contextos históricos, políticos e religiosos quanto às suas relações de identificação cultural em uma animação. Citam que, até mesmo traços de personalidade estereotipados, podem ser relacionados à algumas culturas ou etnias, bem como a atribuição de alguns tipos de trabalhos de menor cunho intelectual são atribuídos a personagens estrangeiros. A crítica à estereotipagem e o resultado, muitas vezes, considerado ofensivo pela retratação das culturas e lugares é um tema latente e explorado nos artigos #1, #2, #3, #4.

O artigo #8 evidencia a importância da representação das pinturas tradicionais chinesas e elementos folclóricos para a identificação da nacionalidade da animação desenvolvida na China. Nos documentos #6 e #9 é feita a relação sobre os traços característicos do estilo de desenho japonês no mangá ou anime. Já nos artigos #3, #7, #9 e #10 foram identificados elementos que relacionem o estilo de vida em diferentes culturas.

Entre os trabalhos incluídos, cada um descreve uns ou outros aspectos de elementos gráficos e maneiras de utilizá-los de forma a referenciar identificação cultural. A seguir, foi possível compilar os recursos de caracterização encontrados entre todos os artigos, conforme ilustrado na Figura 3:

Figura 3: Ligação entre artigos e caracterizações gráficas de identidade cultural



Fonte: elaborado pela autora

Ainda, outras formas também foram citadas: elementos sonoros como a música, os sotaques, palavras ou pequenas frases, expressões; menções na narrativa e na relação entre personagens sobre de contextos políticos, históricos, religiosos e de valores morais.

Quanto aos artigos #11 e #12, os quais abordam a estruturação de um projeto gráfico para animação, ainda que seus objetivos sejam voltados para a animações educacionais, entende-se que o arcabouço teórico sustentado pelos princípios do design da informação traz valorosa contribuição para os diversos usos da animação como forma de transmissão de conteúdo.

O trabalho #11 demonstra um fluxograma organizacional simplificado para estruturação das principais mensagens a serem transmitidas em uma animação de educação na área da saúde, sendo definidos em primeiro momento a pesquisa formativa com a avaliação do fator de risco a ser abordado, definição das mensagens chave e esboço do script; em segundo a produção do vídeo que inclui o *script*, *storyboard*, conceito de arte, a parte gráfica da animação, diálogos, sons; em terceiro, o teste piloto para verificação da aceitação do público chinês e, então, edições finais.

No entanto, o documento #12, do campo do design da informação, sistematiza através de uma representação gráfica mais complexa os elementos estruturantes de

uma narrativa em forma de animação, a qual foi desenvolvida a partir de uma junção de propostas de vários autores da área do design informacional e do cinema. Porém, informa que o estudo não abrange os estudos semânticos ou semióticos.

Nesse alinhamento, foi possível sintetizar os pontos de vista dos autores e estabelecer as relações entre as reflexões e aportes teóricos desenvolvidos. Ademais, como citado anteriormente, em face da constatação de que 9 dos 12 documentos incluídos são de publicação estrangeira, nota-se que abordagens com esta temática ainda são insipientes no Brasil.

Compreendendo o panorama atual das pesquisas sobre o tema, pôde-se perceber lacunas existentes, que permitem delimitar a pergunta de pesquisa em nível de mestrado acadêmico, conforme exposto a seguir.

1.3 Questão de Pesquisa

Como estruturar um projeto gráfico de animação de forma a promover a narrativa da identidade cultural?

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo Geral

Propor recomendações para estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa de identidade cultural.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Criação de instrumento para coleta e análise de elementos e dados gráficos da animação selecionada;
- Identificar projetos gráficos compilando os elementos da narrativa da identidade cultural;

- Analisar a estruturação dos elementos na narrativa de identidade cultural nos projetos gráficos de animação;
- Criação das recomendações para estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa de identidade cultural.

1.5 Justificativa e Aderência ao Programa

Primeiramente, destaca-se a aderência desta pesquisa ao Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, pelo seu alinhamento aos objetivos do Mestrado por transpassar pela análise de etapas do procedimento de concepção e do desenvolvimento de produtos de design, bem como pela discussão e reflexão proporcionadas pela interação entre vários campos do saber, promovido pela multidisciplinaridade necessária ao objeto de pesquisa ao investigar a transposição de identidade cultural na estruturação de projeto gráfico do produto multimídia: animação.

Na indústria do entretenimento as animações já se fazem presentes há décadas, seja em parte da programação televisiva, ou até mesmo, atualmente, em canais de TV à cabo dedicados à esta mídia, transcendendo, ainda, outros meios digitais como computador, tablets ou smartphones (figura 4).

Figura 4: Animações presentes há décadas e em vários meios



Fonte: adaptado pela autora de vectorstock.com

Na contemporaneidade, o mundo tem se reinventado contínua e rapidamente, seja nas formas de fazer as coisas, e até mesmo de consumi-las. Esse fluxo contínuo em meio à liquidez moderna, conceito definido por Bauman (2011), e a volatilidade de conteúdos em meio a era digital resulta em diversos formatos de mídia para a rápida oferta. Nesse contexto, assume papel de destaque as animações desenvolvidas para diversos fins, desde educacionais, informativos, alerta, entretenimento, entre outros.

As animações de curta duração, caracterizadas pela duração menor que 15 minutos (BRASIL, 2001), precisam rápida e concisamente transmitir as informações ao seu espectador. No espectro do design da informação, existem ramificações que têm contribuído para o desenvolvimento e apresentação das animações objetivando a eficiência na transmissão das informações pretendidas.

Dalmazo (2009), denomina a animação produzida originalmente no Brasil como um novo produto de exportação, uma interessante posição no cenário brasileiro onde ainda dominam as animações vindas do exterior. Com o decorrer do tempo grandes produções nacionais começaram a ganhar destaque, e os aspectos regionais e culturais passaram, muitas vezes, a ser incorporados o que, segundo Meneguel, Santos e Lima (2017, p.39) ajuda a “fortalecer a imagem, a identidade, e a apropriação espacial, que deverão ser reconhecidas e incorporadas pela população” (tradução da autora). Diante disso, é possível compreender a importância da valorização das animações brasileiras, principalmente quando possuem em suas narrativas uma riqueza de aspectos de uma identidade cultural de um local específico.

Segundo Dalmazo (2009), os desenhos animados têm ocupado cada vez mais espaço no contexto brasileiro, com projetos bem-sucedidos, inclusive no exterior. Porém, ainda é incipiente em comparação a outros países com maior tradição em desenvolvimento dessas mídias. Os Estados Unidos ainda são dominantes neste mercado, inclusive voltado para o cinema de animação. Ainda, conforme a autora, quando voltadas para a exportação as animações têm que respeitar as particularidades de diferentes culturas, percebe-se que as animações com maior expressividade no mercado ainda são, muitas vezes, carregadas dos referenciais culturais dos seus países de origem.

Considerando a realização da Revisão Sistemática de Literatura, o encaminhamento desta investigação apontou uma lacuna entre as pesquisas no âmbito do desenvolvimento de uma metodologia para criação de projeto gráfico de desenho animado voltado para a promoção da identidade cultural.

É válido destacar que o tema abordado se torna relevante ao buscar sintetizar a relação do design e da identidade cultural, através da compreensão do desenvolvimento de projeto gráfico de desenho animado com foco na expressão de regionalidade. De forma similar, ressalta-se a importância da presença e acentuação dos aspectos culturais nos produtos de design pois, conforme Krucken (2009), existem algumas ações essenciais para a valorização dos produtos locais, entre os quais

elencar a proteção da identidade local e do patrimônio material e imaterial, uma vez que o sentimento de pertencimento e orgulho dos residentes de um território está ligado à sua imagem local, herança cultural, história social e econômica. Fazer isso de uma forma divertida, lúdica e como entretenimento torna mais prazeroso o fortalecimento de laços de pertencimento e afetividade.

Assim, a presente pesquisa alinha-se ao programa, uma vez que, no alcance do objetivo geral pretendido na pesquisa, espera-se que a proposição de recomendações para iniciação da estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa da identidade cultural, possa agregar valor para novas e diferentes propostas de animações gráficas. Portanto, processos de projeto e produtos de design em meios de linguagem visual, informacionais e de comunicação, desenvolvidos pela linha de pesquisa e eixos temáticos propostos.

Dentro da linha de informação e comunicação, a qual é orientada aos estudos teóricos e críticos no desenvolvimento de produtos em relação aos sistemas informacionais e comunicacionais, o presente trabalho engaja-se ao caráter multidisciplinar do programa na investigação em variados campos de conhecimento, com foco ao processo de design, buscando promover a eficácia da comunicação visual com ênfase nas diversas linguagens no contexto digital e convergência de mídias, abordando, como centro da investigação, as animações de curta duração e expressão de culturalidade. Ainda, em consonância com os objetivos da linha de pesquisa do curso, encaixa-se na reflexão de métodos e técnicas do processo de projeto, com ênfase no estudo do design da informação, design da comunicação, desenho, cultura visual e design de produto multimídia, enquadrando-se no eixo temático do design da informação e comunicação.

Nesse contexto, entende-se que a emergência de temas que tratem do fomento e da disseminação da cultura, assume relevância como substrato teórico-prático para novos projetos gráficos de animação na área do Design, selando a aderência ao perfilar com os objetivos do curso quanto ao desenvolvimento tecnológico, científico e cultural do país, e ao intencionar a possibilidade de geração, difusão e otimização do conhecimento na área do design de produtos.

1.6 Fundamentação Teórica

Com base no estudo bibliográfico e na RSL realizada, foi possível identificar um aporte teórico com conceitos, diretrizes e autores que nortearam o desenvolvimento desta pesquisa.

Assumem relevância para fundamentar temas de caracterização de territorialidade e identidade cultural: Pichler e Melo (2012), Krucken (2009), Wagner (2017). No âmbito da comunicação, design da informação, semiótica e sintática: Flusser (2007), Meggs e Purvis (2009), Horn (1998), Twyman (1979, 1985), Coelho Neto (1983), Pierce (2005), Machado (2015), Foster (2014), Alves, Battaiola e Spinillo (2014), Alves, Battaiola e Cezarotto (2016). No caráter da conformação do projeto gráfico e análise de animação e cinema: Barbosa Júnior (2005), White (1995), Marx (2007), Williams (2012), A Bieri *et al.* (2013), Barthes (2011), Field (2001), Vanoye e Goliot-Lété (2008).

1.7 Visão Geral do Método

Para responder à questão proposta, propôs-se o desenvolvimento norteado em base metodológica de natureza aplicada, de abordagem qualitativa. Quanto aos objetivos, é descritiva e explicativa.

De acordo com Gil (2002), as pesquisas de cunho descritivo têm como objetivo a descrição de características de determinada população, fenômeno ou estabelecer relações entre variáveis. Contudo, o autor ressalta que algumas pesquisas, ainda que enquadradas como descritivas, acabam servindo para dar uma nova visão ao problema, aproximando seu caráter as das pesquisas exploratórias. Ainda, é explicativa pois pretende realizar a identificações de “fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência do fenômeno” (GIL, 2002 p.42 GIL, 2008; MARCONI e LAKATOS, 2003; PRODANOV e FREITAS, 2013).

Nesta perspectiva, através do procedimento metodológico, pretendeu-se identificar e analisar acerca da relação do projeto gráfico e da eficácia da comunicação visual enfatizando a caracterização regional aplicada na, reconhecida e premiada internacionalmente, animação brasileira “Irmão do Jorel” através de 5 etapas metodológicas (Figura 5):

Figura 5: Etapas metodológicas com os objetivos da pesquisa



Fonte: elaborado pela autora

O detalhamento dos procedimentos e das etapas propostas serão descritas no capítulo 3.

1.8 Organização do documento

No capítulo 1 apresenta-se a introdução da pesquisa, composta pela contextualização do tema, delimitação do problema definido através da metodologia de revisão sistemática da literatura, descrição dos objetivos, justificativa do estudo, o referencial teórico para balizar a pesquisa e, por fim, a visão geral do método proposto.

Em seguimento, no capítulo 2 é desenvolvida a fundamentação teórica para a investigação do tema proposto acerca da estruturação de projeto gráfico e caracterização de identidade cultural em animações de curta duração.

O capítulo 3 é dedicado à apresentação do procedimento metodológico proposto, visando o alcance do objetivo geral pretendido.

Os resultados obtidos e discussões dos procedimentos metodológicos, assim como a sintetização da análise são dispostos no capítulo 4.

Finalmente, no capítulo 5 é feita a conclusão resumindo-se o desenvolvimento do trabalho e trazendo sugestões para estudos futuros partindo-se das porções não abrangidas no recorte da pesquisa e que podem contribuir em avanço na área.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na busca pelo aprofundamento nos temas que cercam o recorte da presente pesquisa, conduziu-se estudo através de bibliografia e referências extraídas na RSL.

Primeiramente, buscou-se compreender sobre o contexto histórico dos desenhos animados observando-se a sua evolução ao longo da história do mundo e em âmbito nacional.

A seguir, no segundo tópico, explorou-se o espectro do desenho animado como expressão de identidade cultural, observando-se desde as críticas tecidas pelos autores estudados até a valorização dos produtos locais.

O terceiro tópico deste capítulo dedica-se ao estudo do projeto gráfico de animação na perspectiva do Design, tanto do ângulo da linguagem visual e comunicação, quanto na estruturação e processo do desenvolvimento de projeto gráfico de animações.

Por fim, no quarto tópico desenvolve-se estudo sobre a análise fílmica em busca de amparo à análise das animações, findando a etapa de fundamentação teórica, o qual permitiu aporte teórico com conceitos, diretrizes e autores que nortearam igualmente, o desenvolvimento das etapas metodológicas deste trabalho.

2.1 Desenhos animados: contexto histórico

De acordo com Luiz (2017) e Fossatti (2009), a ideia de animação surgiu a partir de produções experimentais e advém das técnicas de teatros de sombras, típico das culturas orientais. Luiz (2017) explica que desde o século XIX diversos profissionais já defendiam a tese de que vários desenhos estáticos mostrados em sequência e intercalados criariam a ilusão de movimento. Para Denis (2010 apud Luiz, 2017), só é possível falar de cinema de animação a partir do surgimento do cinema tradicional juntamente das técnicas e dos equipamentos de reconstituição do movimento através da fita perfurada projetada o público: o *kinetoscópio* em 1891 e o cinematógrafo em 1895.

Para Wells (2002) apud Prado (2019), os primeiros traços da história da animação são datados de 1798, através da técnica de lanterna mágica, com *Phantasmagoria* de Etienne Robertson, na França. Contudo, segundo Ruic (2012), a

primeira animação exibida no mundo foi a obra “Fantasmagorie” de Émile Courtet, na França, e Cotte (2001) apud Prado (2019) explica que este momento é considerado como marco do início da animação como arte e não mais como uma experimentação.

Segundo Fossatti (2009), inicialmente as animações tinham foco no público infantil, hoje, porém, detém um público heterogêneo e de crianças, jovens e adultos. Mencionando o pioneirismo dos Estados Unidos no que foi conhecido como “era de ouro da animação”, e citando os estúdios *Max and Dave Fleischer*, *Paramount*, *UM&M* e, principalmente, *Walt* Disney, a autora afirma que os estúdios Disney continuaram sendo referência mundial, mesmo décadas após a morte do seu criador. Em sequência, desenvolve que aquele modelo convencional feito de forma exclusivamente manual vai com o tempo e a tecnologia tomando novas formas e passando por uma revisão de paradigmas e reformatando-se.

Em segundo momento, Fossatti (2009) atravessa pela história da animação, pelas tecnologias desenvolvidas e pelo aprimoramento dos efeitos, e pela busca de novas formas de se fazer e apresentar as animações, citando como um marco a animação da Disney “Fantasia” (1940), no qual foi feito pela primeira vez uma conformação que transmitia um espetáculo de cores e de formas embaladas a uma sinfonia de música erudita. Neste contexto, gradualmente cada nova animação lançada era mais elaborada que a anterior e trazia mais um passo na evolução do gênero fílmico, seja por efeitos sonoros, de câmeras, ou aperfeiçoamentos nas técnicas de efeitos visuais, como a criação de cenários com profundidade por várias lâminas intercaladas, ou mesmo pela criação de maquetes para a sobreposição dos desenhos. Enquanto isso, os estúdios *Max and Dave Fleischer* instituíam uma inovação com a técnica da rotoscopia (onde os desenhos são feitos quadro a quadro a partir do decalque de *frames* de uma ação filmada). A autora demarca então um espaço temporal com a animação da *Disney*, “A bela adormecida” (1959), por ser a última película desenhada inteiramente à mão, pois as animações com intervenções digitais já começavam a se fazer presentes.

Na década de 1970 a popularização da TV modificou o panorama das animações no mercado, exigindo maior velocidade de produção e fazendo com que os estúdios tivessem que retornar às técnicas arcaicas para atender à rápida demanda do mercado, acontecendo, assim, o retorno dos cartoons na sua forma mais primitiva (MIRANDA, 1971 apud FOSSATTI, 2009). Esta nova caracterização da demanda por animações mais rápidas para veiculação periódica requeria baixo custo, intensificado

neste período a produção de curtas animações (LUIZ, 2017). Neste contexto, surge a técnica *Hanna-Barbera*, dos estúdios de mesmo nome, focada na simplificação máxima dos sistemas de produção na qual desenvolveram a técnica de “posição chave” dos personagens para aproveitamento dos desenhos elaborados previamente (FOSSATTI, 2009; LUIZ, 2017)

De acordo com Fossatti (2009), a “era de ouro da animação” na década de 1990 era acompanhada das tecnologias digitais mais avançadas que marcaram as primeiras animações totalmente digitalizadas, na qual a computação gráfica veio reafirmar um mercado, que, neste contexto, já estava consolidado. Na década de 1980 com fundação da *Pixar*, criada por um dos departamentos da *Lucasfilm* (do cineasta George Lucas), é marcada uma fase de grande avanço da animação digital, e facilitando a criação das animações em 3D. Então, posteriormente apareceram outros estúdios como a *DreamWorks Animation SKG* e a *20th Century Fox Animation*, ficando instituída uma nova era de disputa de mercado das animações.

Devido a proporção de importância que as animações para entretenimento atingiram no mercado, Fossatti (2009) explica que nos anos de 2000 a *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, responsável pela premiação do *Oscar* desde 1929, criou uma categoria para premiar exclusivamente animações. Acrescenta, que hoje em dia o mercado tem apontado para uma ênfase na produção das animações em 3D, ainda que se tenha a ciência de que esta forma não substituirá os filmes tradicionais, enfatizando que a era digital atual desponta para muitas possibilidades, assim como novos desafios (como a contenção da pirataria).

Cabe ainda citar que uma gama de outros estúdios de animação com extensivas produções de curtas desde a popularização da TV também tiveram abertura de espaço no mercado dentre as quais destaca-se aqui *Cartoon Network*, *Nickelodeon*, *Warner Bros*, *OLM inc*, *Comedy Central*.

No cenário brasileiro, Bucinni (2017) conta que as animações começaram a surgir cedo, com apenas nove anos de diferença da primeira animação exibida no mundo, porém seu desenvolvimento foi muito lento em comparação com outros países. No ano de 2017 foi comemorado o marco dos 100 anos da animação no Brasil. Ainda que se datem de 1908 as primeiras experiências de animação no Brasil, é demarcado como o primeiro desenho animado brasileiro um curta metragem de nome “Kaiser” (1917), produzido por Álvaro Martins, com o tema de crítica humorada sobre o expansionismo alemão durante a primeira guerra mundial, produção a qual não foi

preservada ao longo do tempo, restando apenas um fotograma (GIANNINI, 2017). Com isso, “Macaco Feio, Macaco Bonito” (1928) de Luiz Seel e João Stamato, é considerado o mais antigo curta preservado (BUCINNI, 2017). Batista (2014) e Bucinni (2017) apresentam que a primeira longa animação produzida e exibida no Brasil foi “Sinfonia Amazônica” (1954), por Anelio Latini Filho, sendo produzido unicamente pelo autor desenhando à mão cada um dos 500 mil quadros, e cujo tema era o folclore brasileiro. Pois então, percebe-se que a discussão do tema da cultural é latente desde os primeiros momentos da animação no Brasil.

Bucinni (2017) descreve uma linha do tempo na história da animação brasileira, na qual alguns momentos importantes são sobressaltados. Surge na década de 1960 o Centro experimental de Ribeirão Preto (Cerp) e o Centro de Estudos de Cinema e animação (Ceca) no Rio de Janeiro, porém este último não resistiu ao período de censura, cujos integrantes montaram um novo grupo denominado Fotograma e executaram várias animações nesta década. Na década de 1970, foram lançadas outras longas animações, destacando-se aqui o terceiro longa brasileiro, *Piconzé* (1972), dirigido pelo japonês Yppê Nakashima, que, em meio a narrativa insere figuras do folclore brasileiro. No decênio de 1980 houve a primeira premiação de uma animação brasileira em um festival internacional, *Meow* (1981), de Marcos Magalhães, no Festival de Cannes. Houve também o lançamento da primeira longa animação nordestina, “*Boi Aruá*” (1985), de Francisco Liberato, que trazia uma linguagem da literatura de cordel e trilha sonora misturada entre clássica e regional.

De acordo com Bucinni (2017), no período dos anos 1980 não havia muito espaço para as produções nacionais, pois a maior parte da grade de programação da TV era dominada por produções americanas. Mauricio de Sousa, criador da “Turma da Mônica”, ainda conseguiu emergir entre tantas produções estrangeiras no período de 1983 a 1988 com estreias de longas animações dos seus estúdios. Contudo, Fossatti (2009) explica que este momento foi breve e teve seu desenvolvimento reduzido devido à inflação daquela época, pois não existia financiamento e o apoio à indústria cinematográfica era escasso, reforçado pela lei de reserva de mercado que não permitia acesso às mais recentes tecnologias da área, tendo então o quadrinista retomado suas estreias apenas em 2004. Todavia, Maurício de Sousa continuou detendo grandiosidade dos seus estúdios de quadrinhos e animação sendo responsável por aproximadamente 20 dos 50 longas de animação lançados até 2017,

detendo a maior bilheteria de uma animação brasileira com “As aventuras da Turma da Mônica” (1982) (BUCINNI, 2017).

Então, conforme Bucinni (2017), para oportunizar o encontro de profissionais do setor nesta época foi idealizado o “I Encontro de Cinema de Animação” (1987), que se extinguiu depois de 3 encontros, sendo então criado em 1993 o “Anima Mundi”, considerado um dos maiores festivais de animação do mundo, o “maior festival de animação da américa latina” (O GLOBO, 2018). Apesar disso, ainda dependendo de investimentos e patrocínios, a edição do evento em 2019 só foi viabilizada devido ao investimento coletivo tipo “*Crowdfunding online*” (O GLOBO, 2019).

Esclarecendo que a maior parte dos produtos de animação daquele período eram voltados para publicidade em comerciais de TV, Bucinni (2017) explica que este foco foi mudando apenas a partir dos anos 2000. Corroborando com Fossatti (2009), explica que, a partir de então, aos poucos o mercado brasileiro foi se desenvolvendo e ramificando, onde as animações em forma de curtas são mais de maior expressividade devido aos custos orçamentários para produção. Também, alguns estúdios brasileiros foram galgando espaço no mercado, a exemplo da Copa Studio, Combo estúdio, Split Studio, Lightstar Studios, TV Pinguin, entre várias outras.

Mas a reviravolta no mercado da animação se deu com o implemento da Lei 12.485, que determinou a exibição de uma cota de produções brasileiras independentes dentro da programação dos canais a cabo, a chamada Lei da TV Paga. A demanda por produções animadas, especialmente séries, cresceu como nunca se viu no país. Estúdios de animação começam a se estruturar, especialmente no Rio de Janeiro e em São Paulo. (BUCINNI, 2017, p.35)

No panorama de animações brasileiras atualmente, Lima (2018) destaca que em 2017 que houve um recorde de lançamentos, e que o país tem aumentado a sua visibilidade no mercado exterior. Mencionando a homenagem prestada ao Brasil pelo Festival Francês Annecy (2018), a mais importante evento de visibilidade para a animação brasileira, citando algumas das animações concorrentes daquele ano como “Tito e os Pássaros” e “Guaxuma”, bem como os longa metragens ganhadores de duas edições anteriores consecutivamente: “Uma História de Amor e Fúria” (2013) e “O Menino e o Mundo” (2014), além do curta “Guida” que foi premiado em 2015. Dentre outras animações, destaca “Peixonauta” e “Show da Luna”, que estão no canal de TV à cabo Discovery Kids junto com outras animações brasileiras. Em notícia no seu portal, a Ancine (2019) realça as premiações conquistadas pelas animações

“Guaxuma” e “Irmão do Jorel” nos Prêmios Quirino de Animação Ibero-Americana. Ambas já presentes no festival Annecy (2018), e em outros festivais.

Em meio a este contexto, aponta-se a relevância que a animação brasileira vem tomado no decorrer desta trajetória, conquistando mercados dentro e fora do Brasil e ganhando visibilidade através de suas produções e, também, de seus produtores. A exemplo, a animação “O menino e o mundo” de Alê Abreu, foi indicado ao *Oscar* (2016), no *Annecy Festival* (2018) (uma premiação francesa de animações) a delegação brasileira foi ressaltada pela organização do evento pela sua ampla participação, contando com 54 empresas no evento. Ainda, nomes brasileiros, alguns de grande destaque, integram grandes produtoras como Carlos Saldanha, na *Blue Sky* da *20th Century Fox Animation*; Ennio Torresan, Fábio Lignini E Lúcia Modesto Na *DreamWorks*; Péricles Michielin na *Sony Pictures*; Nancy Kato e Cláudio de Oliveira na *Disney/Pixar*. Segundo o premiado roteirista Bolognesi (apud Giannini (2017, np)), “Hoje, a animação brasileira pode ser considerada um nicho de resistência, sem apoio, sem investimento, sem universidade, sem escola, sem nada”, contudo atualmente as animações brasileiras vem conquistando espaço, perceptível através das várias animações que foram indicadas nos últimos anos a premiações internacionais.

Diante da expansão que a animação brasileira tem alcançado e do destaque que vem obtendo em âmbito nacional e internacional, torna-se emergente a discussão em torno da narrativa cultural, uma vez que este tema tem sido parte integrante de várias das animações lançadas ao longo do curso da história da animação do Brasil, e visto que o tópico da regionalidade em destaque demarcando territórios e culturas diversas, pode vir a ser utilizada como meio de valorização e atração nesta multimídia digital. Percebe-se que por muitos anos o mercado nacional esteve dominado por produtos audiovisuais estrangeiros, que trazem consigo uma carga de suas próprias culturas e seus pontos de vista, e no contexto atual o Brasil está imerso em uma nova onda de mercado na qual tem a oportunidade de fazer o caminho inverso, levando ao conhecimento de outros públicos a sua própria cultura e formas de expressão, seja para dentro do próprio país, nas diversas regiões visto a vastidão geográfica e a multiculturalidade interna, ou para além das fronteiras, ressaltando os valores da cultura nacional. A relevância disso, afinal, pode ser relacionada a transposição das informações de identidade cultural através do produto de animação e a compreensão trazida por Hall (2004) de que a sociedade da modernidade tem se tornado cada vez

mais complexa, coletiva e social devido às transformações políticas e econômicas, fazendo com que as pessoas também modifiquem as suas identidades, tornando-se seres definidos dentro destas novas estruturas organizacionais, entendido por “sujeito sociológico”, que estabelece a sua identidade por meio das relações que constrói, o qual é constantemente reconstruída.

2.2 Desenho animado como expressão de identidade cultural

Na atualidade, as animações para entretenimento estão presentes na vida de muitas crianças, adolescentes e adultos que as assistem em seus momentos de lazer. São diversos os canais de TV à cabo, TV aberta, ou na internet transmitindo as animações, para públicos de diversas faixas etárias, com vários estilos gráficos e conceituação de arte, modos de produção, abordagens, temas e demais características que tornam algumas animações tão únicas e representativas, carregadas de uma forte identidade visual e que, ao mesmo tempo, transmite visualmente a identidade de uma cultura específica.

Noronha, Oliveira Filho e Rodrigues (2008), entendem identidade como

[...] algo que nos confere conforto e aquilo que nos tranquilize, aquilo que é comum a um grupo, a uma comunidade, a uma sociedade. A busca dessa identidade tem a função simbólica de consolidar o pensamento sobre determinado assunto, fato ou artefato, estabelecendo limites, fronteiras. A identidade é uma repetição, que gera representações, discursos. A categoria de identidade se materializa nas marcas que produz. A identidade é uma característica de superfície. (NORONHA, OLIVEIRA FILHO E RODRIGUES, 2008, sp)

De acordo com Wagner (2017), “cultura” é a palavra utilizada pelos antropólogos para designar o fenômeno estudado pela antropologia como fenômeno do homem, ou seja, as relações entre “os homens, seu corpo, sua evolução, origens, instrumentos, arte ou grupos, não simplesmente em si mesmos, mas como elementos ou aspectos de um padrão geral ou de um todo”.

Para Wagner (2017), o conceito de cultura pode ser muito relativo, porém para atingir essa compreensão deve-se estar disposto a fazer a aplicação dessa relatividade de forma objetiva e subjetiva ao comparar duas realidades: a “nossa” e a do outro. Sem essa abstração, a compreensão da criatividade de uma cultura não será nada mais que a derivação da nossa própria criação da realidade. Portanto, o

pesquisador deve ser capaz de aprender o como se dá a invenção e a “crença” para de fato compreender aos seus significados.

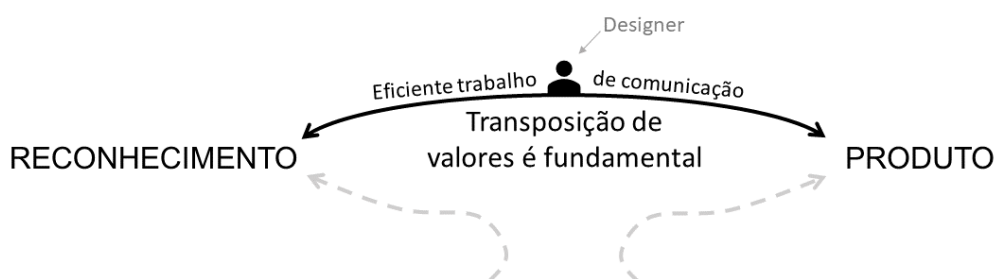
Na visão de Pichler e Mello (2012), a cultura regional é entendida como uma combinação de manifestações culturais de um grupo de classes próprias de uma localidade. Explicam que a cultura é intrinsecamente ligada à noção de identidade, uma vez que permite a identificação interna de símbolos, linguagem, e uma representatividade que lhes diferenciam do que é externo a esse grupo. Assim, recorrendo ao conceito de Schneider (2010), os autores explicam que o design é tanto uma prática social como uma reflexão sobre a sociedade, sendo uma maneira de trabalho material pelo seu viés prático e ideológico por ser interpretativo, modificando as relações que os homens estabelecem entre si e com a natureza.

Considerando o desenho animado como um produto de design desenvolvido com o engajamento de uma equipe multidisciplinar, entende-se, neste contexto, aplicável a colocação de Krucken (2009) na qual considera que “Os produtos locais são manifestações culturais fortemente relacionadas com o território e a comunidade que os gerou”. A autora cita, ainda, da condição de ligação do produto ao território e à sociedade meio de sua criação no conceito de *terroir*, um termo francês que se refere a um sistema de interação de vários meios em relação aos fatores humanos formando, dali um patrimônio reconhecido por traços culturais distintos. Ainda, explica que, para que haja esse reconhecimento, mesmo que distante do local de origem desta representação, é necessário que exista um eficiente e delicado trabalho de comunicação como forma de tradução daquela mensagem, resultando em um produto com desenvolvimento de interface que expresse uma linguagem em sintonia entre aquele que produziu e seu consumidor.

Krucken (2009) explana sobre um elemento importante no processo de criação de um produto de design afim de valorizar seu patrimônio cultural imaterial, explica ser fundamental a interpretação de reconhecer e transpor essa essência tornado reconhecível os valores e as qualidades locais. Coloca esta delicada tarefa como uma das principais tarefas do Designer (figura 6). Afirma que, em especial para os locais de economia emergentes, “o design representa um catalisador da inovação e da criação de uma imagem positiva ligada ao território, a seus produtos e serviços” (KRUCKEN, 2009, p. 43). Além disso, considera que existem algumas ações essenciais para a valorização dos produtos locais, entre os quais elenca a proteção da identidade local e do patrimônio material e imaterial, uma vez que o sentimento de

pertencimento e orgulho dos residentes de um território está ligada à sua imagem local, herança cultural, história social e econômica. Associa, que o desenvolvimento do turismo local pode atuar como promotor do território, uma vez que pode atrair turistas e consumidores, compreensão corroborada por Meneghel (2017) através do produto cinematográfico que interpreta o “cineturismo”, a partir da visão de Hudson e Ritchie (2006 apud MENEGBEL, 2017 p.23), como “as visitas turísticas a um destino ou atração, como resultado do apresentado em TV, vídeo, DVD ou cinema” (tradução da autora).

Figura 6: Papel e importância do designer na transposição dos valores no produto



Fonte: elaborado pela autora

Assim, em sintonia com Krucken (2009), Pichler e Mello (2012) enfatizam o quanto a cultura é de extrema relevância na prática do design, onde este deve atuar como promotor das identidades locais e valer-se disso para criar diferenciais competitivos atribuindo valor simbólico aos produtos e, por conseguinte, manter as culturas locais vivas e em evidência. Deste modo, os autores falam da mudança do designer, de criador e autor de um produto, para um agente potencializador e promotor de conhecimento nas sociedades, para que estas criem e encontrem as melhores soluções para os seus problemas através do desenvolvimento de produtos ou de serviços.

Neste espectro, relacionando o desenho animado ao raciocínio desenvolvido, é possível compreender a dinâmica possível entre a relação de um produto de design em forma de animação para entretenimento como manifestação de uma cultura local e o provimento da valorização de um produto pelo lugar e de um lugar pelo produto, entendendo-se notar dentro da cadeia exposta as relações de ligações entre a cultura, o regionalismo, a comunicação, a promoção da identidade local como valorização do produto e do lugar e do design como elemento conector e fomentador deste sistema.

Diversos títulos de animação, curtas ou longa metragens, são abordados em um leque de trabalhos acadêmicos, alguns destes voltados à discussão das representações culturais impregnadas e tantos outros às análises e críticas sociais e políticas, linguística, entre outras abordagens. Os trabalhos incluídos na RSL referenciam “*Aladdin*” (1992) e a representação da cultura islâmica (BULLOCK, 2017), “*Madagascar*” (2005 e 2008) e a representação da África (CALDEIRA, 2014), “*Woody Woodpecker*” e a representação do índio norte americano (VENANCIO, 2011) e “*Rio*” (2011) promovendo o turismo à cidade (MENEZES, 2017). Contudo, na etapa das buscas ainda foram encontrados diversos outros títulos com a pauta de discussão de alguma forma de representação social, cultural, ou outras formas, tais como “*O Rei Leão*” (1994), “*Kung fu Panda*” (2008), “*Ratatouille*” (2007), “*Mulan*” (1998), “*A Princesa e o Sapo*” (2009), “*South Park*” e “*The Simpsons*”.

Para Luiz (2017), desde a época inicial dos grandes estúdios de animação as narrativas possuíam caráter pitoresco e inocente do universo infantil, mesmo que nem sempre fossem retratados personagens como crianças. O autor demarca que neste período animações como *Gato Félix*, *Popeye*, *Betty Boop* e, então, *Mickey Mouse* tendiam a ladear apenas uma visão unilateral dos acontecimentos e a soberania do discurso do protagonista. Destaca, que nas adaptações da *Disney* esta proposta assumia ainda mais estes significados, onde exemplifica: a exaltação da fragilidade feminina nas princesas, os arquétipos masculinos, e toda uma organização de uma sociedade e seus valores sendo legitimado pela presença de figuras masculinas que interferiam e lutavam contra o mal. Articula, ainda, o argumento em torno das críticas às adaptações criadas pela Disney em cima das lendas e contos europeus, nas quais as cargas negativas e escatológicas são reduzidas de forma significativa, tornando-as apenas uma diversão norte americana. Luiz (2017) observa que adaptações como retiradas de cenas, mudanças de diálogos, adição de elementos e simplificação de conflitos, são um fator de impulsionamento da transposição dos personagens para formas imagéticas desencadeando um descompasso entre a criação e recriação. Desta forma os valores de uma sociedade vigoravam através das entrelinhas de um discurso criado.

Fossatti (2009) discorre sobre o contexto cultural onde os personagens dos estúdios *Max and Dave Fleischer* direcionavam-se na contramão da “pegada *Disney*” os quais eram marcados pela satirização da romantização da época. As personagens femininas, por exemplo a *Betty Boop*, esbanjavam sensualidade e outros personagens

eram marcados pelo aspecto caricato. Em seguida a *Warner Brothers* e a *MGM*, já na época da difusão da tv, se apresentou com uma roupagem carregada em um humor *nonsense*, de personagens e ações exageradas, representações que extrapolavam as leis da física e uso massivo de intertextualidade (LUIZ, 2017).

Dentre a discussão dos artigos incluídos na RSL sobre a representatividade de uma identidade cultural em uma animação, Bullock (2017) demonstra como a animação *Aladdin* (1992) se utilizou de uma repetida reprodução de símbolos que foram traduzidos a partir do ponto de vista inglês da cultura árabe para representar uma ambiência com características de pastiche, e de como traduziu na personalidade dos personagens principais características intrínsecas das organizações culturais do país no qual foi produzido, demonstrando conflitos de interculturalidade a partir da inquietação dos personagens como uma visão própria de questionamento dos animadores em relação àquela cultura. Brayton (2013) por sua vez, traduz o ponto de vista lançado na animação seriada *Handy Manny* através da identificação de características, por vezes com cunho pejorativo, da etnia latina.

É neste diapasão que se contextualiza a reflexão da culturalidade exportada, e sobre como o designer assume o papel de tradutor ao interpretar (e reinterpretar) graficamente os componentes a partir da sua própria percepção de significado na narrativa a ser produzida, colocando, modificando e estruturando componentes próprios da sua cultura. A forma de estruturar, narrar e apresentar uma história através de uma multimídia pode estar carregada de significados, e a maneira como as grandes corporações dominantes de mercado tem feito isso ao longo dos anos é tema de discussões no meio acadêmico. São amplas as argumentações sobre a abordagem da identidade de uma cultura por meio das animações que permeiam as telas no mundo inteiro, onde comumente estão centradas na reflexão de como os aspectos de uma identidade cultural foram distorcidas, ou mesmo desrespeitadas, de forma intencional ou acidental, com o direcionamento voltado principalmente nos aspectos narrativos. Entretanto esta pesquisa não irá se direcionar às questões referentes à esta discussão, detendo a direção para a estruturação do projeto gráfico de animação e como os elementos sustentadores da narrativa de identidade cultural podem ser aplicados.

Krucken (2009) elenca oito ações para valorização dos produtos locais, enfatizando que não existe forma única para elaborar projetos com esse fim, mas a

forma que as ações são essenciais para promover os produtos e o território favorecendo uma relação clara e duradoura com o seu consumidor:

- **Reconhecer:** Abre o questionamento para identificação de recursos e produtos que estejam fortemente ligados ao à sua história economia e cultura, quais as características essenciais e únicas destes recursos. Elenca a identificação de alguns marcadores de identidade como base para projetar produtos ligados ao seu território:
 - características ligadas ao clima e ao solo;
 - elementos paisagísticos;
 - estilos de vida dos moradores e o espírito do lugar;
 - Elementos do patrimônio material (arquitetura, artefatos, artesanato, arte etc.)
 - Elementos do patrimônio imaterial (folclore, rituais, línguas, música etc.);
 - História;
 - Economia regional.
- **Ativar:** refere à integralização e promoção de sinergia entre os atores das competências de investimento, infraestrutura e desenvolvimento, a partir da identificação dos potenciais e capacidades.
- **Comunicar:** a tradução da valorização dos produtos locais em linguagem acessível a interlocutores de diversos contextos, inclusive externos. Para isso o designer deve entender como o produto é percebido pelo consumidor, a entender se há a aceitação ou se necessitará de redesign para a sua potencialização.
- **Proteger:** sinaliza a importância de proteger o patrimônio material, imaterial, e a identidade local, a fim de reafirmar o sentimento de pertencimento e orgulho dos residentes. Eleva a importância de identificar o nível de consciência coletiva sobre seus produtos, a percepção de identidade e território, quais os espaços que transmitem essa identidade, preservação e uso e a existência da veiculação pela imprensa da ideia de valorização.
- **Apoiar:** a produção local. Ressalta a importância de conjugar a tradição e a inovação, aliando a tecnologia aos saberes locais e

respeitando e mantendo suas características essenciais. Assim, interessa saber o perfil dos consumidores e produtores e suas relações de produção e consumo.

- **Promover:** os sistemas de produção e uso de maneira sustentável, verificando-se o suporte de recursos a longo prazo em caso de ampliação, político para inovação, a relação de confiança entre o produto e o consumidor e a sua fidelidade.
- **Desenvolver:** novos produtos e serviços respeitando a valorização e vocação territorial. Cita aqui as atividades de turismo, feiras e festas que para diversificação e integralização de produtos, a fim da renovação da imagem, melhoria de vida dos habitantes e atração de visitantes.
- **Consolidar:** trata da consolidação de redes no território para facilitar o acesso do produto ao mercado. Determina como elementos essenciais para construção e consolidação a infraestrutura, interesse político e da comunidade.

Ainda que sua lente esteja voltada para produtos materiais (e não digitais), observam-se relevantes as contribuições dos itens elencados para a valorização de produtos em diversos meios. Dentre estes, cabe destacar que as ações de **reconhecer** e **comunicar**, listam algumas características similares ao reconhecimento de elementos analisados na síntese dos artigos incluídos da revisão sistemática da literatura, conforme ilustrado anteriormente na figura 3, abrindo espaço a considerar como uma possibilidade a integralização do conceito abordado aos elementos de caracterização dentro do contexto da animação.

2.3 Projeto gráfico de animação na perspectiva do Design

As discussões acerca do que é design permeiam a academia em busca de definições, ainda que não seja uma tarefa fácil ou com definições fechadas, já que possui diversas definições e descrições, como afirma Bürdek (2010). Para Azevedo (2006), a palavra design, de origem inglesa, significa projetar, fazer composição visual ou colocar em prática um plano intencional. Esta ideia de futuro, ou seja, do design

como um projeto de algo a se concretizar em um tempo posterior, é discutida por Löbach, (2001, p. 16) que foca também no caráter de utilidade do design como resolução de um problema: “podemos deduzir que o design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado.” O autor explica que o design consiste na encarnação da ideia em forma física para transmissão aos outros. Portanto, o design estaria não apenas no produto final, mas também no processo que possibilita a materialização do produto. Em adição, o autor conceitua o design como “a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração resultando em um produto industrial passível de produção em série, portanto, o design estaria, então, realizando o processo configurativo” (LÖBACH, 2001, p. 16), e as fases deste processo e o todo, se denominam Design.

Segundo Löbach, (2001), o processo de design tem início desde a pesquisa de necessidades e aspirações, de onde já podem partir as primeiras ideias formais para resolução, e, na transformação das ideias para a concretização dos produtos está a mais ativa atuação do designer. Assim, o designer tem papel de representante das necessidades do usuário a partir do momento em que tem a tarefa de desenvolvimento dos produtos que irão suprir essas necessidades, onde entende-se quaisquer que sejam estes produtos, físicos ou midiáticos, uma vez que também menciona que nem todas as necessidades humanas podem ser supridas com objetos.

O campo de estudo das necessidades humanas, transcende os aspectos técnicos da atividade do designer, como ser social o indivíduo absorve necessidades complexas. A exemplo das produções gráficas em design, em forma de animação, voltadas para o atendimento das necessidades básicas, é possível referir-se aos casos de animação voltada para a necessidade de educação, tema desenvolvido por Alves, Battaiola e Spinillo (2014) quando do levantamento das questões de quando e por quê animar um conteúdo estático voltado para a educação. Percebe-se, então, a interferências dos profissionais e a atuação do design desde o início do projeto no levantamento das questões, passando pelas etapas de desenvolvimento do projeto e a forma de transposição dos elementos comunicativos na narrativa.

Dentre os objetos artísticos descritos por Löbach (2001), aqueles que objetivam satisfazer as necessidades estéticas devido à otimização da informação, reside uma relação que pode ser percebida no produto de animação de acordo com as definições categorizadas pelo autor quando considera esta como uma classe

especial de portadores de informação, caracterizada pelo fato de transmitir mensagens que podem ser percebidas instantaneamente em sua totalidade.

Diante da composição dos elementos estéticos ao objeto artístico (como forma, cor, material, superfície, etc.), “se dá ao observador um conteúdo representativo” (LÖBACH, 2001 p.35), é configurada uma mensagem através da formatação do conjunto, conceituando-se como um conjunto global e que, devido à esta percepção global, o produto se torna “especialmente adequado para transmitir relações complexas de forma concentrada” (LÖBACH, 2001 p.35). Considera-se, ainda, que o objeto artístico possui mais um aspecto: a conversão da estrutura estética em uma única fonte de informação.

Segundo Löbach (2001), a configuração dos elementos estéticos trabalhados exerce um efeito específico na percepção do observador. Isto também é observado por Wong (2001) quando explica que através da abordagem intuitiva da criação visual pode-se verter sentimentos e emoções pelo processo de criação, resultado em um tipo de expressão artística reflexo dos gostos e inclinações. Porém, diante da exposição de problemas específicos, podem ser criados resultados apropriados, trata-se da abordagem intelectual.

Defendendo que, ao compreender o problema e analisar a situação, Löbach (2001) entende que é possível definir os parâmetros projetuais para obtenção do resultado esperado. Isto requer do designer um raciocínio sistemático e altamente objetivo juntamente com o senso estético de harmonização.

Em contextualização com os produtos estéticos em relação à animação, cabe a colocação de Alves, Battaiola e Spinillo (2014), onde citam Moreno (apud LOWE e SCHNOTZ, 2008), o qual propõem três funções básicas, que podem funcionar como passos para desenvolvimento de uma animação, a saber: “selecionar (direcionamento visual e verbal), organizar (localizar e contextualizar a informação) e integrar a informação (gerar domínio). Além disso, ela agregaria ainda a função motivadora e cosmética” (ALVES; BATTAIOLA; SPINILLO, 2014).

É importante ressaltar a colocação exposta pelos autores que, para Tversky *et al.*, (apud LOWE e SCHNOTZ, 2008), as animações capturam o olho e a mente, uma vez da observação e interpretação das mudanças das formas apresentadas. O autor referenciado entende que as animações podem auxiliar na compreensão através da manipulação dos dados, por permitir a exploração dos fenômenos por várias perspectivas e por ter qualidades espaciais, temporais e narrativas. Assim, percebe-

se a ligação intrínseca da configuração estética nos produtos de animação e o papel ativo do designer na formatação do conteúdo modelado aos objetivos propostos em projeto.

A nova forma de fazer animação para atender rapidamente às demandas desde a década de 1970, foi apenas o gatilho de disparada para o ritmo que o mercado estava por tomar desencadeando a cada dia novas formas de se fazer e consumir estes e diversos outros produtos.

Hoje os produtos que circulam são cada vez mais descartáveis e voláteis, pois o mercado se volta buscando atender (e criar) a cada nova necessidade emergente. É neste contexto, temporalizado na pós-modernidade, que Bauman (2011), concebe o conceito da modernidade líquida:

Uma economia líquido-moderna, orientada para o consumidor, baseia-se no excedente das ofertas, no rápido envelhecimento e no definhamento prematuro do poder de sedução. Já que é impossível saber de antemão qual dos bens ou serviços oferecidos se revelará tentador o bastante para despertar o desejo os consumidores, a única forma de separar realidade e pensamento positivo é multiplicar as tentativas e cometer equívocos caríssimos. Um suprimento ininterrupto de ofertas sempre novas é imperativo para a crescente circulação de produtos, com um intervalo reduzido entre aquisição e alienação; as ofertas são acompanhadas pela substituição por produtos “novos e melhores”. Isso também é imperativo para evitar a situação em que outra decepção com produtos específicos se transforma em desapontamento geral em relação a um tecido existencial bordado com o fio dos picos de consumo numa tela feita de redes comerciais. (BAUMAN, 2011, p.14)

Com isso a necessidade de atender às demandas, e a descartabilidade dos produtos atualmente são tão imediatas, que se torna cada vez mais difícil criar laços e apego aos produtos como antigamente, e isso fica claro na fala de George Steiner, apud Bauman (2011, p14), que não deixa qualquer margem para dúvidas a este respeito quando afirma que as coisas são “feitas para o máximo impacto e a obsolescência instantânea”. Fica evidenciada a efemeridade assumida pelos produtos neste novo panorama.

A amplificação e acessibilidade dos meios digitais, também permitem que as pessoas tenham acesso rapidamente aos mais diversos conteúdos, a ênfase está nos produtos digitais, mais especificamente, nas animações de curta duração para entretenimento.

Dalmaz (2009) explica que a animação (centrando sua abordagem na produção nacional de desenhos animados lúdicos) é um produto de fortíssimo valor

agregado devido às condições de negociação que são feitas por blocos de exibição. Contudo o seu valor de produção também é alto, tornando-o um produto de investimento caro e arriscado. Aclara que é extremamente importante ter visão multicultural para poder ter a possibilidade de expandir para mercados internacionais. Corroborando Keane (2009), afirma que, assim como outros países emergentes como Índia e China, o Brasil também tem investido em animação, porém as produções destes outros países possuem caráter mecanicista de parque industrial de produção de animações. Por sua vez, o Brasil possui destaque por estar posicionado de forma estratégica no processo de produção, sendo a de maior valorização: a criação do conteúdo da narrativa e da construção dos personagens.

Nesse alinhamento teórico, assume destaque neste estudo a linguagem visual e a comunicação viabilizada através da produção de desenhos animados.

2.3.1 Linguagem visual e comunicação

Pichler e Mello (2012) trazem uma definição proposta pelo ICSID (Conselho Internacional das Organizações de Design Industrial) em 2002, o qual teve o nome alterado para *“The World Design Organization (WDO)”* no ano de 2015, onde de design é tido como atividade criativa que tem por finalidade estabelecer as qualidades multifacetadas em todo o ciclo de vida de um produto, seus processos, serviços e sistemas. Nessa linha, os teóricos destacam que o Design permite a linguagem visual de conceitos de sustentabilidade global e proteção ambiental, bem como, questões de diversidade cultural versus globalização. Por conseguinte, o Design viabiliza a comunicação efervescida de símbolos, signos e sinais, etc. Concluem que o design é fator central na inovação tecnológica e humanizadora, sendo crucial no intercâmbio econômico e cultural.

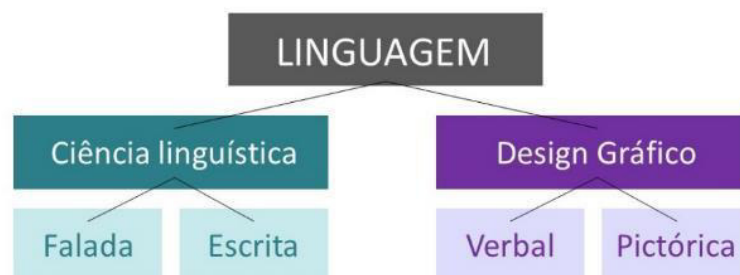
Nesse enfoque, importa frisar que o Design abrange de maneira transversal conhecimentos multidisciplinares que permeiam diversos campos, passando pela psicologia, educação, história, antropologia cultural, linguagem, além dos campos tecnológicos, onde, trabalhado de maneira aliada à tecnologia da informação e comunicação como ferramenta, pode transmitir a mensagem pretendida com maior eficiência. Diante disso, é notável como o design assume importante papel na sociedade como elemento comunicativo, transmitindo uma gama de mensagens por

diferentes narrativas e configurações de mídias. Através desta convergência de mídias, permite a identificação e transmissão de diversas manifestações de expressões culturais de um local ou um grupo.

Buscando compreender a história do design gráfico, Meggs e Purvis (2009), retrocedem na linha do tempo e relatam a existência de evidências que apontam que desde a pré-história as pessoas buscam se comunicar através de meios gráficos, como forma de transmitir ideias, conceitos, registrar as informações, bem como ordenar e deixar as informações claras. Antes mesmo da linguagem escrita já havia traços, na história, de uma comunicação através de imagens em formas de desenhos, como é possível ver através das pinturas rupestres, indicando assim a emergência da linguagem visual como meio de comunicação.

Flusser (2007), explica que a comunicação humana possui caráter artificial, uma vez que se comunica através de artifícios, e, após aprender essa codificação, o homem tende a esquecer sua artificialidade. Conclui que o objetivo da comunicação é o esquecimento de um contexto insignificante e solitário que vivemos. Por sua vez, para Twyman (1979), a linguagem é um meio de comunicação, e a sua apresentação de forma gráfica torna a informação visível e permite que o interlocutor a perceba, a entenda e, por conseguinte possa utilizá-la conscientemente. Para o autor, a linguagem gráfica se caracteriza pelas marcas, signos, sinais, produzidos (à mão ou por meio digital) a fim de passar uma mensagem. Complementando, Twyman (1979) explica que, no ponto de vista da ciência linguística, a linguagem está dividida entre as duas grandes áreas: falada e escrita. Contudo, do ponto de vista do design gráfico, a divisão primária da linguagem está entre os campos: verbal e pictórico (figura7).

Figura 7: A linguagem vista pela ciência linguística e pelo design gráfico

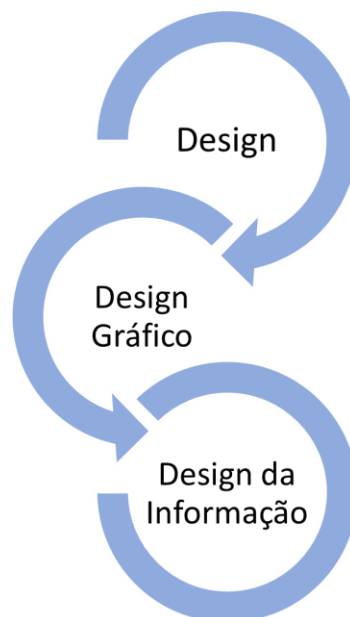


Fonte: Adaptado de Twyman (1985, p.261)

Na visão de Horn (1998), a linguagem visual é a integração de palavras e formas de maneira a atingir uma unidade comunicativa. Assim, o uso dos elementos palavras e imagens, ou palavras e formas, são capazes de estabelecer uma unidade de comunicação. Para o autor a linguagem visual possui uma morfologia, que é formada por elementos visuais primitivos, tais como letras, palavras, ponto, linha, planos, formas, imagens, ilustrações (etc.), e propriedades, os quais se relacionam: cores, texturas, tamanhos, posicionamento, escala, sequência, orientação, iluminação, sombra, espessura, etc. Finalmente, observa que a linguagem visual surge e se mantém, pela habilidade que possui de expressar mensagens que possam ser tão difíceis, ou, até mesmo, impossíveis de serem ditas em linguagem escrita ou falada.

Nessa linha, o Design da informação é uma área, dentro do campo do Design gráfico (figura 8) que tem como objetivo equacionar aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que integram e compõem os sistemas de informação pela contextualização, planejamento, produção e adequada utilização e exposição da interface gráfica, compondo a apresentação da informação junto ao seu público-alvo. Assim, tem como princípio básico a otimização do processo de recebimento da informação que se dá por meios digitais ou analógicos. (SBDI - Sociedade Brasileira de Design da Informação).

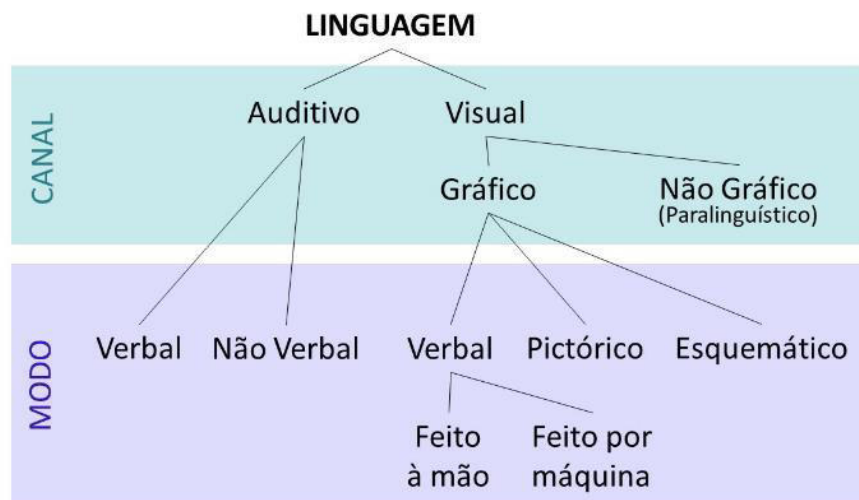
Figura 8: Posicionamento do Design de Informação na área do Design



Fonte: elaborado pela autora

Para o aprofundamento do estudo da linguagem no foco do Design, Twyman (1985) propõe uma estrutura hierarquizada a partir dos canais perceptivos, demonstrando de que formas os elementos comunicativos podem se apresentar, conforme ilustrado na figura 9.

Figura 9: Estrutura da Linguagem



Fonte: Adaptado de Twyman (1985, p.262)

A linguagem visual gráfica é dividida por Twyman (1985) entre:

- **Verbal:** relacionado a textos que podem estar escritos à mão ou por máquinas, mais adequadas para representações de:
 - Conceitos gerais;
 - Conceitos abstratos;
 - Descrição de situações relativizadas ou condicionais;
 - Conceitos de temporalidade.
- **Pictórico:** imagens visuais que assumem papel de representação de algo complexo de ser explicado de forma verbal, tais como fotos, desenhos, ilustrações, pictogramas não sendo neutra ou generalista e assumindo um direcionamento mais específico, dividindo-se entre representativas e simbólicas, sendo consideradas mais adequadas para expressar:
 - Conceitos concretos e coisa que existem;
 - Conceitos diversos que devem ser considerados ao mesmo tempo ou em sequência;

- Conceitos de espacialidade;
- Informações técnicas, complexas e elaboradas;
- Expressão de relatividade de dimensões.

- **Esquemático:** considera as marcas gráficas não verbais (que não sejam palavras), gráficos, sistemas e tabelas.

Twyman (1985) sugere que toda linguagem gráfica deva ser considerada dentro de uma estrutura operacional identificando as variáveis:

- a. **Propósito:** a razão da colocação da mensagem;
- b. **Conteúdo** informacional: a essência da informação;
- c. **Configuração:** sobre as diferentes formas de organizar graficamente os elementos gráficos espacialmente;
- d. **Modo:** a forma de exposição, conforme listado na Figura 9;
- e. **Meio de produção:** se artesanal ou computadorizado;
- f. **Recursos:** quanto às habilidades, recursos financeiros, tempo disponível, entre outros;
- g. **Usuários:** levando em conta o seu perfil como idade, interesses, experiência, etc;
- h. **Circunstâncias de uso**, ou de recepção da informação: se será recebida a informação enquanto momento de estresse ou de relaxamento, ou outras condições que possam afetar a compreensão.

Quanto aos métodos de configuração da linguagem visual gráfica, Twyman (1979) classifica quanto:

- a. **Linear puro:** o qual trata de uma linha contínua e ininterrupta de informação;
- b. **Linear interrompido:** linhas de informação com quebras (como de linhas, colunas, páginas ou espaços), por exemplo tirinhas de revistas em quadrinhos ou texto diagramado em uma página;
- c. **Lista:** unidades semânticas separadas em linhas;
- d. **Linear ramificado:** unidades informacionais dispostas de forma diagramada, por exemplo uma árvore genealógica ou fluxograma;

- e. **Matriz:** elementos organizados por linhas e colunas, como uma tabela;
- f. **Não linear dirigido:** aproxima-se da configuração da linear interrompida possuindo elementos que dirigem ou atraem a atenção do receptor da mensagem, como a diagramação de páginas de revistas que ressaltam algumas informações chave antes da leitura;
- g. **Não linear aberto:** esclarece que não há um limite muito claro entre o linear dirigido, porém, pode ser compreendido como um contexto de informações dispostas onde o leitor/receptor da informação não necessita seguir uma sequência lógica, podendo buscar os dados de forma aberta e flexível.

Twyman (1985) deixa claro que a linguagem pictórica não possui caráter generalista, trazendo sempre uma especificidade sobre do que se trata, exemplificando pela palavra “relógio” cujo verbete não deixa à cargo da imaginação quanto à forma que o objeto pode assumir. Por sua vez, uma representação pictórica já dará de alguma maneira uma configuração visual, representando se é um relógio digital, analógico, moderno, rococó, ou quaisquer outros aspectos os quais impossibilitam não conformar alguma particularidade. Ainda, o seu desenho pode denunciar uma época, uma vez que, como exemplifica, o telefone representado na década de 1920, não é mais o mesmo de décadas posteriores. Observa, então, que o contexto cultural é determinante para o entendimento visual da mensagem, pois, na crença de que imagens possuem o potencial de serem entendidas mundialmente, muitas vezes são esquecidos o valor e a mensagem representativa das convenções imagéticas de cada cultura. Dalmazo (2009) exemplifica como uma animação brasileira foi rejeitada em países árabes por ter sido mostrada a sola do sapato de um personagem, imagem considerada ofensiva em outras culturas.

Do ponto de vista de Zingale (2016),

O projetar, e também a possibilidade de construir identidades culturais, advém de uma incessante atividade de interpretação. A forma que damos aos artefatos e à experiência é a mesma interpretação de um desejo assim como de uma necessidade ou de um ideal social. E é aqui que entra a semiótica. (ZINGALE, 2016 p.15)

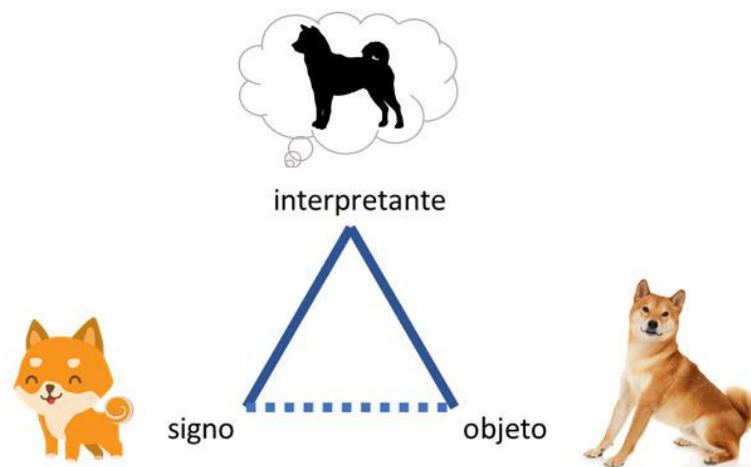
Buscando referencial teórico da filosofia de Platão e da semiótica de Pierce, Zingale (2016) explica que a interpretação é uma atividade de compreensão daquilo apresentado à mente não somente no “sentido escondido” a ser descoberto, mas

também como um “sentido possível” a ser edificado. Partindo da afirmação de Pierce de que o futuro não influencia o presente, mas o passado sim, Zingale (2016) relaciona que o projeto de ações futuras necessita de um processo mediado, definindo este como: o processo do projeto de design.

Para Pierce (2005), o **signo**, ou *representàmen*, é aquilo que de alguma forma representa algo para alguém. Ao ser percebido e interpretado, o signo toma uma nova imagem equivalente a si, sendo este o processo de semiose, e este segundo signo é chamado de **interpretante**. O **objeto**, também entendido como referente, é aquilo que se pretende representar. Esta interligação compõe a Tríade Peirciana.

Na ótica de Coelho Neto (1983), esta tríade nem sempre se configura em um ciclo sólido e fechado, pois considera que não é sempre que há uma ligação direta entre o signo e o objeto, uma vez que o interpretante é um resultado de um processo de semiose que pode desconfigurar o objeto como se pretendia originalmente devido ao fato de depender de fatores sociais e psicológicos do receptor, processo ilustrado na figura 10.

Figura 10: Tríade Peirciana sob a ótica de Coelho Neto (1983)



Fonte: Adaptado Coelho Neto (1980)

Segundo Niemeyer (2007), é a semiótica que norteia o processo de construção de um sistema de significação e é a partir desse panorama que é possível identificar os elementos participantes desta dinâmica. Assim, o autor caracteriza o produto de design como um representante de informações participante do processo de comunicação.

A semiótica ilumina o processo no qual se dá a construção de um sistema de significação. A partir desse quadro teórico, podem-se identificar as variáveis intervenientes nessa dinâmica. Desse modo o produto de design é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação. (NIEMEYER, 2003, p.19)

Assim, é possível perceber que o design assume importante papel na estruturação de projetos gráficos, neste caso em estudo, de desenhos animados de curta duração. Planejar, organizar e produzir animações exige os princípios do design, para orientar os processos de comunicação que permitam a transmissão de mensagens, bem como, de expressões de identidade cultural.

2.3.2 Estruturação de projetos gráfico de animação

De acordo com Gancho (2002, p.6), “Narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem”, considerando que desde as pinturas rupestres são uma forma de narração. Acrescenta que o ser humano foi desenvolvendo diferentes formas de contar histórias e codificar registros culturais. O ser humano possui a necessidade ancestral de contar e ouvir histórias, portanto, as narrativas fazem parte do percurso da humanidade e “dão sentido à vida”, pois “sustentam nossos valores básicos, as religiões, a ética, os costumes, as leis, os múltiplos aspectos culturais que nos cercam” (XAVIER, 2015 p.15). Dentre as mais diversas formas de expressar uma narrativa, a forma de animação digital toma relevância no enfoque desta pesquisa.

Para Barbosa Junior (2005, p. 23), “a animação é uma arte”, considerando que possui elementos técnicos e um “propósito específico”. Ainda, por recorrer à tecnologia, recursos de sintaxe visual, desenho, pintura, adicionando também elementos audiovisuais, considera ainda “uma arte multimídia” com competência de proferir uma narração enquanto transmite informações. Paralelamente, Whitaker e Halas (2001, apud ALVES, BATTAIOLA e CEZAROTTO, 2016), descrevem as animações como produtos que envolvem vários canais comunicativos, juntando as linguagem verbais, visuais e sonoras, dando ideia de movimento, dentro de um espaço de tempo, o qual pode ter a duração de alguns segundos ou vários minutos, sendo classificada curta metragem (com até 15 min), média metragem (entre 15 e 70

minutos) ou longa metragem (acima de setenta minutos), além de poder ser seriada, quando possui vários episódios sob o mesmo título (BRASIL, 2001).

Nessa linha, Alves, Battaiola e Spinillo (2014) particularizam a animação quanto sua natureza, estabelecendo uma relação com a imagem estática, e explicam que ambas possuem as mesmas características e são formadas pelos mesmos elementos, contudo, o que as diferencia é que a animação possui a capacidade de demonstrar tanto movimento quanto a trajetória no tempo. Contudo, com a adição dessas variáveis, além das características de conformação da imagem, as animações assumem também novas configurações que se fazem relevantes, incorporando os campos científicos da literatura e cinema.

Entendendo que a narrativa é parte da natureza da animação, portanto, é coerente a busca do aporte teórico neste tema para o desenvolvimento de animações. Alves, Battaiola e Cezarotto (2016) desenvolvem uma representação gráfica a qual trata da estruturação para construção de uma narrativa de animações para fins educacionais, a fim de auxiliar a inserção de elementos para gerar motivação, facilitar a aprendizagem e a memorização de conteúdos escolares. Para tanto, procedem com o estudo para compreensão das etapas projetuais de uma animação e da estruturação de uma narrativa. Ainda que o presente estudo não tenha como tema central a narrativa animada para fins educacionais, entende-se que a contribuição dos referidos autores na sintetização da estruturação gráfica de uma animação, torna-se relevante como base para o desdobramento do estudo de fortalecimento de um produto animado para a promoção de uma identidade cultural.

Na compreensão de Alves, Battaiola e Cezarotto (2016), após verificação em bases literárias, de forma geral, é estabelecida uma linearidade no processo projetual de animações comerciais, o qual resumem em quatro etapas: concepção e desenvolvimento; pré-produção; produção; pós-produção.

O planejamento da estrutura da animação é descrito de acordo com White (1995), Marx (2007) e Williams (2012) nos seguintes sequenciamentos:

- a. White (1995): *script* (roteiro da história) – *storyboard* (sequência de imagens estáticas, como uma história em quadrinhos, com marcação de cenas) – trilha sonora – marcação de faixas (processo de demarcação de momento específico que balizará a sincronização dos conteúdos) – desenvolvimento de personagens (juntamente com a trilha sonora) – *Leica reel / animatic / filmed storyboard* (designações

diferentes para o mesmo processo o qual se trata de uma espécie de *storyboard* mais complexo por se apresentar em imagens em sequências com contagem do tempo transcorrido que pode ou não conter o efeito de movimento, como um croqui da animação) – linhas de teste (desenvolvimento das cenas da animação de fato) – limpeza (de todos os desenho de animação para verificação de continuidade) – traçado e pintura dos frames – cenários (ao mesmo tempo do traçado e pintura) – checagem – filmagem final – *rushes* (verificação de possíveis erros do filme) – dublagem – impressão resposta (junção o áudio com o vídeo, configurando a finalização do material).

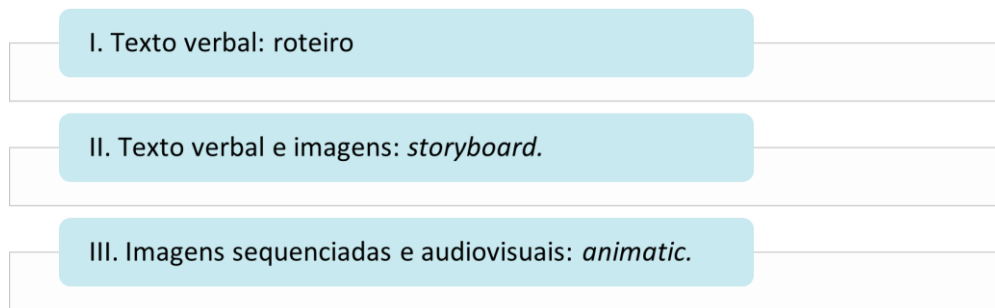
- b. Marx (2007): conceito – *script* – vozes – *storyboard* – desenvolvimento dos cenários e personagens (juntamente com *storyboard*) – *animatic* – produção da animação – pós-produção.
- c. Williams (2012) – *brief* (conceito com principais objetivos) - *storyboard* – *Leica reel* / *animatic* / *filmed storyboard*– desenhos de planejamento dos personagens – posições chave ou cenários que tem que aparecer na narrativa – gravação de vozes – certificação de conexões entre cenas – edição.

Também, dentre os artigos incluídos na revisão sistemática da literatura, A Bieri *et al.* (2013) demonstram uma estrutura esquemática para a realização de uma animação com fins instrucionais acerca da importância de manter a higiene entre uma comunidade na China, desenhando um diagrama que passa pela seguinte sequência:

- a. identificação do fator de risco: através da investigação por entrevistas e observacional identificando quais serão as mensagens que devem ser transmitidas, seguindo a elaboração do *script*.
- b. Produção do vídeo: refinamento do script – lista de ativos em paralelo ao *storyboard* – conceito de arte em paralelo ao *animatic* – animação – diálogos – sons.
- c. Teste piloto e revisões: edição do piloto – edição chinesa (do áudio para garantir os aspectos culturais específicos) – edição final.

Entre os modelos que foram analisados por Alves, Battaiola e Cezarotto (2016), os autores identificam uma sequência comum de desenvolvimento projetual (figura 11).

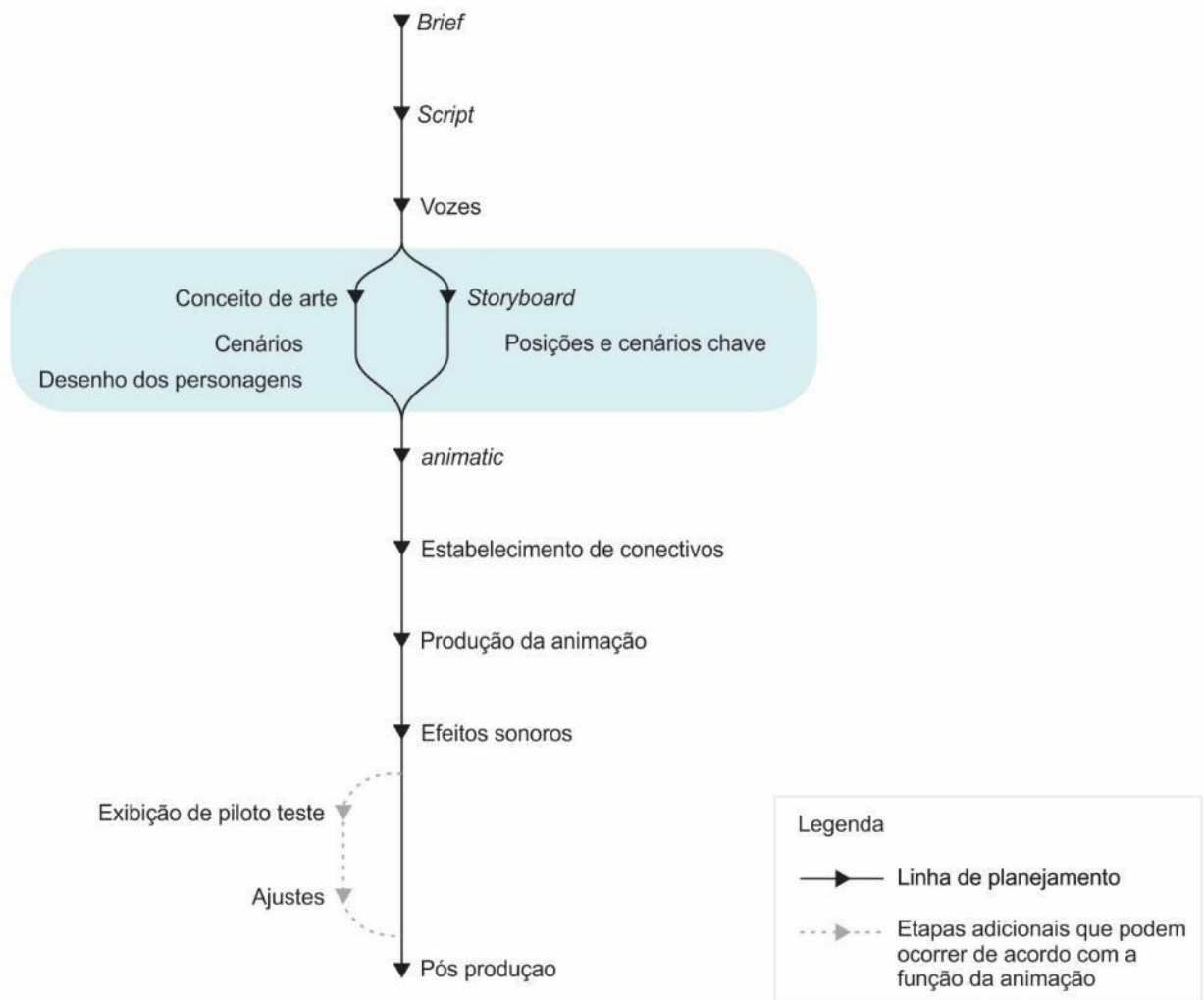
Figura 11: Desenvolvimento Projetual



Fonte: Elaborado pela autora

Desta maneira, com base nas propostas de White (1995), Marx (2007), Williams (2012) e A Bieri *et al.* (2013), sintetiza-se esquematicamente na figura 12 uma linha de planejamento da estruturação de uma animação gráfica, na qual a área em realce destaca as etapas onde são desenvolvidos os componentes da linguagem gráfica - as imagens e imagens com associação de textos, compreendido, portanto, momento projetual propício para o desenvolvimento e inserção dos elementos gráficos representativos de uma culturalidade. Importa frisar que os itens referentes ao canal de áudio aparecem em diferentes posições nas linhas produtiva das propostas dos autores supracitados, diante disso, optou-se por dispor a etapa de “vozes” no início da cadeia, uma vez que, segundo Cartoon... (2014), a locução antes da formulação da animação permite a liberdade do ator de voz e, conseqüentemente, o enriquecimento dos demais aspectos da animação.

Figura 12: Linha de planejamento da estruturação de uma animação gráfica



Fonte: Elaborado pela autora

No âmbito do desenvolvimento da narrativa, diversos são os autores voltados a descrever e esquematizar os elementos que compõem a sua estrutura. Também, a forma de contar uma história de sucesso pode possuir em sua base princípios e parâmetros guiados, como a teoria do arco da “jornada do herói”, na qual Vogler (1998) explica o roteiro base das sequencias de acontecimentos e desdobramentos de uma história de sucesso, o qual foi aplicada em grandes nomes do cinema e da animação como “O Rei Leão”, “*Pulp Fiction*” e “*Star Wars*”. Contudo, ainda que se compreenda a importância do desenvolvimento da narrativa para envolvimento do espectador em uma produção para entretenimento, e ainda que não se objetive aprofundar as teorias sobre o desenvolvimento da maneira de contar uma história, entende-se necessária a compreensão da estruturação de uma narração no contexto

de uma animação digital para compreender onde podem estar os pontos nodais de inserção dos elementos gráficos e de que forma eles podem aparecer, buscando, assim, aprimorar o processo de design no contexto do planejamento do produto de animação com foco na culturalidade.

É nesta linha de raciocínio que Alves, Battaiola e Cezarotto (2016) empreenderam a busca por autores que focassem na linguagem, produção cinematográfica e elaboração de roteiros. Buscando compreender os elementos de estruturação da narrativa, os autores exploram as teorias de uma gama de referenciais dentro dos referidos campos de conhecimento para trançar proposta a partir do reconhecimento dos elementos em comum encontrados. Os resultados delineiam inicialmente os módulos para construção da narrativa em animações educacionais, passando por módulos para a estruturação dos elementos, estilos dos elementos, e finalmente, a estrutura de construção da narrativa, este último resultando no roteiro na sua adoção como procedimento.

Por se tratar de um produto de animação de função diversa ao que se empreende neste trabalho, alguns dos aspectos identificados por Alves, Battaiola e Cezarotto (2016) podem ser mais relevantes que outros para o cumprimento do pretendido. Diante disso, procede-se com a análise dos elementos levantados pelos autores sob a ótica da inserção de representações gráficas de expressividade cultural. Primeiramente, quanto à modulação proposta para a construção da narrativa em animações educacionais, pontua-se os módulos elencados pelos autores e os seus elementos integrantes:

- a. **Temática da história** (sobre o quê): premissa, ideia central e problema;
- b. **Assunto**: pesquisa sobre o assunto, acontecimentos, o que é, visão ampla e detalhada do assunto;
- c. **Mensagem**: história, objetivos, interesse pessoal, desfecho;
- d. **Espaço**: lugar, clima (social, econômico e psicológico);
- e. **Tempo**: época, duração, tempo cronológico ou psicológico, linear, não linear;
- f. **Ação**: movimentos dos personagens, ação emocional, quando e como acontecem os fatos.

Observa-se que os itens **espaço**, **tempo** e **ação**, possuem um potencial de carga representativa uma vez que demandam, no âmbito da animação, uma exposição de forma visual, conforme elementos listados.

Quanto aos módulos de estruturação dos elementos para a construção da narrativa, são classificados os elementos componentes da estrutura, dos personagens e das cenas, conforme ilustrado na figura 13. O módulo **estrutura** trata dos elementos que compõem a narrativa, voltados aos aspectos literários. Já os módulos **personagem** e **cenas**, além dos aspectos da narrativa, tratam também dos aspectos de configuração e composição visual, nos quais já são indicados os planejamentos de características como: aspectos físicos, planos de caricaturas e estereótipos de personagens, composição visual de cenas, planos e ângulos de câmera, ambiente. Percebe-se, então, que estes módulos, personagens e cenas, são os módulos chave de inserção de elementos gráficos representativos da culturalidade.

Figura 13: Módulos de estruturação de narrativa em animações

Estrutura

Definição: conjunto de formas ou elementos que compõem o roteiro, seleção de eventos da história da vida dos personagens composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas.

Elementos que compõem:

- Enredo: verossimilhança, razão e causas;
- Trama: Arquitrama: trama linear/final fechado/ causal/ conflito externo/ protagonista único e ativo/ realidade consistente;
- Minitrma: final aberto/ conflito interno/ multiprotagonista passivo;
- Antitrma: coincidência/Tempo não-linear e realidades inconsistente;
- Atos (blocos de informação - normalmente são três: Apresentação (início) / Confrontação (meio) / Resolução (clímax e fim);
- Conflito (exposição, complicação, clímax e desfecho) - o porquê da história. Pode ser: externo ou interno aos personagens;
- Nível de conflito: Posição da história na hierarquia das lutas humanas;
- Ponto de virada: mudanças na história que conduzem ao desfecho;
- Evolução: da história que pode seguir a seguinte sequência: forma, foco, *momentum* (ponto principal da história) e clareza;
- Clímax: ponto alto da história ou a resolução do problema. Pode ser: Final fechado: encerra os questionamentos levantados; ou aberto: deixa questões em aberto;
- Enredos secundários à história principal que impulsionam a trama;
- Causalidade: Ações causam efeitos e interligam conflitos que o conduzem ao clímax;
- Coincidência: Simultaneidade de eventos que fragmentam a história e levam a um final aberto;
- Realidade: Consistente ou inconsistente com a realidade;
- Estrutura arquetípica: Jornada do herói e arquétipos.

Personagem?

Definição: seres atuantes ou não presentes na história, não necessariamente humanos.

Elementos que compõem:

- Papel: Quem é o personagem? - Protagonista (herói/antiherói), Antagonista, Secundário, Ajudantes, Coadjuvantes e Emblemas;
- Função na trama: Ativo ou passivo;
- Tipo de personagem: Plano: caricaturas e estereótipos de personagens da sociedade; Redondo: personagens complexos com características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais;
- Necessidades: o que o personagem quer e o que o impulsiona?;
- Características: biografia: características interiores e exteriores;
- Nível de veracidade: proximidade com o real;
- Motivações do personagem;
- Evolução: possibilidade de transformação do personagem - arco de transformação (inicial, moderado ou extremo);
- Estrutura arquetípica aplicada;
- Conflitos: internos, externos, relacionais, sociais, situacionais, cósmicos.

Cenas?

Definição: ação com o conflito em tempo mais ou menos contínuo - um evento da história.

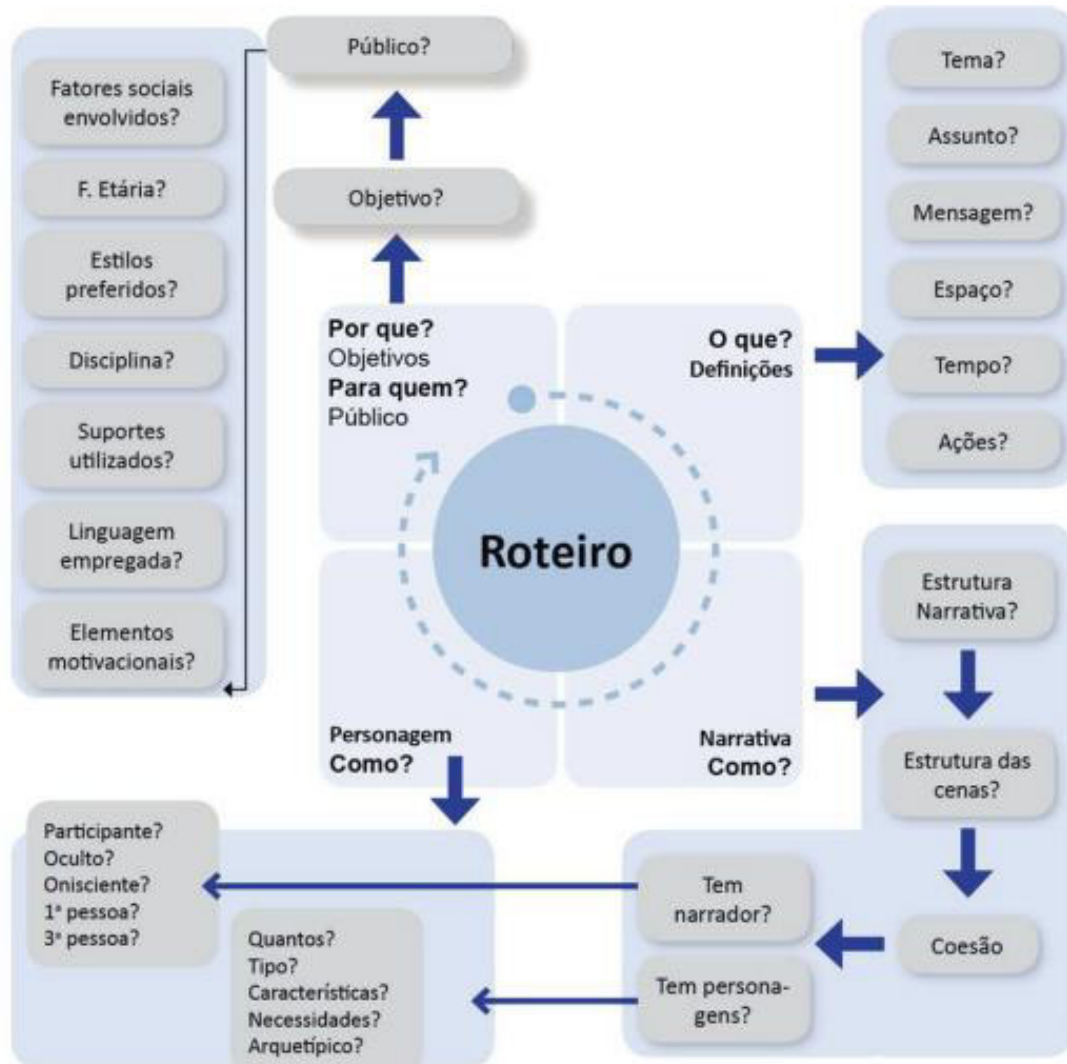
Elementos que compõem:

- Objetivos - o que e onde? unidade que especifica uma ação em um determinado contexto;
- Acontecimentos: ação e reação;
- Composição das falas - diálogos e pontos de vista;
- Texto e subtextos contidos na ação;
- Composição visual - movimento e ações no tempo;
- Tamanho: início e fim de um evento;
- Tipos de planos e ângulos de câmera;
- Rubricas: tudo o que não for diálogo: cenários e ambientes;
- Índices: pistas para a audiência, insinuações;
- Escaletas: sequenciamento das cenas;
- Cena dramática: agente, estrutura, *beats* (unidades de ação), atividades, diálogos e linguagem.

Fonte: Alves, Battaiola e Cezarotto (2016, p.16)

Por fim, Alves, Battaiola e Cezarotto (2016) finalizam com a representação gráfica para que se possa de maneira prática construir o roteiro da narrativa (figura 14).

Figura 14: Estrutura para construção da narrativa em animações educacionais



Fonte: Alves, Battaiola e Cezarotto (2016, p.18)

Tomando-se por base as contribuições trazidas por Alves, Battaiola e Cezarotto (2016) para a inserção de elementos na narrativa educacional, assume relevância o potencial de reinterpretação para o estabelecimento de relações e estruturação de um alinhamento para inserção de elementos gráficos com foco na caracterização de uma identidade cultural.

2.4 Análise fílmica

Antes mesmo do início do processo de análise, Bordwell (1985), Guimarães (2010) e Vanoye e Goliot-Lété (2008), argumentam sobre a importância da aproximação do pesquisador ao produto fílmico de maneira espontânea e despida de julgamentos na posição de espectador e na permissão de experimentação das sensações que a obra propõe causar, observando que das primeiras impressões já podem ser levantadas hipóteses as quais serão investigadas posteriormente no processo sistemático de análise.

Vanoye e Goliot-Lété (2008) explicam a dificuldade de citar um filme quando comparada a uma obra literária, uma vez que, ao invés de possuir homogeneidade informacional como a de um texto escrito, o filme possui diversos canais os quais contam com diferentes formas de transposição, dependendo da descrição, transposição e decodificação dos elementos, citando:

- visual: objetos, luz, cores, movimento, enquadramentos, etc.;
- sonoro: trilhas sonoras, músicas, ruídos, tons, expressões de vozes, efeitos sonoplásticos, etc.;
- audiovisuais: a junção e relação dos canais visuais e sonoro.

Acrescenta-se aqui o meio escrito, o qual também pode mostrar-se junto aos canais citados acima, tal qual descritos nos estudos de Twyman (1985) sobre a linguagem visual onde demonstra que, no meio visual, a comunicação pode acontecer de forma gráfica verbal ou esquemática (verbal e pictórica).

Conforme descrevem Vanoye e Goliot-Lété (2008),

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente "a olho nu", uma vez que o filme é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para "desconstruí-lo" e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008 p.15)

Descrevem, ainda, um segundo momento da análise no qual cabe estabelecer elos entre os elementos isolados, de maneira a entender as suas articulações como construtores de um significado, desconstruir para reconstruir compreendendo, então, seu significado ao ponto de vista interpretativo do analista (Vanoye e Goliot-Lété, 2008). Observam que a catalogação em forma de síntese das descrições obtidas, é um procedimento válido, contudo não constitui a análise fílmica por não compreender o ciclo de interpretação através da geração de uma hipótese de significado.

Recorre-se às reflexões propostas por Penafria (2009) nos conceitos e metodologias de análise de filmes, a qual aclara que sua proposta é incompleta uma vez que, primordialmente deve-se estabelecer o objetivo da análise para a definição do procedimento a ser adotado, elencando 4 tipos conhecidos de análise dos pontos de vista da:

- a. análise textual, a qual considera o filme como um texto;
- b. análise de conteúdo, o qual considera um filme como um relato levando em consideração apenas o seu tema;
- c. análise poética, entendendo o filme como uma criação de efeitos, sensações e sentimentos;
- d. análise de imagem e do som, entendendo o filme como um meio de expressão na averiguação das tomadas de cena, planos, ângulos, sonoplastia, etc.

Todavia, cabe ressaltar que a proposta desse trabalho na etapa equivalente à análise fílmica não pretende destrinchar a narrativa em seu aspecto textual, dos recursos gráficos na qualificação semântica da narrativa, tampouco proceder julgamentos de valor da aplicação gráfica nos aspectos de críticas sociais e de interpretação e retratação adequada de uma cultura.

Compreendendo a sintaxe no aspecto linguístico como parte de um sistema que atribui estrutura a uma sentença (SINTAXE, 2020), no espectro da linguagem visual, Dondis (1997) explica que

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos. [...] Os elementos visuais constituem substância básica daquele que vemos, e seu número é reduzido” (DONDIS, 1997 p.51)

Percebe-se, portanto, que a análise fílmica proposta deverá ocorrer a nível pragmático, intencionando compreender em meio à linguagem visual da animação de que forma são articulados os elementos gráficos que agem de maneira a estabelecer uma comunicação de identidade cultural.

Desta forma, visto que a investigação sobre análise fílmica apontou majoritariamente para a desfragmentação dos aspectos da narrativa no sentido textual ou no sentido de figuração e conformação das imagens, tomadas de cena, e aspectos semânticos da conformação da imagem no reforço da narrativa fílmica, observa-se necessário o direcionamento da lente da análise desta multimídia aos os aspectos semióticos, a níveis sintáticos e pragmáticos da linguagem visual, bem como a articulação destas representação pra análise da animação na busca de cumprir o objetivo geral proposto.

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização da pesquisa

A partir da pergunta norteadora da pesquisa sobre como estruturar um projeto gráfico de animação de forma a promover a narrativa da identidade cultural, e do objetivo geral de analisar a estruturação dos elementos na narrativa da identidade cultural nos projetos gráficos de animação, a pesquisa foi fundamentada pela natureza aplicada, de abordagem qualitativa.

Quanto aos objetivos, esta pesquisa é descritiva e explicativa pois intencionou simultaneamente proceder com a “descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou, então o estabelecimento de relações entre variáveis” e realizar a identificações de “fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência do fenômeno” (GIL, 2002 p.42 GIL, 2008; MARCONI e LAKATOS, 2003; PRODANOV e FREITAS, 2013).

3.2 Escopo de Pesquisa

Como escopo da pesquisa no objetivo proposto de identificação de projetos gráficos para compilação dos elementos da narrativa, foi definida a animação brasileira “Irmão do Jorel” para compor a análise, a qual tem como foco as aventuras lúdicas do caçula de uma família, contextualizada e ambientada no Brasil nos anos 1980.

A série tem ganhado destaque de forma exponencial desde o início de sua exibição no canal internacional *Cartoon Network* (2014). Trata-se da primeira animação original produzida na América Latina pela Empresa (Norte-Americana com sede no Brasil) *Cartoon Network* (canal de TV por assinatura com animações voltadas para os públicos infantil, infanto-juvenil e adulto), juntamente com a produtora Copa Studio e com apoio da Agência Nacional do Cinema – ANCINE (D’ÂNGELO, 2016; PEREIRA, 2018).

O desenho animado “Irmão do Jorel” (figura 15) possui estética carregada de detalhes gráficos e informações nas conformações dos seus cenários, empregando características regionais brasileiras e, em alguns episódios, de outras nacionalidades,

onde, para o espectador que reside no país, parte da diversão é buscar as várias referências conhecidas através dos cenários, das representações gráficas icônicas e características de ambientes comuns ao convívio e regionalidade brasileira.

Figura 15: Imagem da animação Irmão do Jorel



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

As representações permeiam vários aspectos na animação, entre elementos de paisagem, produtos simbólicos, cartazes, traços, biotipos, entre outros, que podem estar estáticos ou em interação com, ou nos personagens.

A animação possui atualmente 78 episódios divididos entre 3 temporadas, cada episódio com 11 minutos de duração, contando ainda com 18 mini episódios de 2 minutos de duração (não pertencentes de uma temporada específica) (COPA STUDIO, 2019).

O desenho animado em série “Irmão do Jorel” foi finalista nos festivais internacionais *Prix Jeunesse Internacional* (2018), *Internacional Emmy Kids Award* (2019) e no francês *Annecy* (2018), e se consagrou vencedor nos estívais *Prix Jeunesse Ibeoamericano* (2018), no *Ibero-american Animation Quirino Awards* (2019) e no Grande prêmio do cinema Brasileiro (2019).

O reconhecimento e conquistas internacionais de uma animação brasileira que figura tantas características regionais, diante de tal destaque como finalista e vencedor das premiações; a sua tradução para o espanhol e exibição na grade de programação do canal *Cartoon Network* em toda a América Latina; bem como a

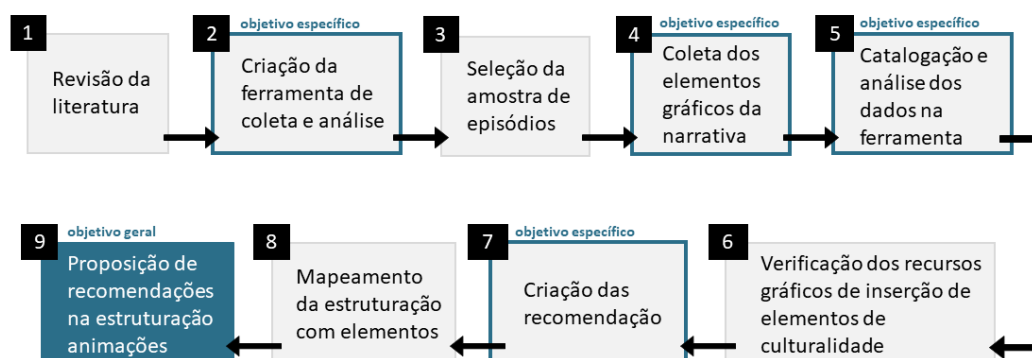
disponibilização das duas primeiras temporadas na plataforma de *streaming Netflix* e todos os episódios e mini episódios na plataforma no *Youtube*; colocam o Brasil em situação antagônica à vida até os anos 2000 no qual a maior expressividade de animações era importada de países, e culturas, externas.

Sob tal perspectiva, vê-se, nesta animação, a exportação e valorização da cultura local, justificando-se a escolha da animação brasileira para desenvolvimento desta pesquisa.

3.3 Desenvolvimento das etapas metodológicas

Para alcançar o objetivo geral desta proposta de pesquisa, foram definidas as seguintes etapas do procedimento metodológico (Figura 16):

Figura 16: Etapas metodológicas da pesquisa



O delineamento e descrição das atividades desenvolvidas em cada etapa serão expostas nos tópicos a seguir.

3.3.1 Revisão sistemática da literatura (RSL)

Primeiramente, para delimitação da pergunta da pesquisa, procedeu-se com a Revisão Sistemática da Literatura (CROSSAN e APAYDIN, 2009; OBREGON, 2017), investigando o estado da arte das pesquisas sobre a estruturação de projetos gráficos e expressão de identidade cultural em animações através da sistematização

da busca, de acordo com requisitos estabelecidos no protocolo e referencial teórico, cujo procedimento da RSL foi detalhado no item 1.2.1.

A RSL apontou para 12 artigos dentre os quais 9 estão em línguas estrangeiras. Observando que destes artigos 10 teciam, de alguma maneira, uma relação entre a representação gráfica dos desenhos à expressão de identidade cultural, ainda que nenhuma das pesquisas possuísse este tema como foco principal, e 2 discorriam sobre a estruturação de um projeto gráfico para criação de uma animação educacional, pôde-se perceber lacunas existentes em pesquisas do campo do design com foco nas animações para entretenimento e a transposição de uma identidade cultural através da representação gráfica do desenho animado, ratificando, assim, a pertinência do presente estudo.

Em sequência, buscando aporte teórico para sustentação e desenvolvimento desta pesquisa, seguiu-se para a descrição do referencial teórico onde foram articulados: o contexto histórico dos desenhos animados no mundo e no Brasil e, em seguida, o desenho animado como expressão de identidade cultural, de maneira a compreender o desenvolvimento dos desenhos animados e suas funções sociais de representação e expressão ao longo da história. Após estudar a contextualização histórica e social da cultura representada nos desenhos animados, direcionou-se a busca e aprofundamento acerca do projeto gráfico de animação na perspectiva do design. Neste tópico, também foram delineadas a linguagem visual e comunicação, bem como a estruturação de projetos gráficos de animação.

3.3.2 Criação da ferramenta de coleta e análise

Diante das proposições elencadas nos objetivos específicos de identificar projetos gráficos compilando os elementos da narrativa da identidade cultural e de analisar a estruturação destes elementos nos projetos gráficos, percebeu-se imprescindível a disposição de um instrumento para sistematização da coleta de dados de maneira a facilitar a visualização da sua estruturação e amparar dois momentos do ordenamento:

- A entrada de dados em tabulação;
- A compreensão das possibilidades e locações categóricas dos elementos na etapa de análise dos dados.

De acordo com a investigação realizada, as maneiras de identificar uma cultura podem passar por diversos aspectos e através de uma gama de elementos dentre os quais: sonoros, músicas locais, expressões, diálogos específicos, da narrativa, na abordagem e discussão de temas em contexto político, religioso, histórico, bem como na condução dos diálogos e transmissão dos valores e costumes de uma cultura. Tais aspectos foram amplamente explorados nos artigos incluídos na Revisão Sistemática da Literatura (CROSSAN e APAYDIN, 2009; OBREGON, 2017).

Todavia, durante o procedimento da RSL, a lente da pesquisa voltou-se para o recorte dos aspectos regionais desenhados no canal visual de comunicação da mídia em pauta, ainda que os artigos não tivessem tal objetivo.

Diante disso, o ponto de partida para a criação da ferramenta de coleta e análise advém da RSL, cuja síntese dos resultados possibilitou extrair uma compilação de 13 diferentes recursos de inserção da expressão de culturalidade nos produtos multimídia de animação, através da análise dos artigos desenvolvidos por Caldeira (2014), Venâncio, (2011), Bullock (2017), Brayton (2013), Van Haesendonck (2016), Cooper-Chen (2012), Meneguel, Santos e Lima (2017), Wu (2009), Cornelio-Marí (2015) e Ghani (2015). Foram os recursos:

- Culinária
- Ambiência urbana ou rural;
- Monumentos e pontos turísticos;
- Vegetação;
- Fauna;
- Clima;
- Estilos arquitetônicos e elementos construtivos;
- Moradia e relação com o ambiente construído;
- Elementos icônicos de uma cultura ou religião;
- Fisionomia dos personagens;
- Representação visual do idioma e da grafia;
- Antropomorfismo;
- Trajes típicos.

Junto a isso, retomou-se à esquematização desenvolvida com base nas propostas de White (1995), Marx (2007), Williams (2012) e A Bieri *et al.* (2013) (Figura

12), na qual é demonstrada uma linha de etapas de planejamento da estruturação de uma animação gráfica, observando-se uma bifurcação onde são concebidos e desenvolvidos os componentes da linguagem gráfica. É neste estágio que os elementos gráficos, incluindo aqueles capazes de caracterizar uma identidade de uma cultura, são concebidos e inseridos. Nesta linha de planejamento admite-se o desenvolvimento em duas frentes que podem acontecer de maneira concomitante:

- Conceito de arte: onde são desenvolvidos os cenários e os personagens;
- *Storyboard*: onde são desenvolvidas as posições e cenários chave.

Findando a primeira etapa da criação da ferramenta, considerou-se também a fragmentação e partição dos elementos em partículas distintas para a compreensão da obra cinematográfica, à luz dos procedimentos de análise fílmica propostos por Vanoye e Goliot-Lété (2008).

As investigações, descritas na fundamentação teórica acerca das etapas da linha de produção de uma animação demonstraram admitir a concepção gráfica de cenários, personagens e posições de maneira separada.

A partir disso, alia-se aos recursos de caracterização aclaradas na RSL, bem como à metodologia adotada para procedimentos da análise fílmica pela partição e extração dos elementos gráficos configuradores de mensagem cultural, na proposição uma ordenação à fim de articular de um mecanismo facilitador no processo de coleta e análise de dados.

Assim, intencionando facilitar a busca dos recursos na ferramenta, efetuou-se agrupamento estruturado partindo-se de 4 grandes categorias, as quais ramificam-se em um nível.

As 13 subcategorias resultantes referem-se aos recursos encontrados na RSL. O conjunto formatador da ferramenta de coleta e análise dos dados é demonstrada pelo Quadro 6 abaixo.

Quadro 6: Primeira etapa da criação da ferramenta de coleta e análise

Categoria	Subcategoria
Ambiente construído	Monumentos e pontos turísticos
	Estilos arquitetônicos e elementos construtivos
	Moradia e Relação de uso com o ambiente construído
	Ambiência urbana ou rural
Ambiente natural	Vegetação
	Fauna
	Clima
Personagem	Antropomorfismo
	Trajes típicos
	Fisionomia dos personagens
Ícones culturais	Representação visual do idioma e da grafia
	Culinária
	Elementos icônicos de cultura ou religião

Fonte: elaborado pela autora

Tendo sido estabelecida a configuração da ferramenta, partiu-se para a seleção da amostragem de episódios que passaria pela coleta de dados, a ser amparada pelos parâmetros de identificação dispostos de maneira similar às identificações percebidas nos artigos, e para posterior distribuição e catalogação dos elementos gráficos identificados nos episódios da animação.

3.3.3 Seleção da amostragem de episódios da animação

Para a seleção da amostragem de episódios da animação “Irmão do Jorel” analisados na presente pesquisa, foram estabelecidos procedimentos e diretrizes de maneira a sistematizar a triagem.

Uma proposta preliminar para cercamento da amostra, consistiu em selecionar aqueles episódios que teriam sido indicados, finalistas ou ganhadores de premiações nacionais e internacionais. Foi considerada, ainda, a coleta de dados daqueles que possuísem maior índice de visualizações de nas plataformas online de exibição. Contudo, ao efetuar a pesquisa em bases de notícias, site e redes sociais do estúdio de produção da série “Irmão do Jorel, para conhecimento de quais

episódios ganharam grande destaque do público e que foram indicados ou premiados em festivais locais e internacionais, pode-se perceber:

- a. Em diferentes festivais eram indicados: ou um episódio singular, ou uma temporada, ou a série em sua totalidade;
- b. Os episódios de maior destaque e visualização do público poderiam não garantir, necessariamente, a amostragem mais específica nos quesitos de quantificação de elementos gráficos em maior amplitude de categorias.

Diante disso, optou-se pelo desenvolvimento de um processo de seleção da amostragem por etapas, transcorrendo-se o percurso proposto de:

1. Visualização dos 78 episódios e 18 mini episódios;
2. Execução de análise prévia do conteúdo para identificação geral e anotação dos recursos percebidos contidos na ferramenta;
3. Avaliação dos episódios assistidos que contivessem dados compatíveis com a ferramenta ou;
4. Que apresentassem novos recursos;
5. Exclusão de episódios para cercamento da amostra.

Assim, foi definida a delimitação da amostragem de episódios de maneira a permitir o início da etapa de coleta de dados.

3.3.4 Identificação e coleta os elementos gráficos nos episódios da narrativa

Para iniciar a etapa de identificação e coleta dos elementos gráficos nos episódios selecionados da animação, alguns procedimentos foram sistematizados buscando-se padronização nas sequências de extração dos dados de forma a, posteriormente, transpô-los em tabulação.

Assim, foram estabelecidas as seguintes **diretrizes**:

- A. Silenciamento do canal de áudio, tendo em vista os diversos canais de mensagem, e objetivando a valorização do canal que compreende o recorte desta pesquisa, de maneira a minimizar as interferências de outros meios na etapa de coleta, e consequentemente na análise;

- B. Visualização em velocidade normal, realizando-se pausas e voltando cenas quando necessário, para captura em *printscreen* de *frames* ou sequência de *frames* selecionados para análise;
- C. Desmembramento dos diversos cenários e conjuntos visuais que os compõem em cada episódio selecionado;
- D. Fragmentação dos personagens principais (que aparecem com maior frequência nos episódios selecionados, ou que possuem características claramente marcantes para o tema do episódio) e o conjunto visual que compõem os personagens, indumentárias, adereços, a partir da aparição padrão e das adições ou modificações de elementos em episódios de temas específicos;
- E. Isolamento os itens de interação e uso entre os personagens, como brinquedos, livros, equipamentos, etc.

Após, organizou-se o **procedimento** de visualização dos episódios, seleção de cenas e coleta de dados, consistindo na sequência: visualização, pausa, captura de *printscreen*, anotação dos elementos que compõem o frame no cenário e na interação com e nos personagens, tomando-se por parâmetro inicial as categorias dispostas ferramenta e identificando a aparição de possíveis novos recursos.

Para a realização desta etapa foram utilizadas as plataformas de *streaming Netflix* na visualização dos episódios da 1ª e 2ª temporada da animação, uma vez que a plataforma confere maior qualidade na resolução da imagem de vídeo. Para a visualização da 3ª temporada e dos mini episódios foi utilizada a plataforma de vídeo *online Youtube*, uma vez que estes últimos ainda não haviam sido disponibilizados na primeira plataforma até o momento da realização desta pesquisa. Em ambos os casos, a visualização aconteceu em computador (*notebook* e *desktop*), por permitirem a captura de tela (*printscreen*) para arquivamento e obtenção de material de imagem do objeto de análise.

Com a finalização de coleta de dados do episódio, os elementos foram, então, analisados para distribuição e catalogação na ferramenta.

3.3.5 Catalogação e análise dos elementos gráficos na ferramenta para verificação dos recursos de inserção da expressão cultural

Esta etapa metodológica consistiu na análise e tabulação dos elementos gráficos identificados nos episódios selecionados na amostragem da animação.

Intencionou-se identificar e relacionar cada elemento, conjunto de elementos ou representação de ação encontrada nas categorias dispostas na ferramenta de maneira a compreender e apurar:

- o recurso de identificação cultural empregado conforme ferramenta configurada;
- se há possíveis novas categorizações nas quais os elementos encontrados podem ser inseridos na estrutura de um projeto gráfico de uma animação com foco na identidade cultural.

A partir desta análise, os resultados obtidos foram articulados com as estruturação de etapas de projeto e de construção de uma animação (WHITE, 1995; MARX, 2007; WILLIAMS, 2012; A BIERI *ET AL.*, 2013; ALVES; BATTAIOLA e CEZAROTTO, 2016), e mapeados para compreensão e visualização da inserção de elementos gráficos identificadores de uma identidade cultural na estruturação projetos gráficos de animação com este foco.

3.3.6 Mapeamento da estruturação do projeto gráfico de animação na expressão de identidade cultural

Nesta etapa procedeu-se a geração de uma representação gráfica de síntese - RGS (PADOVANI, 2012) da estruturação de uma animação com foco na identidade cultural, contendo a organização e localização dos pontos nodais de inserção dos elementos através das categorias identificadas na ferramenta e nos resultados obtidos após coleta, catalogação e análise dos dados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme desdobramentos das etapas metodológicas da pesquisa proposta, pode-se perceber inerente ao processo um movimento cíclico entre as etapas 3.3.2 Criação da ferramenta de coleta e análise, 3.3.3 Seleção da amostragem de episódios da animação, 3.3.4 Identificar e coletar os elementos gráficos nos episódios da narrativa e 3.3.5 Catalogação e análise dos elementos gráficos na ferramenta.

Tal movimento mostrou-se necessário em todas as etapas elencadas acima, uma vez que, durante seus procedimentos, percebeu-se a oportunidade de aprimoramentos e cercamentos de dados no alcance dos objetivos projetados.

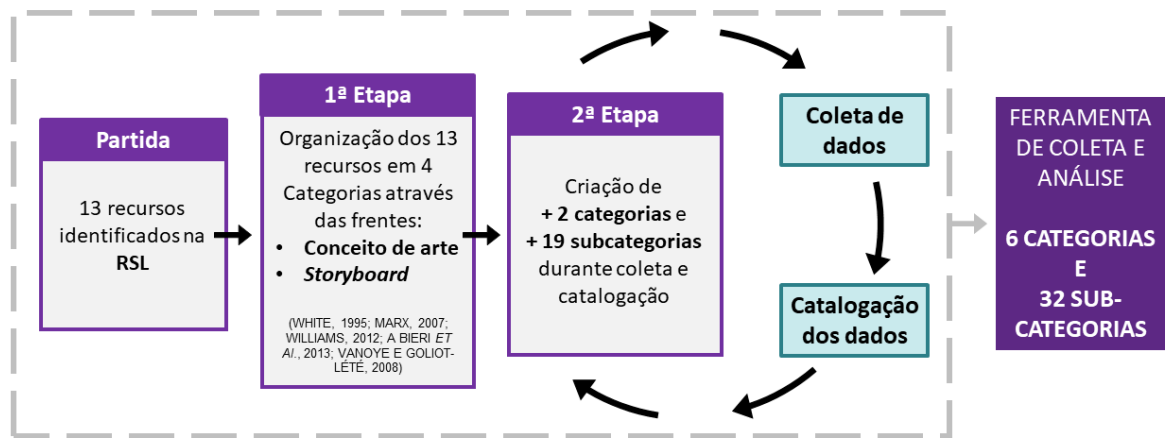
O caminho percorrido, as confluências entendidas como necessárias destas etapas para o desenvolvimento deste trabalho, bem como seus resultados serão delineados neste capítulo.

4.1 Resultados da etapa de criação da ferramenta de coleta e análise

Após a formatação inicial da ferramenta de coleta e análise, onde foram definidas 4 categorias e 13 subcategorias as quais remetiam aos recursos visuais em um desenho animado que permitiam a identificação de uma cultura em um desenho animado (resultantes da síntese da RSL), foram sequenciadas as etapa de seleção de amostragem de episódios da animação “Irmão do Jorel”, coleta de dados, catalogação e análise.

Desta forma, a segunda etapa do desenvolvimento ferramenta ocorreu principalmente durante o procedimento de coleta e de catalogação e análise dos dados na tabela, nos quais, conforme eram identificados, anotados, analisados e organizados, eram também distinguidas as suas categorias e subcategorias de modo a permitir maior clareza e especificidade no encaixe dos elementos gráficos encontrados que, de maneira isolada ou em conjunto, agem como transmissores de uma ideia de identidade de cultura (Figura 17).

Figura 17: Etapas de criação da ferramenta de coleta e análise



Fonte: elaborado pela autora

Assim, durante a identificação e organização para catalogação dos elementos ou conjunto de elementos identificados dentre os 27 episódios visualizados nas extensivas fases de 3.3.4 Identificar e coletar os elementos gráficos nos episódios da narrativa e 3.3.5 Catalogação e análise dos elementos gráficos na ferramenta, formatou-se a ferramenta de coleta e análise, contando com 6 categorias e 32 subcategorias conforme ilustrado no quadro 7.

Quadro 7: Ferramenta de coleta e análise

Categoria	Subcategoria	Descrição
Ambiente construído e objetos	Monumentos, pontos e ícones turísticos	Retratação integral, parcial, representação da figura real ou sátira da figura. Monumentos e edificações. Pontos turísticos na paisagem urbana, rural ou natural. Elementos físicos, gráficos e textuais ou outros que atuem como ícones turísticos.
	Estilos arquitetônicos, elementos e métodos construtivos	Como se configuram os elementos que dão noção de espacialidade, quais são os elementos arquitetônicos representados, como e quais são os materiais e métodos construtivos, coberturas, tipos de telhados e inclinações, paredes, estilo ou movimento, adornos.
	Ambiência urbana ou rural	Como o ambiente é retratado, quais as configurações do ambiente, urbano, rural, adensado, espaçado, litorâneo, montanhoso, etc. Relações de proporções dos espaços e lugares, conservação, materiais, conjunto formado pelo ambiente construído (planejado ou não), paisagismo, destinação de usos e funções.
	Mobiliário urbano	Objetos e equipamentos (normalmente) instalados em meio urbano. Paradas de ônibus, telefones públicos, caixas de correio, bancos, lixeiras, postes, placas de identificação de lugares e vias, etc.
	Meios de transporte	Veículos e meios de transporte de passageiros e/ou carga, individuais e/ou coletivos, motorizados ou não.
	Produtos comuns e icônicos	Produtos que marcaram uma geração, uma época, uma cultura, uma moda local ou que sejam típicos de região.
Geografia e o ambiente natural	Flora	Figuração de plantas, vegetação.
	Fauna	Figuração de animais.
	Clima	Aspectos do clima local como chuva, calor, sol, neblina, paleta de cores, etc.
	Paisagem natural	Praias, montanhas, lagos, planícies, etc.
	Localização geográfica	Apontamento da localização geográfica, desenhos de mapas, imagens aéreas de situação em relação a uma região ou no globo terrestre.
	Enfermidades	Condições, acometimentos, doenças, mutações, questões relacionadas à saúde pública e de contexto regional.
Manifestações culturais e típicas	Culinária	Pratos típicos, doces, lanches, bebidas, petiscos.
	Símbolos de cultura ou religião	Símbolos, adornos típicos, enfeites, objetos de uso específico de uma cultura ou religião.
	Festas e festejos	Festas típicas, danças, rituais, celebrações.
	Lendas e superstições	Imagens e representações de figuras lendárias, lendas urbanas, lendas culturais.
	Esportes e brincadeiras	Sequência de fotogramas que representem a ação de uma brincadeira, brinquedos, representação dos trajes e utensílios usados para praticar o esporte.
	Idioma e grafia	Letras, números, palavras, formas de escrever, grafias, tipografias, etc.
Sociedade	Fatos, história e memória	Representação que remete a uma memória de algo que aconteceu e é reconhecido. Propagandas que marcaram, fatos históricos, mitos, notícias, etc.
	Símbolos nacionais, moeda e documentos oficiais	Moeda, cédula, dinheiro, documentos oficiais (identidade, de órgãos, licenças), carteirinhas, bandeiras, selos, símbolos nacionais, placas de veículos.

	Marcas regionais, internacionais e adaptadas	Marcas de empresas ou instituições representadas de forma próxima da original ou satirizada.
	Cotidiano, Trabalho e relação com o meio	Representação das formas de fazer alguma ação, de realizar uma tarefa, resolver problemas, costumes diários das famílias, rotina, relação com o meio, elementos de composição, articulações e interação com o espaço, objetos de uso do cotidiano.
	Referências e sátiras do comum popular	Objetos e produtos artísticos, de movimentos ou gerações, programas de rádio, tv ou outros canais de comunicação, personalidades, personagens, situações.
	Memes	Representação, reencenação ou sátira de memes, piadas internas.
Caracterização de Personagem	Antropomorfismo	Antropomorfização como representação de nacionalidade, regionalismo, diferenciação dos personagens pela sua localidade de origem.
	Trajes	Roupas e trajes típicos de cultura ou evento, indumentária de uma cultura: sapatos roupas, penteados, acessórios, pinturas corporais.
	Fisionomia dos personagens	Traços físicos representados nos personagens que denotem diferenças regionais ou raciais, pele, cabelo, olhos, proporções da fisionomia, ressaltos e ênfases.
	Trejeitos	Sequência de fotogramas que representem uma ação, movimento, trejeito, expressividade corporal de uma expressão local, grupo ou movimento social.
	Comportamento, etiqueta, costumes	Maneiras de agir nas relações interpessoais e sociais, formas de cumprimentos, reverências, etiquetas de comportamento.
Estilo Gráfico	Efeitos gráficos	Sequência de frames em estilo comumente utilizado por um estilo de animação, virgula visual, efeito de luz e sombra, padrão de animação para determinadas ações.
	Características estéticas do traçado	Estilo específico de traços para caracterização de cenários, personagens, expressões, ênfases, onomatopeias gráficas, tais como estilo de olhos, cabelos, formatos de traços para demonstração de expressão facial, balões de fala, etc. Estilos gráficos de traçados, formas e figuras advindos de diferentes tipos de impressão.
	Estilo de composição temporal	Estilo visual caracterizante de determinados movimentos estéticos, sociais, temporais e regionais tais como tipografias, efeitos de imagem (como luzes neon), paleta de cores, etc.

Fonte: elaborado pela autora

4.2 Resultados da etapa de seleção da amostragem de episódios da animação

Diante da adoção de procedimento para seleção da amostragem de episódios trilhando as etapas de visualização, análise prévia com anotação dos recursos, avaliação dos dados pré-coletados e exclusão de episódios para cercamento da amostra, foram dispostos critérios e diretrizes para guiar tal percurso.

O processo completo resultou no levantamento de questões e no desenvolvimento da seleção da amostra em cinco etapas, as quais serão descritas a seguir.

4.2.1 Questionamentos levantados na seleção

Durante o processo, foram levantados questionamentos sobre o foco da coleta, tendo destaque uma pergunta cuja resposta atuou para a inclusão de episódios na seleção da amostragem.

Durante a seleção da amostragem, na visualização e pré-coleta de dados, observou-se que segunda e terceira temporadas possuíam episódios que abordavam tema de interculturalidade a partir do momento em que a personagem “Lara”, melhor amiga do protagonista conhecido como “Irmão do Jorel”, muda residência para o Japão enquanto ele permanece no Brasil.

Desta forma, perguntou-se: uma vez feita opção de uma animação brasileira devido ao seu crescente reconhecimento dentro da própria nação e em outras, a coleta e análise devem centrar-se aos elementos que caracterizam o Brasil, ou devem ser estendidas aos episódios que são narrados e ambientados no Japão também?

Diante da complexidade enfrentada neste questionamento, recorreu-se aos autores da RSL o quais exploraram sobre a representação de uma cultura em algumas animações ou em estilos de animação.

Alguns criticaram as representações, muitas vezes falhas ou deturpadas, de outras culturas nas animações dissecadas, tais como Caldeira (2014), Venâncio, (2011), Bullock (2017), Brayton (2013), Van Haesendonck (2016).

Outros se ativeram a explicar que o fator exótico pela unicidade e exploração da cultura local atrai curiosos a consumir as animações ao redor do mundo (COOPER-CHEN, 2012), ou sobre como a representação da cultura local em uma animação tem o poder de levar ao mundo uma imagem de cidade atrativa para turismo (MENEGUEL; SANTOS; LIMA, 2017).

Também, há aqueles que estudaram, em algum ponto da pesquisa, a percepção e a identificação dos espectadores (CORNELIO-MARÍ, 2015 e A BIERI ET AL., 2013).

E, por fim, há autor que reconhece o trabalho de caracterização da animação analisada como uma exitosa produção de representação cultural (GHANI, 2015), e

outro que discorre sobre como a culturalidade é tão fortemente representada através da junção das técnicas de animar com os traçados de forte identidade da pintura tradicional chinesa (WU, 2009).

Notou-se nas discussões desenvolvidas que, ainda que as configurações divirjam das nações e culturas que aparentemente intencionavam retratar, o fato da estranheza causada pela animação, se dá pelo fenômeno explicado por Twyman (1985) de que não é possível ser completamente imparcial em uma representação gráfica, uma vez que os desenhos, figuras ou ícones desenhados imprimem mais que apenas um substantivo, trazendo consigo configurações não verbais que repercutem uma mensagem de identidade de lugar e cultura cuja semântica (ZINGALE, 2016; PIERCE, 2005; COELHO NETO, 1983) pode transcorrer de forma ruidosa e não sintonizada entre a percepção do espectador inserido na cultura representada contra a percepção e representação criada pelo designer, resultando, não raramente, em desconfortáveis relações políticas e comerciais internacionais (BULLOCK, 2017; BRAYTON, 2013; DALMAZO, 2009)

Isto posto, e em face de uma quantidade expressiva de episódios a serem analisados, cogitou-se pela exclusão na amostra dos episódios que tivessem maior referência a outros países, uma vez que se trata de uma visão interna, interpretada em uma animação brasileira, a uma cultura alheia.

Entretanto, diante das discussões atravessadas na pesquisa, e ainda que reconhecendo a magnitude da problemática na adequada representação e respeito aos valores territoriais, religiosos, étnicos, ou de qualquer manifestação cultural, retomou-se à pergunta de pesquisa e à restrição imposta no recorte a qual não pretendia estabelecer juízo de valor das representações aferidas no escopo proposto, mas a amplitude de recursos visuais para transposição da noção de uma cultura dentro da estruturação gráfica de um projeto de animação.

Nesta perspectiva, entendeu-se que a ferramenta, cuja criação e estruturação seria influenciada pelos dados a serem coletados, deveria abranger a percepção da maior quantidade possível de recursos pretendendo a abertura do olhar nas formas de expressar diversas culturas e nichos, ressaltando-se, então, a intenção de identificar na animação quais elementos foram utilizados para a representação de uma cultura, independentemente da nacionalidade ou grupos.

4.2.2 Delimitação da amostragem

Primeiramente, todos os episódios foram assistidos ao longo do desenvolvimento das primeiras etapas desta pesquisa, pois, como defende Guimarães (2010), num procedimento de desmontagem na constituição do processo de análise fílmica, em uma situação ideal, o primeiro contato com a obra fílmica deveria ser como a de um expectador, fruindo da exibição e se permitindo entrar em contato com as experiências que o filme pretende passar, despindo-se dos julgamentos analíticos de um pesquisador, explicando através de Bordwell (1985) a adoção deste comportamento para aproximação da experiência do espectador ingênuo e comum.

Contudo, é observado que o avaliador não perde suas competências, sendo o analista, no estado de espectador, capaz de perceber o desenvolvimento de percepção do filme “enquanto cognitivos, afetivos ou sensoriais, como os efeitos estéticos gerais, mais amplos, frutos de combinações, superposições e potencializações dos efeitos básicos”, denominando essa atitude como “reflexividade espectral” (GUIMARÃES, 2010, p.144). Assim, em consonância com o proposto por Bordwell (1985) e Guimarães (2010), nesta etapa, buscou-se não aferir caráter de pré-seleção, exercendo função de compreensão da ambiência geral do conjunto da série animada.

Em segundo momento, foram catalogados em tabela todos os 78 episódios já exibidos, subdividindo-se entre as 3 temporadas (cada uma com 26 episódios). Foram registrados também os 18 mini episódios, que possuem menor duração e não pertencem a alguma temporada específica, sendo exibidos de maneira paralela como um “*spin-off*”¹. Assim, foram registrados o total de 96 episódios dentro do universo da série animada “Irmão do Jorel”.

A partir dessa catalogação, foi desenvolvida uma análise prévia de cada episódio, onde todos foram assistidos de maneira corrida (sem realizar pausas), tomando-se anotações gerais dos achados para realizar a pré-seleção daqueles que apresentavam:

¹ Termo utilizado nas áreas de cinema, animação, quadrinhos e literatura, radio, e demais meios de comunicação para designar um sub produto derivado do produto principal.

- a. Representação gráfica de produtos, artigos, culinária, ambiência, monumentos, fauna, flora, clima, estilos arquitetônicos, moradias, ícones, acentuação de fisionomia, grafia, antropomorfismo, trajes marcantes, ou;
- b. Relações do cotidiano dos personagens e interrelações deste com os demais personagens e com o meio criado (ambiente construído e objetos constituintes de cenas);
- c. Ênfase em algum cenário, personagem ou situação que expresse identidade de uma cultura, grupo étnico ou região, ou;
- d. Tema que envolvam aspectos culturais, folclóricos e típicos;

Para definir exclusão de episódios da amostragem nesta etapa foram estabelecidos os critérios:

- a. Episódios com ênfase em situações extremamente fantasiosos, com cenários psicodélicos, que se passavam em cenários de sonho e devaneios do protagonista;
- b. A não aparição de novos elementos gráficos em relação aos episódios selecionados anteriormente;

Considerando os fatores listados acima, esta etapa da pré-seleção listou um total de 54 episódios dos quais: 16 eram da 1ª temporada; 12 eram da 2ª temporada; 21 eram da 3ª temporada e 5 eram do conjunto de mini episódios.

Contudo, ressaltando que cada episódio da série possui 11 minutos de duração, e os mini episódios 2 minutos, buscou-se a delimitação do recorte da amostra de maneira a assegurar a adequação ao prazo de pesquisa alinhavado ao cumprimento do conteúdo pretendido. Desta forma, considerando que os mini episódios configuram *spin-off*, não fazendo, portanto, parte da série principal, optou-se, em terceira etapa, pela exclusão dos 5 mini episódios pré-selecionados.

Posteriormente, em quarto momento, foram avaliados os dados coletados no desenvolvimento da pré-seleção podendo-se notar:

- a. Repetição de dados entre as 3 temporadas visualizadas;
- b. Modificação de características físicas de personagens, entre a primeira e segunda temporada, mantendo-se na terceira;

- c. Modificação de traços e inserção de estilos gráficos desenvolvimento das temporadas, acentuada na terceira temporada;
- d. Inclusão da proposta de continuidade entre episódios a partir da segunda temporada (sequência de acontecimentos e objetos de interação com personagens amarrados em cada episódio para a construção da narrativa ao longo dos 26 episódios da temporada);
- e. Apuração de detalhes e elementos gráficos inseridos ao longo das três temporadas da série.

Considerando estas constatações, foi possível notar o desenvolvimento e processo de consolidação da série durante as três temporadas. Desta maneira, considerando a segunda temporada em intermeio no processo de desenvolvimento, optou-se pela seleção das temporadas inicial e final, primeira e terceira respectivamente, (lançadas até o momento da finalização deste trabalho), restando selecionados nesta quarta etapa 37 episódios.

Finalmente, registra-se o quinto momento de seleção da amostra durante as etapas de coleta de dados e da catalogação e análise dos dados onde foi possível perceber que a aparição de elementos gráficos, cenários e situações expressas visualmente eram apresentadas repetidamente no decorrer dos episódios, de forma a não produzir mais novos dados de categorização. Assim, entre os episódios que tratavam de mesmo tema, representação das mesmas coisas, foi selecionado aquele lançado mais recentemente ou o que teve maior foco de abordagem na referência citada.

Dessa forma, ao findar a coleta de dados, procedendo-se a análise e catalogação dos elementos gráficos na ferramenta dos episódios da 1ª temporada e parcial da 3ª temporada, observou-se a possibilidade para que 2 episódios da 1ª temporada e 8 episódios da 3ª temporada fossem descartados, configurando o fechamento da amostragem com **27** episódios para catalogação dos dados sendo: 14 na primeira temporada e 13 na terceira temporada. A sintetização do processo é demonstrada na Figura 18.

Figura 18: Processo de seleção de amostragem de episódios



Fonte: Elaborado pela autora

A tabela com a listagem dos episódios da animação “Irmão do Jorel” que foram selecionados para compor a amostragem a passar pela coleta de dados é disposta no quadro 8 a seguir.

Quadro 8: Amostragem de episódios selecionados para a coleta de dados

Amostragem de episódios selecionados para coleta de dados		
Temporada	Episódio	Título do episódio
1ª	1	O Fenomenal capacete com rodinhas
	2	Gangorras da revolução
	3	Clube da luta livre
	5	Jornal do quintal
	7	A perigosa lambada brutal
	11	Natureza totalmente selvagem
	13	Aterrorizante vida adulta
	14	Caneta de 250 Cores
	15	Embarque nessa onda
	16	Profissão: palhaço
	18	Os Caçadores da figurinha perdida
	22	A lenda da mulher de algodão
	23	Família à deriva
	26	Meu segundo amor
2ª	2	Irmãozinho do Jorel
	3	Dono de casa
	4	Ed Show
	5	A pipa ideal
	6	O mais doidão da escola
	7	Vovó me leva pra aula
	10	Shostners Cable
	11	Enquanto isso, no Japão
	15	A vida é muito curta pra gostar de futebol
	16	Carnaval a qualquer momento
	17	Steve vs. Sidney
	20	O clã das sandálias voadoras
	22	O high five perdido

Fonte: Organizado pela autora

4.3 Resultados etapa de identificação e coleta de elementos gráficos nos episódios da narrativa

Após estabelecidas as diretrizes e procedimentos para identificação e coleta dos elementos gráficos na animação, deu-se início à extração de dados.

No decorrer deste processo e em interação e superposição com as demais etapas metodológicas, o modo de coleta sofreu intervenções e aperfeiçoamentos. Os desdobramentos desta etapa serão articulados a seguir.

4.3.1 Processo e aprimoramentos na coleta

O primeiro momento da identificação e coleta de elementos gráficos foi caracterizado pela pré-seleção e análise prévia da amostragem de episódios, onde os mesmos foram assistidos com olhar crítico para a captação dos principais eventos retratados e elementos observados, anotando-se o que havia sido encontrado em destaque nas cenas tais como: “produtos locais”, “danças”, “vegetação”, “referências a filmes”, “animais exóticos”, “cartazes”, entre muitos outros. Neste momento, que precedeu a efetiva etapa de coleta, os episódios ainda foram visualizados com o áudio ligado, na íntegra, sem fazer pausas para análise de frames, mas permitindo-se voltar o vídeo por alguns segundos, em diversos momentos, para visualização de mais detalhes.

Em segundo momento, quando se deu início à extensiva coleta de dados desta etapa metodológica, o primeiro episódio, piloto da série, serviu de modelador para o processo de captura de dados, no qual procedeu-se da seguinte forma:

1. Assim que visualizado qualquer elemento, a cena foi pausada e um *printscreen* da tela capturado;
2. Quando o elemento gráfico era qualificado pela noção de movimento e interação entre personagens, com o cenário ou com objetos (tais como gestos, danças ou trejeitos), vários *printscreens* da sequência de cena foram capturados;
3. As anotações foram registradas iniciando-se com a informação do tempo transcorrido no episódio em formato de minutos e segundos (no

caso se uma sequência a conferir noção de movimento, anotou-se o tempo transcorrido do primeiro frame);

4. Em seguida, foram descritos os elementos gráficos visualizados que de forma isolada ou em conjunto, identificassem uma culturalidade através da composição do cenário, objetos, ações ou personagens do *frame* (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 2008; TWYMAN, 1979);
5. Sempre que necessário, as cenas foram repetidas de maneira lenta e espaçada para identificação dos itens de cena.

Quanto ao item 3 acima, pondera-se que algumas situações foram identificadas e anotadas com especificação de minuto e segundo em que aparece pela primeira vez no episódio, ou quando mostrada de maneira mais ampla e completa. Tal situação ocorre em manifestações que têm continuidade ao longo de todo episódio como, por exemplo, em episódios onde os personagens estão na piscina ou na praia, e permanecem vestidos com trajes de banho ao longo de toda a narrativa. Em casos como esse, a anotação de tempo e captura de frame foi efetuada quando percebida uma ênfase ou agrupamentos de personagens em momentos específicos.

Com as anotações dos registros encontrados nos episódios da amostragem pertencentes à primeira temporada, os dados começaram a ser analisados e catalogados na ferramenta, antes da aferição da terceira temporada.

Tal avanço de etapa foi efetivado intencionando-se a comparação das categorias elencadas, uma vez notado que alguns dados não possuiriam adequado encaixe naquelas categorias listadas na ferramenta então disposta. Esta ação evidenciou a necessidade de relevantes modificações na ferramenta antes de se dar prosseguimento à coleta nos episódios da próxima temporada.

Também, a princípio não era anotado o tempo transcorrido no episódio antes da descrição das representações gráficas, as quais eram descritas de maneira corrida, o que, posteriormente, mostrou dificultar a tarefa de retorno ao episódio para consulta do frame analisado.

Observa-se que a existência e desenvolvimento da ferramenta no processo cíclico de seleção de amostragem, coleta e catalogação, ajudou a apurar o olhar para os dados a serem anotados. Portanto, durante o procedimento, a coleta foi auferindo aprimoramentos e detalhamento no olhar aos itens observados, resultando no alongamento do prazo previsto, uma vez que, a cada novo parâmetro de organização

era estabelecido ou categorias de catalogação eram descobertas, dava-se início ao processo de coleta novamente, retornando-se ao episódio piloto de forma a proceder a extração de dados completa através dos mesmos regulamentos em todos os episódios.

Com isso, notou-se a ampliação de elementos extraídos nos primeiros episódios, sugerindo que a existência da ferramenta facilitou o aguçamento no olhar crítico e na percepção das formas de expressar graficamente um conteúdo de culturalidade.

4.4 Resultados da etapa de Catalogação e análise dos elementos gráficos na ferramenta para verificação dos recursos de expressão cultural

Diante dos dados extraídos nos episódios selecionado, tal como descrito no item anterior, realizou-se a triagem do material coletado de maneira a estabelecê-los nas categorias da ferramenta.

Na ação desta etapa metodológica, foi procedida a análise de cada elemento ou grupo de elementos dispostos em signos gráficos na animação (PIERCE, 2005) considerando-se suas conformações e possíveis significados percebidos, representantes, aferidos e digeridos no processo interpretativo, levantando-se, para tanto, de forma isolada para posterior remontagem (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2008 e PENAFRIA, 2009). Levantou-se pelo menos um dos aspectos:

- a. O dado como um item isolado, o elemento por si em sua representação concreta.;
- b. o seu contexto na constituição da cena;
- c. mediante a interação com outros elementos, objetos e personagens;
- d. na articulação das referências percebidas para a sua constituição formal;
- e. nas mensagens que o elemento representava.

Desta forma, os elementos de composição informacionais da animação foram decompostos para que pudessem ser analisados como unidade e como peças formadoras de um conjunto, com foco nos elementos gráficos que compõem uma mensagem de identidade cultural. Então, nas suas reconstituições e tomados dos

pontos de vista dos aspectos elencados acima, percebeu-se as representações contidas nas figurações desenhadas na animação.

Diante disso, justifica-se o fato que os elementos e conjuntos de elementos encontrados puderam, em alguns casos, ser encaixados em mais de uma categoria.

Desta maneira, na sequência de desconstrução e reconstrução dos elementos, as figuras representadas e identificadas no desenho foram rearticulando as categorias e subcategorias, as quais foram se estabelecendo e modelando a ferramenta cada catalogação de episódios até o momento da síntese desta pesquisa.

Durante o processamento dos elementos gráficos coletados, os episódios foram revistos em vários trechos partindo-se do momento (minuto e segundo) em que o item foi visualizado, ou, em alguns casos, foram visualizados novamente na sua integridade.

Notou-se que o instrumento de coleta e análise propiciou não apenas a catalogação dos elementos gráficos encontrados durante seu próprio desenvolvimento, mas, também, facilitou a percepção dos dados anteriormente não identificados por sistematizar a visualização das categorias a serem coletadas, sendo, assim, como explicado nas etapas anteriores, uma tarefa cíclica de construção e coleta.

Após dar sequência na análise dos episódios da terceira temporada, ficou reforçado o foco no interesse de extrair e catalogar as diversas formas em que as representações de uma identidade cultural podem aparecer, e não conferindo julgamento de valor das suas representações.

Por fim, ainda que a presente pesquisa não tenha viés quantitativo, registra-se que foi possível aferir o montante aproximado de 860 encaixes de elementos ou conjunto de elementos na ferramenta, cuja descrição da formatação das categorias e subcategorias de coleta e análise são descritas a seguir.

4.4.1 Ambiente construído e objetos

A primeira categoria da ferramenta corresponde ao grupo de conformações que remetem ao ambiente construído e a formação de espaços, lugares, objetos que os compõem.

Observou-se que os episódios dentro de uma mesma temporada possuem cenários que se repetem, dentre os quais:

- Ambientes da moradia dos personagens envolvendo sala de TV, sala de jantar, quarto do protagonista, garagem, banheiro e biblioteca da casa, havendo atualização do desenho e adição de novas tomadas de ângulos quando se trata de mudança de temporada;
- Ambientes da escola focando na sala de aula, parquinho do recreio, sala da diretoria, teatro, fachada e muro;
- Ambiente urbano com vistas da rua da casa do protagonista, imagens aéreas da cidade e entorno da escola, ruas da região mais adensada com comércios e praça pública;
- Loja do Seu Adelino.

Diante disso, a disposição dos elementos em tabela contemplou a análise dos cenários prioritariamente quando apareceram pela primeira vez, no episódio mais antigo pertencente à amostra selecionada, ou quando aparece com maior quantidade de elementos distinguíveis e identificáveis. Após isto, são observados e adicionados à tabela os elementos novos identificados.

Abarcam esta categoria os monumentos, pontos e ícones turísticos; estilos arquitetônicos, elementos e métodos construtivos; a configuração da ambiência urbana ou rural; representação do mobiliário urbano; dos meios de transporte e de produtos comuns e icônicos. As referidas subcategorias serão ilustradas a seguir.

4.4.1.1 Monumentos, pontos e ícones turísticos

A presente subcategoria destina-se aos encaixes da retratação integral, parcial, da representação real ou sátira de monumentos, pontos ou ícones turísticos.

Inicialmente a subcategoria previa apenas os monumentos e pontos turísticos, conforme recurso apontado inicialmente na RSL, contudo, foi ampliada para abranger símbolos notoriamente representativos de um lugar ou como referencial turístico. Os elementos pertencentes à esta subcategoria podem ser eventualmente encaixados em outras, tais como fauna, veículos, estilos arquitetônicos, produtos comuns e

icônico, entre outros. A exemplo de situações como as descritas pode-se citar o “*yellow cab*” de NY; taxis, ônibus de dois andares e cabine de telefone da Inglaterra; baguete francesa; a vidraria de Murano e o barco vaporeto de Veneza; o padrão gráfico do calçadão de Copacabana; o cone de trânsito na cabeça da estátua em Glasgow; entre muitos outros.

Desde a primeira temporada já se verificou encaixe de elementos desta subcategoria. Exemplifica-se o anfiteatro da escola, o qual possui desenho que remete aos antigos anfiteatros europeus, ao Coliseu e, dependendo do ângulo de vista, traçado que lembra o arco da Lapa no Rio de Janeiro; o Monte Fuji no Japão; uma sátira da Esfinge Egípcia (figura 19).

Figura 19: Exemplos de monumentos e pontos turísticos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

A terceira temporada evidenciou outras formas que remetem referência ao lugar. Partindo-se das análises dos aspectos que influenciam a imagem do lugar na atração do turismo (MENEGUEL; SANTOS; LIMA, 2017), para além de monumentos e pontos, notou-se a possibilidade de encaixe de ícones turísticos, referindo-se não apenas às edificações ou conformações geográficas, mas, também, a elementos de composição de paisagem, contexto do meio urbano, ou, até mesmo, padrões gráficos e bordões que são tão icônicos à memória de um lugar.

No episódio 5 da 3ª temporada intitulada “A pipa ideal”, em um frame (figura 20) pode ser visualizado vários ícones dispostos na pipa em comprovação de sua viagem por vários países e culturas.

Figura 20: A pipa ideal com ícones de vários lugares



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Observando-se o frame acima, percebe-se a possibilidade de encaixe de elementos em mais de uma categoria, uma vez que se pode aferir simbólico de um lugar ou cultura um animal da fauna nativa, um veículo, um mobiliário urbano, um espécime vegetal.

Partindo da exposição de Bullock (2017) quanto à coletânea de aspectos visuais que remetem ao reconhecimento etnográfico, juntamente à ação de reconhecer exposta por Krucken (2009), vislumbrou-se outro exemplo de ícones representativos de um lugar ou cultura encontrado na animação é o uso de padronagem gráfica que remete ao calçadão de Copacabana no tapete da sala de TV. Este elemento é redesenhado na segunda temporada, recebendo nova proporção e aspecto de ordem no seu padrão de estampas, passando, assim, a ter maior semelhança com a referência original. O mesmo padrão é utilizado também em toalha de praia em episódios posteriores (figura 21).

Figura 21: Uso de padronagem gráfica que remete ao calçadão de Copacabana



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.1.2 Estilos arquitetônicos, elementos e métodos construtivos

Conforme demonstrado por Ghani (2015), a representação de casas com telhados de grande inclinação, longos beirais e vedações de madeira são característicos da região da Malásia, as quais são adequadas ao clima local.

Assim, corroborando o exposto por Twyman (1985), a maneira não imparcial como se configuram visualmente os elementos que dão noção de espacialidade, os componentes arquitetônicos, suas formas, proporções, materiais e métodos construtivos representados, tipos de coberturas e telhados, vedações, são capazes de transmitir informações relevantes sobre a identidade de cultura e lugar.

A escolha por utilização de certos materiais como telhas em cerâmica, palha, vedações em tijolo, taipa, *drywall*, pedra, estruturas em concreto, madeira bambu, metal, ou outros materiais possíveis para construção, podem estar ligados à acessibilidade aos materiais, aos métodos e às tradições e saberes locais.

Também possuem potencial informacional os estilos arquitetônicos, movimentos e escolas (denotados pelo conceito compositivo das formas), uso de adornos, e objetos decorativos na composição de uma ambientação.

As composições podem ser visualizadas na maior parte dos cenários desenhados, destacando-se aqui a casa do protagonista, escola, comércio local próximo à casa do protagonista (figura 22).

Figura 22: Diversidade de composição de cenários e estilos arquitetônicos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Na terceira temporada é possível realizar um comparativo de cenários em estilos bem distintos. Com a ida da Lara, melhor amiga do irmão do Jorel, para o Japão (figura 23), vários cenários são ambientados naquele país.

Figura 23: Cenários ambientados no Japão



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Na animação analisada, nota-se que frequentemente os ambientes são retratados de maneira desordenada, com partes quebradas e descascando, luminárias diferentes em um mesmo ambiente e lâmpadas faltando (figura 24). Também, observa-se o uso de mais de um material na formação de uma edificação, aclarando emendas disformes. No mesmo ritmo, a remodelagem de alguns cenários na terceira temporada evidenciou as edificações com construções anexas de estilos e materiais diferentes.

Figura 24: Exemplos de estado de conservação, manutenção e materiais



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Por fim, o episódio 26 da 1ª temporada é ambientado no tema de festa junina, recebendo bandeirinhas coloridas, barracas de madeira com telha de palha, e organização circular das barracas voltadas para um palco central ao ambiente (figura 25).

Figura 25: Barracas de madeira e palha e organização do espaço



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Julianio Enrico.

4.4.1.3 *Ambiência urbana ou rural*

Esta subcategoria destina-se à representação de como ambiente urbano ou rural é retratado, quais as configurações deste ambiente, adensamento, espaçamento, e contextualização da área urbana junto ao ambiente natural: litorâneo, montanhoso, desértico, entre outros. Trata das relações de proporções dos espaços e lugares em contexto de amplitude e coletividade espacial, na sua conservação, materiais, conjunto formado pelo ambiente construído (planejado ou não), paisagismo, destinação de usos e funções dos espaços urbanos e rurais.

Inicialmente respaldado pelas descrições de envoltório do espaço desenvolvidos por Bullock (2017), Meneguel, Santos e Lima (2017) e Ghani (2015), percebeu-se que a animação explora a forma como o urbano e a arquitetura são representados, adotando uma estética de paisagens e cenários com uma grande diversidade de elementos amontoados, com aspecto sujo, desorganizado, lixo em locais inadequados, gambiarras, posteamento com fiações aparentes, pichações, excesso de cartazes colados em paredes, tinta descascando, pedaços de muros,

calçadas e fachadas sem reboco, grama crescendo entre as frestas da pavimentação, arte urbana, entre outros. Também são apresentadas cenas com crianças brincando na rua, pipas sendo empinadas, praças no meio do bairro com brinquedos e equipamentos de lazer (figura 26).

Figura 26: Conformação urbana, ambiência e uso dos espaços



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Nota-se na primeira temporada, e nos episódios ambientados no Brasil da terceira temporada, a predominância de menor adensamento urbano, edificações de gabarito baixos, conjuntos arquitetônicos com afastamentos frontais e laterais, arborização, proximidades com áreas de praia e portos e, em alguns episódios, com paisagens desérticas. Alguns episódios são apresentados com ruas e calçadas estreitas, e outros as dimensões tomam proporções mais amplas (figura 27).

Figura 27: Ambiência urbana



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Foram percebidas diferenças quando comparados os cenários ambientados no Brasil e em episódios da terceira temporada que são ambientados no Japão, cujos cenários em espacialidades semelhantes (ruas, avenidas, calçadas) possuem maior ordenamento urbanístico, limpeza, cuidado com paisagismo (figura 28).

Figura 28: Ambiência no Japão



Fonte: Imagem capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.1.4 Mobiliário urbano

Mobiliários urbanos são objetos e equipamentos (normalmente) instalados em meio urbano. São exemplos paradas de ônibus, telefones públicos, caixas de correio, bancos, lixeiras, postes, placas de identificação de lugares e vias.

Ainda que faça parte do contexto urbano, esta subcategoria foi dissociada da descrita no tópico anterior “Ambiência urbana e rural”, uma vez que muitas cenas não demonstram maior espaço público, centrando-se em um pequeno trecho da calçada em uma parada de ônibus, ou como o aparelho de telefone público “orelhão”, que está dentro da casa do protagonista (figura 29).

Figura 29: Exemplos de mobiliários urbanos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Julianio Enrico.

4.4.1.5 Meios de transporte

As diversas formas de se locomover em um ambiente pode transmitir dados sobre seu contexto cultural e regional, diferindo-se de outras a depender das tradições locais, infraestrutura urbana, relevo e configuração geográfica, economia, entre outras particularidades. Exemplificam-se os meios como carro de passeio, carroça de tração animal, riquixá (ou tuk-tuk), ônibus comum ou articulado, metrô, trem de alta velocidade, veículo leve sobre trilhos - VLT, *Bus Rapid Transit* - BRT, navio, vaporeto, gaiola (embarcação da região amazônica).

Assim, veículos e modais de transporte de passageiros e de carga, que os fazem de maneira individual ou coletiva, motorizados ou não, fazem parte do universo desta subcategoria (figura 30).

Figura 30: Meios de transporte



Fonte: Imagem capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.1.6 Produtos comuns e icônicos

Nesta categoria são elencados produtos que marcaram gerações, uma época, uma cultura, uma moda local, que sejam típicos de região e comuns ao local.

Exemplares desta categoria foram visualizados desde o primeiro episódio e possuem recorrência durante a série.

Na primeira temporada foram catalogadas figuras como jarra em formato de abacaxi, filtro de barro, caixas de áudio organizadas em formato “paredão de som”, espiral de fumaça antimosquito, parquinho com brinquedos de pneus reciclados, lata de refrigerante que remete ao guaraná, caneta de 250 cores, estojo multifunção em formato de robô, caixa de estalinhos (figura 31).

Figura 31: Exemplos de produtos visualizados



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Na terceira temporada alguns produtos aparecem redesenhados e com mais ênfase, e outros novos aparecem como computadores antigos e máquina de escrever, consoles de vídeo games, embalagem de sobremesas, mobiliário de plástico, e o chinelo de dedo que faz parte do figurino da personagem vovó Gigi (figura 32).

Figura 32: Exemplos de produtos da terceira temporada



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.2 Geografia e o ambiente natural

A segunda categoria abrange os aspectos do ambiente natural, conformações geográficas e geoclimáticas, cujas subcategorias compreendem a Flora, Fauna, Clima, Paisagem natural e Mapa, e localização geográfica e enfermidades, conforme delineados a seguir.

4.4.2.1 Flora

A partir das descrições das animações analisadas por Ghani (2015), Meneguel, Santos e Lima (2017) e Caldeira (2014), é percebido este recurso definindo-se pela caracterização exata, satirizada ou que remeta às formas de plantas, atributos da vegetação, coloração, ou outras informações relativas à flora. Também, outros exemplares como frutas, legumes, verduras e mesmo fungos, ainda que não pertençam ao reino vegetal, participam da concentração deste grupo.

Elementos desta natureza foram explorados extensivamente na animação, se fazendo presentes em ambientes internos e externos, de paisagens massivamente naturais às urbanas.

Notou-se em alguns episódios, principalmente aqueles com proposta de narrativa em ambiência natural, a aferição de maior detalhe de informações gráficas à vegetação (figura 33).

Figura 33: Exemplos de flora



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Nos episódios da terceira temporada ambientados no Japão, foi possível perceber a influência da vegetação na composição das cenas e na conformação dos espaços urbanos, uma vez que a maneira de dispor a vegetação em harmonia paisagística, também confere informações de estilo estético, fortificando a mensagem cultural no âmbito da ambiência urbana (figura 34). Para mais, a aparição de bonsais revela as técnicas e relações sociais e culturais com as espécies vegetais.

Figura 34: Flora do Japão



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.2.2 Fauna

Este grupo cerca a caracterização, exata, parcial ou satirizada, de animais, bem como formas que remetam aos seus formatos, texturas e padrões.

A animação trás episódios com foco na ambiência natural onde apresenta várias espécies cujas representações aparecem em formato mais próximo do literal, em traços simplificados, infantilizados, estilo pixelado e até antropomorfizados como parte da fantasia de um personagem regular. Ainda, acompanhando todas as temporadas lançadas até o momento, o muro da escola possui pinturas com figuras de animais silvestres como o boto cor de rosa e a capivara, e de figuras lendárias (figura 35).

Figura 35: Fauna do Brasil pela animação



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.2.3 Clima

A presente subcategoria relaciona os aspectos que evidenciem as características geoclimáticas do local. São agrupadas manifestações gráficas que denotam um clima, condições atmosféricas, e circunstâncias naturais como chuva, neblina, neve, furação, vento, calor, frio, ou outras condições (figura 36).

Figura 36: Representação do clima



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Em análise, Van Haesendonck (2016) observa a retratação de um clima tropical no cenário, a diversidade racial e sensações enfatizadas por cores quentes.

Assim, considera-se que a concepção de uma noção de clima através do estabelecimento de uma paleta cromática também é inserida nesta subcategoria.

A animação possui estética ambientada majoritariamente em tons quentes e terrosos, além de tons brilhantes e claros, denotando clima tropical.

Diante do argumentado por Zingale (2016) quanto ao processo semiótico na interpretação na percepção de um sentido possível, foram observadas diversas situações de ênfase no aspecto climático, principalmente para situações em que se convoca a aproximação da imagem do sol e do céu ensolarado, de nuvens, efeito de ofuscamento na tela, efeito de distorção das imagens junto a cores quentes e claras, imagens de produtos derretendo, figuração de suor nos personagens (figura 37).

Figura 37: Clima representado pelas sensações dos personagens



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.2.4 Paisagem Natural

Na configuração dos cenários, ora como plano de fundo, ora como ambiente principal do acontecimento da narrativa, observou-se a exploração das paisagens naturais. São registradas configurações da superfície terrestre tais como praias, baías geográficas, ilhas, montanhas, lagos, planícies, chapadas, desertos, dunas, florestas tropical e boreal (figura 38).

Figura 38: Paisagem natural



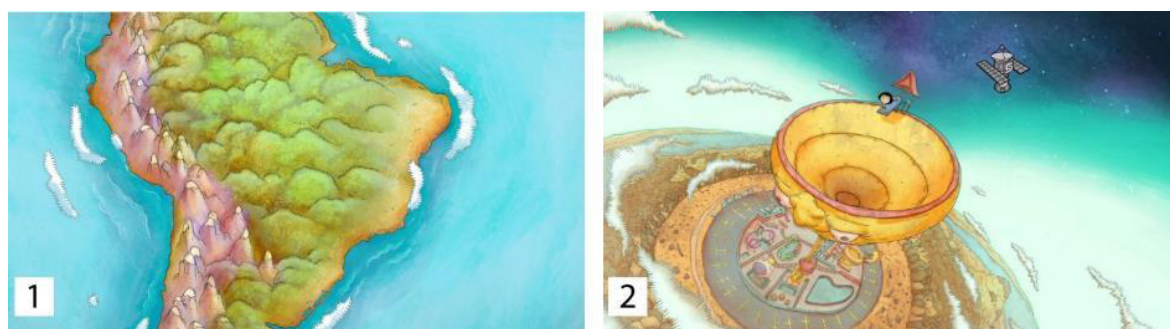
Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.2.5 Localização geográfica

Esta subcategoria agrupa as aparições de apontamentos da localização geográfica por mapas, iconografias cartográficas, imagens aéreas de situação em relação a uma região ou no globo terrestre.

Em alguns episódios foi observada a associação destas imagens com a configuração de paisagem natural predominante de uma região, de forma a reforçar o posicionamento e mudança de cenários naturais de regiões (figura 39).

Figura 39: Localização geográfica



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.2.6 Enfermidades

Tal levantamento de recurso gráfico é relacionado a partir dos processos interpretativos na semiose (ZINGALE, 2016; PIERCE, 2005; COELHO NETO, 1983) dos elementos elencados em conjunto e no contexto gráfico proposto na narrativa (TWYMAN, 1985).

Assim, compreendendo as enfermidades que atingem principalmente algumas regiões, e condições de agrupamentos sociais, esta categoria que encaixa condições, acometimentos, doenças, mutações, questões relacionadas à saúde pública e de contexto regional, este recurso foi criado a partir da observação do cartaz educativo que alerta para a doença tropical Dengue (OMS, 201?) e o “*Aedes aegypti*”, mosquito vetor da doença, fazendo parte do cenário da sala de aula desde a primeira temporada até a última analisada (figura 40).

Figura 40: Cartazes na sala de aula alertam para a Dengue e o mosquito Aedes



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Visto que esta subcategoria parte da observação deste único elemento gráfico na animação em análise, levanta-se o a possibilidade de observação e agrupamento das doenças e condições psicossociais as quais podem relacionar-se com a conformação física e social dos espaços, em ambientes urbanos e rurais, em locais mais ou menos adensado, com pouca ou melhor estrutura, bem como o estilo de vida de um grupo social.

4.4.3 Manifestações culturais típicas

Consoante aos recursos encontrados na RSL e ao agrupamento proposto na conformação inicial da ferramenta, a terceira categoria da ferramenta é direcionada ao conjunto de elementos icônicos de culturas, religiões, localidades, países, grupos étnicos e sociais.

São componentes deste grupo as formas de expressão visual ilustradas através: do idioma e da grafia; da culinária; de símbolos culturais e religiosos; de festas e festejos; de lendas e superstições, esportes e brincadeiras e, finalmente, idioma e grafia.

4.4.3.1 Culinária

De acordo com Ghani (2015), a representação de prato comum à uma região ajudou a fortalecer a ideia de identidade nacional na animação analisada.

A partir desta conjuntura, a presente subcategoria destina-se à aferição de foco no olhar para as representações no âmbito da culinária tais como pratos típicos, doces, lanches, bebidas, alimentos e costumes alimentares.

Foram identificadas figurações de refeições e guloseimas na animação (figura 41), observando maior quantidade de aparições na primeira temporada, anotando-se: pratos de peixe e limão, brigadeiro em festa de aniversário, coxinha, feijoada com farofa, pratos de arroz e feijão, pastel de vento, milho assado, maçã do amor, *missoshiro* e *sushi*. Ainda que não tenha entrado na amostragem dos episódios, cita-se uma situação em que, em clima de Natal, os personagens preparam todos os alimentos colocando uvas passas.

Figura 41: Brigadeiro de festa, feijoada com farofa, bolo sendo feito e pastel de vento



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Destaca-se, ainda, a figuração de biscoito polvilho em saco de papel que remete à embalagem original do biscoito Globo no episódio 2 da 3ª temporada, ilustrada na figura 42 abaixo.

Figura 42: Biscoito de polvilho



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.3.2 Símbolos de cultura ou religião

O tópico do recurso em pauta volta-se para a identificação de elementos que representem ícones gráficos da simbologia inerente de culturas, religiões, localidades, países, grupos étnicos e sociais. Adornos típicos, enfeites, objetos de uso específico de uma cultura ou religião exemplificam as manifestações gráficas desta subcategoria.

No episódio 7 da 1ª temporada é possível visualizar o símbolo da paz utilizado pelo movimento hippie. Já no episódio 14 da mesma temporada, vê-se personagem prestando adoração a um boneco de pano com feições idênticas ao personagem Jorel, junto a elementos como velas, fios de cabelo, fotos e cartazes em uma organização disposta como altar. Em adição, foram figurados dragões da mitologia e cultura oriental (figura 43), sino budista japonês, gato da fortuna (*manekineko*), máscaras da mitologia oriental, arranjo de flores “*ikebana*” e hieróglifos.

Figura 43: Variedade de símbolos de religiões e culturas



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.3.3 Festas e festejos

Aferidas e compreendidas como expressão representativa de identidades culturais, aponta-se as festas típicas, danças, rituais e demais manifestações festivas intrínsecas à um grupo.

A animação em tela dedica o episódio 7 da primeira temporada à eventos de festivais e filmes musicais onde, no clímax, o protagonista dança lambada para um grande público (figura 44). Além dos trajes dos personagens, a sequência de frames em noção de movimento mostra o personagem “Steve Magal” desferindo golpes em luta através do movimento da dança, e, posteriormente, o protagonista parece rebolar no palco ao ritmo da lambada.

Figura 44: Protagonista dança lambada



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Remetendo-se ao sentido de identidade proposto por Noronha, Oliveira Filho e Rodrigues (2008) enquanto algo que é comum a uma comunidade, observou-se o episódio de encerramento da primeira temporada envolvido no clima de festa junina através da decoração dos cenários, ora padronizados, com bandeirinhas coloridas, barracas de palha, personagens fantasiados e dançando em ritmo de forró, embalados por bandas de música equipadas com instrumentos musicais como violão, triângulo e tambor com transpasse de corda (figura 45).

Figura 45: Banda de forró em festa junina



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

A terceira temporada trás referências de festas de carnaval com a figuração de trio elétrico e personagem fazendo movimentos com o braço esticados à sua frente, personagens fantasiados em festa na rua, efeito gráfico de confetes caindo do céu e personagens dançando em movimento de samba. Em confusão causada pela união dos continentes o mesmo episódio também apresenta desfile de evento com dança de dragão chinês e uma grande árvore de Natal decorada com ovos de Páscoa (figura 46).

Figura 46: Representações de festas e festejos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.3.4 Lendas e superstições

Durante a coleta de dados, deparou-se com imagens e situações que refletiam figuras lendárias, situações de crenças, superstições, lendas urbanas e culturais. Assim, remete-se ao proposto por Pichler e Mello (2012) na identificação interna de símbolos, linguagem, e uma representatividade, bem como o entendido por Wagner (2017) na relação do homem entre si e o grupo como elementos de um padrão reconhecido no todo.

A escola onde estuda o protagonista e seus irmãos possui cenário que se repete ao longo das três temporadas da animação, ilustrando o muro pintado com figuras da fauna e figuras lendárias como o curupira e o saci (figura 47).

Figura 47: Muro da escola pintado com figuras da lenda brasileira e exemplares da fauna



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

São caracterizados na 1ª temporada a mulher de algodão, em alusão à loira do banheiro no episódio 22 e a situação de temor pelo personagem principal no episódio 25 diante da possibilidade de passar por debaixo do arco íris e mudar de gênero (figura 48).

Figura 48: Satirização da loira do banheiro e lenda de mudança de gênero ao passar por baixo do arco-íris



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Na terceira temporada, vê-se uma sequência de frames no episódio 6 denotando ação de uma superstição onde duas pessoas encostam os dedos com um cílio entre eles, fazendo-se um desejo. No episódio 15 o protagonista beija a trave do gol e espalha a terra do campo de futebol no seu entorno. No episódio 22 a narrativa acontece em função da quebra de feitiço de um personagem paralisado pela falta de correspondência de um cumprimento de bater com a palma da mão ao alto com outra pessoa (figura 49).

Figura 49: Superstições diversas representadas



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.3.5 Esportes e brincadeiras

Foram identificadas na animação sequências de fotogramas que representem a ação de brincadeiras, brinquedos, lutas, artes marciais e representação dos trajes e utensílios usados para suas práticas. Observa-se que as brincadeiras como interações sociais de um grupo podem conferir variações de nome, algumas regras e equipamentos que podem se diferenciar entre grupos.

Conjuntos de elementos como pipas e a brincadeira de empiná-las (figura 50) foram exploradas com frequência, aparecendo em ambas as temporadas analisadas e obtendo um episódio dedicado ao seu tema na terceira temporada.

Figura 50: Brincadeira de pipa



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Ressalta-se, também, a dedicação do episódio 3 da 1ª temporada “Clube da Luta Livre”, bem como aparições pontuais em outras ocasiões, para a prática da luta livre, exploração para uma diversidade de trajes e sátiras de personagens ao esporte, a representação de movimentos comuns ao tipo de luta e o ringue para o evento (figura 51).

Figura 51: Personagens brincam de luta livre



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Ainda, o futebol é desenhado em episódios das duas temporadas analisadas, obtendo, também, centralidade de tema na terceira temporada, episódio 15 (figura 52).

Figura 52: Personagem se prepara para início de partida de futebol



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Foram registradas as ações dos personagens (figura 53) na prática de asa delta, jogo de bafo, bolinhas de gude, frescobol, futebol, personagens com quimonos de luta, brinquedos como peteca de penas, estojos e relógios multifuncionais em formato de robôs, câmaras de pneus sendo usadas como boia.

Figura 53: Estalinho de São João, Brincadeira de bafo, embaixadinha e futebol



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Por fim, são trazidas à destaque as ilustrações do episódio 26 da primeira temporada a qual é ambientada no tema de festa junina na representação de brincadeiras de pular fogueira, pescaria, jogo do aro na garrafa, derrubar latinhas com uma bola (figura 54). Ademais, são apresentados o anel de apito e uma caixa de estalinhos que são estourados um a um quando jogados no chão pela personagem Lara.

Figura 54: Brincadeiras de festa Junina



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Apointa-se a relação dos esportes e noção de cultura diante das suas condicionantes representadas como o contexto urbano que confere a possibilidade da sua ação, condicionantes climáticas, ou mesmo a preferência, relevância e inerência às filosofias culturais das práticas observadas.

4.4.3.6 Idioma e Grafia

Sublinha-se o apontamento de Bullock (2017) quanto a unificação das partes gráficas de uma animação em um contexto cultural através do acréscimo de detalhes caligráficos. Em adição, Cornelio-Marí (2015) observa a percepção de um grupo de crianças diante de um idioma estrangeiro apresentado em uma animação.

Assim, fazem parte desta subcategoria as figurações de letras, números, palavras, formas de escrever, grafias, tipografias, caligrafias e demais representações de uma língua.

A coleta de dados revelou a utilização deste recurso em 23 dos 26 episódios da amostragem.

Entre os dados coletados, destaca-se a placa de fachada da loja do Seu Adelino, a “Adelino’s”, a qual possui composição de nome com regra gramatical de língua inglesa denota sentido de posse do estabelecimento. Na mesma fachada, observa-se uma placa com a grafia com o termo “Garatuíra” (figura 55).

Figura 55: Fachada da loja do Seu Adelino



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Por vezes a grafia é apresentada com jogos de palavras, erros de ortografia, expressões, sátiras, datas, e representação fonética de palavras estrangeiras a exemplo do verificado no episódio 7 da 1ª temporada onde se lê "flechidênci" em alusão ao filme “Flashdance” (1983).

Mesmo em grafias de onomatopeias a representação textual pode expressar indicativos de culturalidade, seja pela utilização de acentuação gráfica que, em outras línguas, pode não ser usual, ou pela maneira de expressar uma sonoplastia (figura 56).

Além da grafia em português, foram encontradas grafias em inglês, japonês (figura 56) e neologismos.

Figura 56: Manifestações da grafia



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.4 Sociedade

Ao proceder a coleta de dados e iniciar a organização dos elementos nas categorias da ferramenta primeiramente formatada, questionamentos foram levantados ao se notar dificuldade de encaixes nos recursos prepostos.

Como ponto de partida à criação e delineamento desta categoria na ferramenta, retornou-se às discussões desenvolvidas por BRAYTON, 2013, BULLOCK, 2017, (VAN HAESENDONCK, 2016, COOPER-CHEN, 2012. (CORNELIO-MARÍ, 2015, GHANI, 2015, voltando-se a lente para a relação dos personagens com o meio, com o trabalho, em suas formas de realizar tarefas no cotidiano e costumes, posicionando-se, neste momento, de um ponto de vista para as relações sociais.

Desta maneira, distinguiu-se os canais de formatação da mensagem de culturalidade através da representação gráfica de: relações que remetem a fatos, história e memória; símbolos nacionais, moedas e documentos oficiais; memes; marcas e logotipos; cotidiano, trabalho e relação com o meio; referências e sátiras do comum popular.

4.4.4.1 Fatos, história e memória

Contar memórias através de narrativas animadas de forma lúdica, esteve presente em vários momentos da história da animação (BUCINNI, 2017). A subcategoria em tela abarca a caracterização de elementos que remetam às memórias de situações ocorridas que são reconhecidas internamente ou externamente ao grupo participante (WAGNER, 2017). Propagandas que marcaram um momento, fatos históricos, mitos, notícias, catástrofes, guerras, realizações, conquistas e eventos políticos são alguns exemplos de figuração desta categoria.

Na animação, entre o grupo de personagens secundários, um personagem recorrente denominado “Rambozo” interage em diversas situações com o protagonista e demais personagens de sua família. Caracterizado com uniforme militar, maquiagem e acessórios de palhaço, o personagem possui expressão gráfica de cunho político de um momento histórico (figura 57).

Figura 57: Personagem remete a situações políticas históricas



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Outros exemplos encontrados referem-se à ilustração de pinturas rupestres e sátira em referência à propaganda de convocação militar dos Estados Unidos, símbolo "Tio Sam" (figura 58), com roupas de palhaço e uniformes militares.

Figura 58: Sátira de cartaz de convocação aos serviços militares dos Estados Unidos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.4.2 Símbolos nacionais, moeda e documentos oficiais

Para o fechamento desta categoria foram identificados elementos inerentes ao enquadramento documental e dos símbolos de representação territorial tais como moedas, cédulas, dinheiro, documentos de identidade, documentos oficiais, carteirinhas, bandeiras, símbolos institucionais de um lugar, placas de veículos, e outras manifestações de registro e organização regimental.

A primeira temporada traz exemplos como a figuração da cédula de 1 real brasileira no episódio 3 e a aparição de andeira nacional em documento (figura 59).

Figura 59: Moeda brasileira e documento registrado em cartório



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

A terceira temporada apresenta no episódio 5 a bandeira nacional como estampa de toalha na praia, bem como em um selo colado na pipa. No episódio 10

figura o símbolo do cifrão utilizado para a moeda do real brasileiro. O Episódio 20 apresenta bandeira em com características medievais de casas do norte europeu. Exemplos destas aparições são visualizadas na figura 60 abaixo.

Figura 60: Figurações de símbolos oficiais



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.4.3 Marcas regionais, internacionais e adaptadas

Elementos que podem ser reconhecidos por grupos, em plano regional ou mundial, as identidades visuais, logotipos e marcas de empresas, corporações, instituições, programas, políticas, ou outras razões que apareçam representadas de forma fiel à original, simplificada ou satirizada são encaixadas nesta subcategoria.

Ainda que não constituam o logotipo em si, as padronagens, estampas e materiais complementares também fazem parte da figuração de uma identidade de marca. Portanto, enquadram-se aqui as aplicações em veículos, uniformes, embalagens, sinalização e demais possibilidades de apresentação suplementares à uma marca.

Sobressalta-se na terceira temporada a aquisição de um novo aparelho de televisão em substituição à antiga, cujos selos nacionais de eficiência energética

Procel e selo do INMETRO de consumo de energia ficam em destaque na cena de apresentação da novidade, permanecendo em destaque por todos os outros episódios da temporada (figura 61).

Figura 61: Imagem do selo Procel de eficiência energética



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

O personagem Wanderlei, o qual assume diversos trabalhos e funções durante toda a série, trabalha como carteiro no episódio 2 da terceira temporada, vestindo o uniforme e acessórios da empresa (figura 62).

Figura 62: Personagem Wanderlei com uniforme dos Correios Brasileiros



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

No mesmo episódio citado anteriormente, são observadas a figuração de marcas de empresas de sorvete na versão vigente nos anos 1980 e 1990 (cuja nomenclatura e apresentação diferem-se em diferentes países) e marca de biscoito de polvilho (figura 63).

Figura 63: Representação de marcas



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Por fim, no episódio 10 da terceira temporada, observa-se marcas satirizadas de programas de TV (figura 64).

Figura 64: Sátiras a marcas de programas de TV



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.4.4 Cotidiano, trabalho e relação com o meio

Na análise desenvolvida por Cornelio-Marí (2015), foi descrita a percepção de um grupo de crianças diante de uma animação alheia à sua cultura através do estranhamento e identificação de alguns aspectos. Um destes aspectos trata da relação de uso dos espaços.

Partindo desta premissa, a presente subcategoria cerca a representação nos contextos de referências e sátiras das formas de fazer alguma ação, de realizar uma tarefa, resolver problemas, costumes diários das famílias, rotina, relação com o meio, elementos de composição, articulações e interação com o espaço e objetos de uso do cotidiano.

A partir investigado na RSL, percebe-se que as formas de interação dos personagens nos ambientes, a existência e utilização de itens de uso do cotidiano, os costumes diários das famílias, rotinas, estilo de vida, proporções de espaço dos ambientes, podem atuar como demonstrativos de uma rotina que pode se diferenciar em diferentes grupos.

Na animação são observadas cenas de vivência da grande família composta por humanos, animais e seres imaginários, em uma grande casa de dois andares. Foi possível notar, principalmente na primeira temporada, a ênfase em momentos de reunião familiar em refeições com todos os membros da família. Na última temporada esses eventos não são observados com tanta frequência.

É possível visualizar varais de roupas em diversas partes dos cenários, bueiros abertos, organizações desleixadas e, por vezes, perigosas como fiações aparentes, sujidades, prateleiras tortas, idas à praia com diversos equipamentos e utensílios, lixo nas ruas e na areia da praia, grandes caixas de som em ambientes públicos e abertos.

No aspecto da relação com o espaço, desde a conformação da categoria dos estilos arquitetônicos observa-se que a animação explora uma estética de ambientes sujos, mal acabados, quebrados e amontoados. Os cenários e objetos figurados trazem frequentemente informações de tentativa de reparo ou de resolver problemas através de remendos, gambiarras e a utilização de objetos em outros contextos que não o propósito a qual se destina (figura 65).

Figura 65: Diversas situações do cotidiano e das formas do fazer



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Ao longo da primeira temporada observa-se uma forma de apresentar um projeto a partir da interação do personagem com um *blueprint* (planta técnica em papel azul e figuras brancas), situações de risco como placas de advertência de perigo coladas com fita adesiva, tomadas ligadas com vários replicadores conhecidos como “benjamins”, tomadas de padrão local, cama com reparos grosseiros, fiações aparentes e emboladas, e, ainda, as consequências do mau uso e conservação onde as tinta descamada e as farpas soltas da gangorra rasgam a roupa do protagonista. Por fim, é apresentada como forma de fazer a organização, disposição e decoração de festa de aniversário.

Na terceira temporada é notada a exploração de situações como a de um ventilador em cima de uma cadeira dentro do banheiro, um aparelho de TV que foi reparado com vários fios desencapados e com nós, o cabeamento aparente que passa por toda a extensão e perímetro da sala, um guarda sol na praia com uma sacolinha pendurada para guardar objetos e florestas sendo desmatadas (figura 66).

Figura 66: Cenas do cotidiano de da forma do fazer



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Cornelio-Marí (2015) descreve em sua análise a percepção de um grupo de expectadores mexicanos diante de uma animação dos Estados Unidos, cuja identificação do uso dos armários pessoais na escola diferem da realidade da cultura local. Na animação analisada no presente trabalho, é retratada uma relação que ocorre no mesmo contexto da inexistência dos armários pessoais na escola pois, assim como no México, no Brasil não é de praxe a existência dos referidos móveis, tendo como consequência a necessidade de que os alunos carreguem diariamente grande quantidade de materiais escolares em suas mochilas. Assim, no episódio 6 contextualiza-se a situação em que o protagonista carrega sua mochila de maneira não usual, voltada para a frente do peito para não machucar as costas devido ao peso dos materiais escolares (figura 67).

Figura 67: Protagonista carrega mochila para a frente do peito devido ao peso



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Mais à frente, no episódio 7 da terceira temporada o Irmão do Jorel se prepara para passar por debaixo da catraca do ônibus na mesma forma que o personagem do filme “Matrix” (1999) se esquivava de tiros disparados contra ele (figura 68).

Figura 68: Protagonista se abaixa para passar por catraca de cobrança do ônibus



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Ainda na terceira temporada, em um programa de TV pirata o personagem “Seu Edson” faz mistério sobre o conteúdo do pote de sorvete no congelador, se seria sorvete ou feijão. O chinelo de dedo, que já aparece desde a primeira temporada, passa a ser mais evidenciado sendo usado como arma e, posteriormente, aparecendo o detalhe do prego para segurar sua alça (figura 69).

Figura 69: Chinelo reparado com prego



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

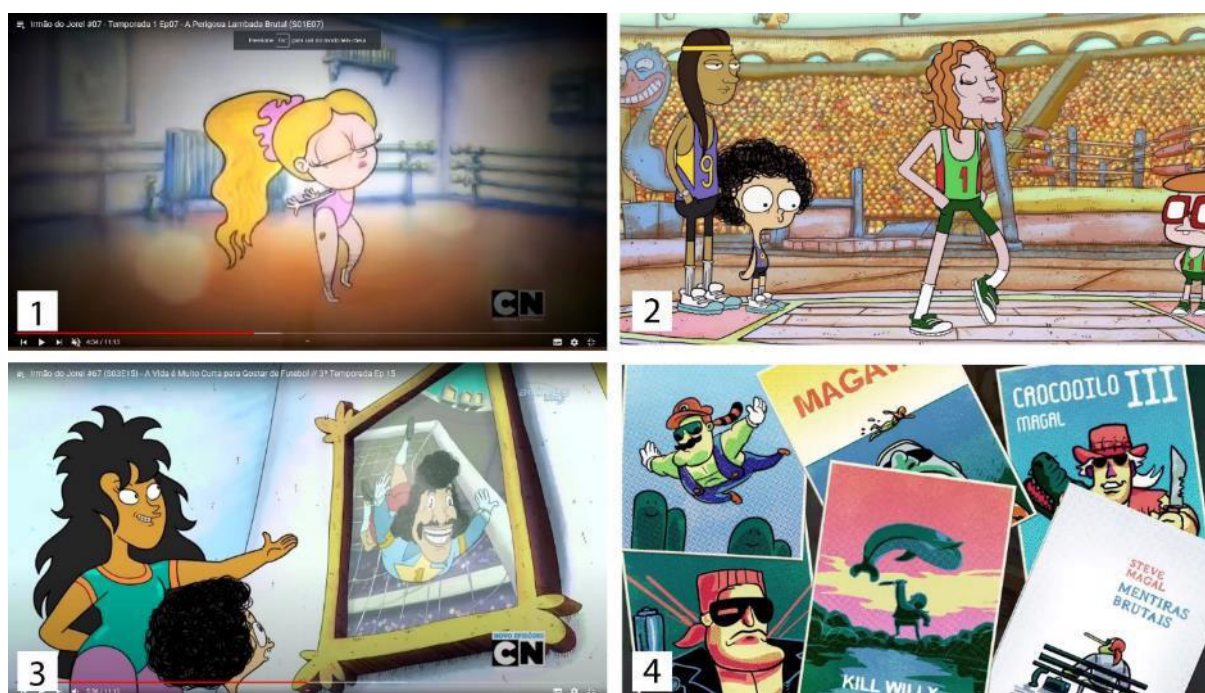
4.4.4.5 Referências e sátiras do comum popular

A presente subcategoria agrupa objetos, produtos, signos que representem de forma fiel, parcial ou satírica, movimentos e produtos artísticos, de gerações, programas de rádio, TV e demais canais midiáticos, personalidades, personagens e figuras famosas. Para reconhecimento dos elementos e formatação deste grupo foi necessária constante busca para reconhecimento das referências

Constatou-se abundância de referência à filmes, bandas, artistas, atores, jogos eletrônicos, brinquedos, pinturas, quadros famosos, séries, outros desenhos animados, super heróis e vilões.

Na primeira temporada, exemplificam algumas das diversas representações entre artistas, personagens e personalidades: Marilyn Monroe, Steve Jobs, Elvis Presley, Banda Kiss, Michael Jackson, Chacrinha, Vovó Mafalda, Angélica; quadros como “American Gothic” e uso de traços de Romero Brito; entre filmes, séries, desenhos e teatro Flashdance (1983), “O Fantasma da Ópera” (1909), “O Poderoso Chefão” (1972) e “Cavaleiros do Zodíaco” (1985) (figura 70).

Figura 70: Referências do comum e do popular



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Na terceira temporada, várias referências permanecem figuradas por serem elementos constantes na conformação de cenários comuns, como a garagem da casa do protagonista. Diversas novas referências são adaptadas ao longo dos episódios analisados, entre elas citam-se algumas como a nave da Xuxa, jogo “Alex Kidd” (1986), microfone de lapela do apresentador Silvio Santos, obras de Shakespeare, programas de TV locais. Ainda, os episódios ambientados no Japão figuram diversas referências à produtos de mídia e cultura pop daquele país como personagens de animes e mangás, jogos e personagens de jogos digitais, robôs e inimigos gigantes, comuns em narrativas de heróis e vilões nipônicos (figura 71).

Figura 71: Referências do comum e do popular



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Além das figuras estáticas, percebeu-se sequencias de frames que referenciam movimentos e trejeitos reconhecidos de mídias da cultura popular ou de situações que ficaram conhecidas como a dança realizada no filme *Flashdance* (1983), o passo *moonwalk* de Michael Jackson, e a defesa do goleiro Rene Higita.

Destaca-se um personagem recorrente na série, o “Steve Magal”, criado a partir da junção das personalidades Steven Seagal, ator de filmes de ação dos Estados Unidos, e Sidney Magal, cantor e dançarino brasileiro. No episódio 17 da 3ª temporada, é apresentado seu irmão, o Sidney Seagal, uma outra versão da junção dos personagens com características mais latinas (figura 72). Ainda, uma personagem do grupo de amigos do protagonista, a Ana Catarina, possui inspiração na apresentadora brasileira Angélica, trazendo características da fisionomia similares, incluindo um sinal na perna, marca reconhecida da personalidade (frame 1 da figura 70).

Figura 72: Personagens Steve Magal e Sidney Seagal



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Aponta-se a transição do foco de espaço temporal em que a série acontece na mudança de temporada. Na primeira, a série mantém o propósito de retratar os anos de 1980 e 1990, ficando evidente pela concentração referências utilizadas, produtos e tecnologias. Em contrapartida, a terceira temporada introduz elementos e referências da atualidade, partindo a apresentação de produtos mais novos como a TV de tela plana e smartphones, além de estampar situações contemporâneas como os memes.

4.4.4.6 Memes

A palavra meme advém do termo grego *mimese* o qual significa “imitação”, sendo empregado por Dawkins (1979) aplicada primeiramente à replicação genética de características que auxiliam na sobrevivência da espécie, e amplificada pelo autor para o campo social, associando-a ao conceito de imitação e replicação de ideias e formas de fazer no círculo dos grupo sociais, gerando contexto de pertencimento e se assemelhando a uma estrutura viva dos pontos de vista metafórico e técnico.

A partir desta visão, Kanashina (2020) explica o fenômeno viral dos memes da internet, o qual funciona como uma unidade de comunicação multimodal, podendo combinar vários canais em uma mídia em vídeo, imagem, texto e áudio. Explica tratar-se de um fenômeno cultural, envolto em um sistema semiótico, cujo reconhecimento pode acontecer por um grupo ou, até mesmo, de forma universal.

Portanto, diante do reconhecimento de figurações deste teor, a presente subcategoria entende a representação ou reencenação de memes, situações que

ficaram conhecidas e foram replicadas de forma massiva sendo viralizadas, as que foram repetidas e imitadas em menor escala tomando conhecimento de grupos, piadas internas.

No episódio 10 da 3ª temporada, há a aparição de vários memes correntes nos anos próximos de 2018 e 2019, bem como a rápida inserção de sátiras de programas de TV que passavam na TV aberta nos anos 1990 e na TV à cabo nos anos 2010. Ainda que em frações de segundo, muitas das aparições puderam ser reconhecidas de maneira imediata pelos detalhes nas caracterizações gráficas das cenas (figura 73).

Figura 73: Exemplos de memes visualizados



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.5 Caracterização de Personagem

Conforme verificado na fundamentação teórica, há um consenso quanto a uma etapa clara e distinta de criação de personagens dentro do processo de estruturação de um desenho animado. Assim, esta categoria trata dos recursos de configurações gráficas dos personagens na noção de identidade cultural.

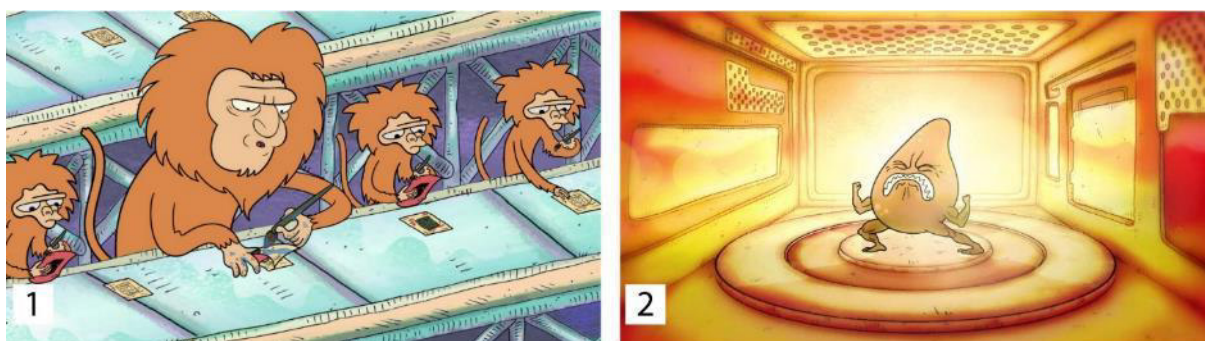
4.4.5.1 Antropomorfismo

De acordo com os recursos encontrados na RSL, a antropomorfização de personagens pode ser relacionada à representação de nacionalidade, regionalismo,

diferenciação dos personagens pelas suas localidades de origem, grupos sociais e culturais.

Na animação do escopo desta pesquisa, foram notadas as figurações de personagens como mico leões dourados como funcionários de um parque e de uma indústria, uma lasanha congelada que confere características físicas em traços orientais contracenando em cena de luta contra uma coxinha (lanche salgado) (figura 74). Ainda, o personagem “Coco mágico” aparece de maneira recorrente para fazer explicações de cenas.

Figura 74: Exemplos de antropomorfismo



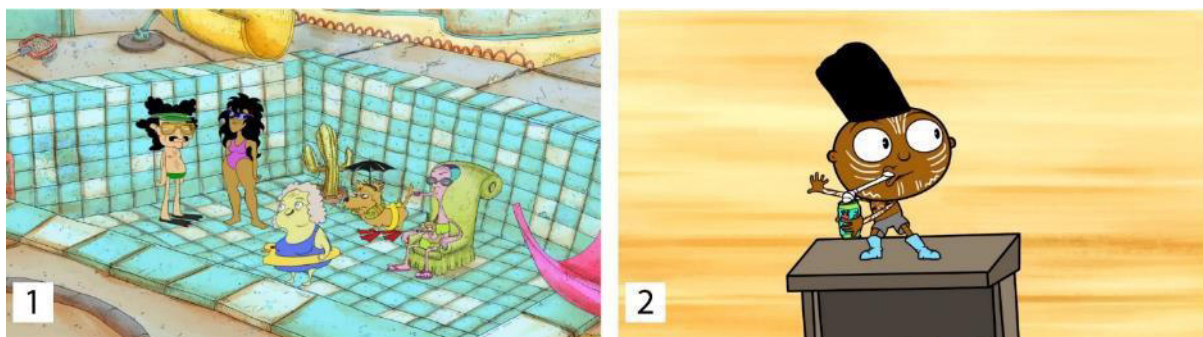
Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.5.2 Trajes

Como parte das características conferidas aos personagens, as roupas e trajes típicos, acessórios, indumentária de uma cultura em sapato, vestimentas, penteados, pinturas corporais, são elementos que podem ser diferenciados graficamente e possuem poder de carregar uma mensagem cultural.

Entre os trajes dos personagens observados, alguns denotam contextos de eventos, ou clima, como, por exemplo, os diversos episódios onde os atores animados estão com roupas de banho, quando estão caracterizados para a festa junina, no carnaval com fantasias e pintura do grupo “Olodum”, ou trajes para esportes ou dançar lambada (figura 75).

Figura 75: Trajes e pinturas corporais



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Outras situações são identificadas onde os personagens trajam vestimentas que remetem a uma cultura regional, nacionalidade ou grupos. Observam-se bombachas e lenços, tranças e suspensórios, capacetes *vikings*, quimonos com sandálias de madeira, roupas de ninjas, personagens hippies com coletes e calça boca de sino, chapéus, fardamentos militares palhaços, *punks*, *collants* de luta livre, indumentária egípcia, indígena, entre várias outras vestimentas e caracterizações culturais (figura 76).

Figura 76: Personagens em diversos trajes étnicos e festivos

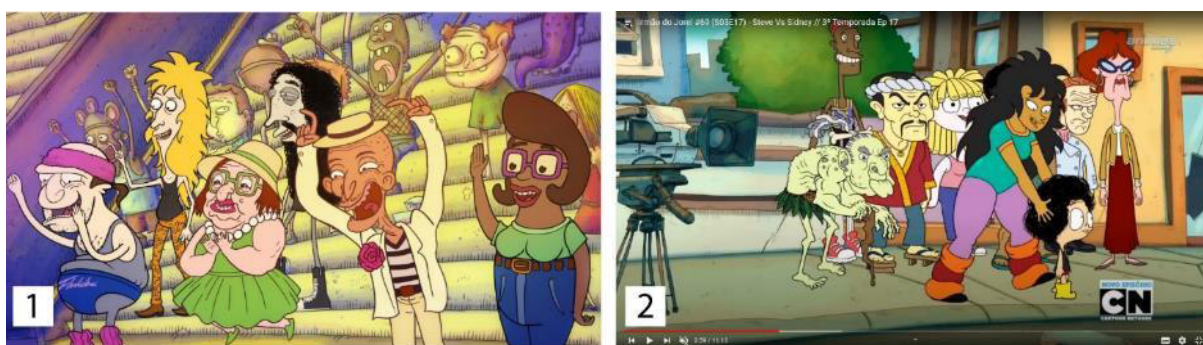


Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.5.3 Fisionomia dos personagens

Com potencial de aferir diferenciação de grupos étnicos, esta subcategoria refere-se aos traços físicos representados nos personagens como formato e tamanho das partes físicas como cabeça, nariz, olhos, altura, cor da pele, olhos e cabelo, tipo de cabelo, desenho dos pelos faciais, proporções da fisionomia e ressaltos de características (figura 77).

Figura 77: Representação de diferentes fisionomias e grupos étnicos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Observou-se, ainda, o enriquecimento de referencial na atribuição de informações acessórias como marcas de sol e queimaduras na pele, tatuagens, cicatrizes, piercings

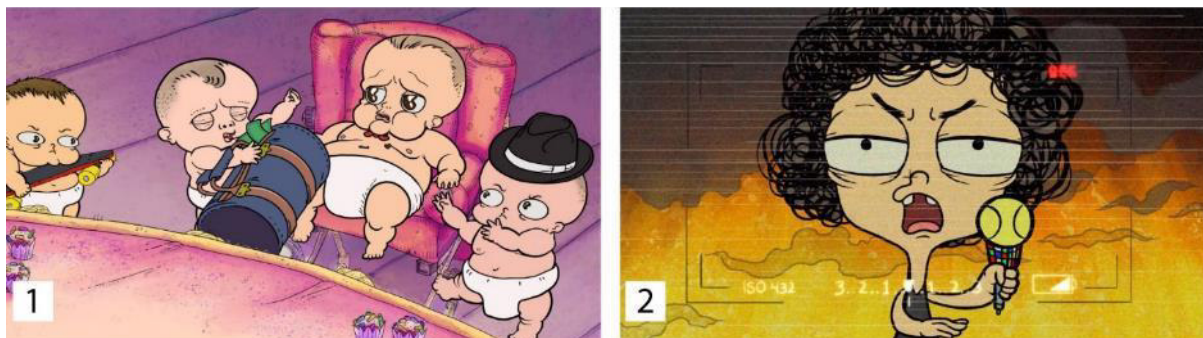
4.4.5.4 Trejeitos

Os trejeitos se referem às expressões gestuais conferidos, normalmente, em sequência de fotogramas que representem uma ação, movimento, expressão corporal de uma locução regional.

No episódio 13 da 1ª temporada, em referência ao filme “O Poderoso Chefão” (1972), o personagem realiza movimentos com mão para cima e para baixo, com os dedos juntos e apontados para cima, como um trejeito comum na Itália (frame 1 da figura 78). No episódio 5 o protagonista apresenta o “Jornal do Quintal” onde, em um dos quadros do programa, apresenta uma situação misteriosa gesticulando com a

expressão facial fechada e com a mão aberta e espalmada realizando movimentos circulares, em referência ao apresentador Gil Gomes (frame 2 da figura 78). No episódio 7 um grupo de personagens fazem movimento de dança hippie.

Figura 78: Trejeitos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.5.5 Comportamento, etiqueta e costumes

Esta subcategoria cerca maneiras de agir nas relações interpessoais e sociais, formas de cumprimentos, reverências, etiquetas de comportamento e situações afins.

Foram registradas dinâmicas interativas tais como uma situação no episódio 18 da 1ª temporada onde um personagem demonstra atitude de reprovação enquanto o seu filho demonstra de vergonha, pelo fracasso em uma competição em face aos valores culturais orientais de origem dos personagens (figura 79).

Figura 79: Reações em face dos valores culturais



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

No episódio 5 da terceira temporada a vovó Juju, mãe do Seu Edson, que por sua vez é pai do protagonista, mantém relações de proximidade e cuidado com o filho já adulto, fazendo-o parar as atividades recreativas na praia para antes passar-lhe filtro solar. Já no episódio 7, vê-se a crítica quando ao policial palhaço que mantém prioridades controversas voltando a atenção ao homem estátua que infringiu a regra de ficar imóvel em detrimento à proteção do protagonista, uma criança, que se perdeu de sua avó no meio de uma cidade caótica (figura 80).

Figura 80: Figurações dos costumes e valores sociais



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

No episódio 17, os personagens selam uma promessa interlaçando e apertando os dedos mindinhos (frame 1 da figura 81). Ainda, foram visualizadas saudações como “*hangloose*”, “*hi five*”, e nos episódios da terceira temporada ambientados no Japão é possível encontrar personagens tirando fotos fazendo sinal de “V” com as mãos (frame 2 da figura 81), a personagem Lara tentando fazer a refeição com *hashis*, os “talheres orientais”.

Figura 81: Costumes e comportamento



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.6 Estilo Gráfico

Finalmente a categoria de estilos gráficos apresenta um grupo dos aspectos observados que levou à necessidade da sua conformação na ferramenta.

Entre a primeira e terceira temporadas percebeu-se o aumento das inserções de efeitos, grafismos e, em alguns episódios, a mudança do estilo gráfico no traçado da animação de maneira a aproximar-se das animações japonesas “animes”.

Contudo, ainda que observada a preponderância do estilo japonês na animação analisada, observa-se a existência de riqueza na variedade de técnicas e estilos gráficos exploráveis ao redor do mundo que possam conferir noção de cultura e regionalidade nos projetos gráficos de animação.

4.4.6.1 *Efeitos gráficos*

São identificados como efeitos as sequências de frames em noção de movimento em estilo, ou inspirado em estilo, comumente utilizado por um tipo de animação, movimento cultural, vírgulas visuais, efeitos de luz e sombra, padrões de animação para determinadas ações realizadas pelos personagens.

Na animação, desde o episódio piloto, há de forma notória a presença de efeitos gráficos de estilos orientais de animação quando são propostas apresentações de produtos e personagens, ou marcando uma ação importante que está prestes a acontecer na cena (figura 82).

Figura 82: Exemplos de efeitos gráficos



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.4.6.2 Características estéticas do traçado

Nesta subcategoria são relacionadas as formas de ilustração que figurem estilos específicos de traços na caracterização de cenários, personagens, expressões, ênfases, onomatopeias gráficas, tais como estilo de olhos, cabelos, formatos de traços para demonstração de expressão facial, balões de fala, entre outras conformações visuais (figura 83).

Figura 83: Características do traço em animações japonesas



Fonte: Montagem de imagens capturadas da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

Também, encaixam-se os estilos gráficos de traçados, formas e figuras advindos de diferentes tipos de impressão.

4.4.6.3 *Estilo de composição temporal*

Importa ponderar que, além da caracterização e referências a uma identidade cultural, é situada também uma espacialidade temporal, reforçada por elementos gráficos que caracterizam um determinado período. No caso da animação em questão, as primeiras temporadas ambientam-se em um período compreendido entre os anos 1980 e 1990.

Desta forma, diferentes movimentos culturais, artísticos, filosóficos e estéticos que vigoraram ao longo da história, e possuem diversas composições gráficas, podem auxiliar no posicionamento cultural de uma animação.

Assim, os estilos visuais caracterizantes de determinados movimentos estéticos, sociais, temporais e regionais tais como tipografias, efeitos de imagem (como luzes neon), paleta de cores, e outros aspectos visuais são encaixados nesta subcategoria (figura 84).

Figura 84: Temporalidade em estilo gráfico de movimento cultural



Fonte: Imagem capturada da tela pela autora. Irmão do Jorel. Direção: Juliano Enrico.

4.5 Síntese

Com o aporte obtido através da fundamentação teórica, bem como no levantamento de informações colhidos nos procedimentos metodológicos aplicados nas etapas de desenvolvimento desta pesquisa, propõe-se sintetização dos achados mais relevantes na análise dos resultados, com a luz voltada à compreensão de como estruturar um projeto gráfico de animação de forma a promover a narrativa da identidade cultural.

Em alinhamento à premissa disposta por Twyman (1985) o qual discorre sobre o caráter não generalista da linguagem pictórica, percebeu-se que quanto maior a riqueza de detalhes, tanto na quantidade de elementos desenhados, quanto na minuciosa configuração gráfica na formatação de cada elemento, mais sólida é a aferição do envoltório do contexto de identidade cultural em que a animação se insere.²

Diante disso, observou-se que a harmonia na disposição dos diversos aspectos gráficos de uma mesma manifestação cultural, contribuiu para o reforço da situação informacional, a exemplo dos episódios 26 da primeira temporada a qual retrata uma festa junina e dos episódios da terceira temporada ambientados no Japão.³

Contudo, foi observado que os episódios que possuíam grande diversidade de referências e sátiras, através da inserção de elementos representativos de diversas culturas na mesma cena ou episódio, não deixavam tão claro qual o contexto cultural principal em que a animação estava inserida, principalmente nos episódios pertencentes à terceira temporada, nos quais se observou maior amplitude na utilização de traços e efeitos gráficos de anime e mangá, características marcantes de mídias orientais japonesas.⁴

Por outro lado, diante da mudança de contexto visual, do uso de recursos gráficos e da inserção de elementos na terceira temporada na caracterização da cultura oriental, observou-se que o contraste imposto entre episódios narrados no Brasil e os narrados no Japão, deixou mais explícita e, portanto, de mais fácil percepção, a existência de duas culturas.⁵

² Aporte teórico para a criação das recomendações 1 e 2.

³ Aporte teórico para a criação da recomendação 3.

⁴ Aporte teórico para a criação da recomendação 4.

⁵ Aporte teórico para a criação da recomendação 5.

Partindo dos modelos de estruturação gráfica da animação identificados na fundamentação teórica, bem como da construção de uma narrativa, percebeu-se, um padrão de partida na etapa de coleta de dados e na desfragmentação das cenas observadas para análise, onde eram identificados quatro grupos maiores: 1) **onde**, 2) **o quê e como**, 3) **quem** e 4) **estilo visual** adotado. Estes grupos foram visualizados de maneira mais ampla e imediata, nas quais os elementos gráficos percebidos foram desfragmentados, pormenorizando-se em categorias e subcategorias. Desta forma, percebeu-se semelhança destes grupos maiores com as etapas previstas no conceito de arte (cenários e personagens) e *storyboard* (posições e cenários chave).⁶

No grupo que auxilia a percepção de **onde** acontece a narrativa, incluiu-se as categorias “**ambiente construído e objetos**” e “**geografia e o ambiente natural**”, os quais compõem a construção gráfica de espaço e lugar. Na primeira categoria, percebeu-se primariamente a identificação da ambiência urbana e conformação da cidade, os estilos arquitetônicos e dos monumentos e ícones turísticos, para então identificar-se isoladamente os mobiliários, transportes e produtos comuns e icônicos. Assim, percebeu-se que tão importante quanto a representação visual dos cenários na ambiência geral, estilos arquitetônicos, monumentos e pontos turísticos, são os símbolos em forma de objetos, padrões gráficos, mobiliários e a forma de se mover no espaço, os quais constituem a conformação do lugar e fazem relação ao lugar em si, contribuindo para a identificação pelas suas particularidades.⁷

Quanto à “**geografia e o ambiente natural**”, notou-se que aspectos mais amplos partem da localização geográfica e do clima, tornando-se mais específico através da representação da flora, fauna e paisagem natural. Então, de maneira mais particular, percebeu-se que, intrínseco ao lugar e ao ambiente, a natureza manifesta-se também pelos acometimentos de saúde dos seus habitantes. Diante das categorias anotadas, notou-se que em cenários mais abertos a vegetação e era desenhada de forma menos detalhada, mas, em cenários menores e mais aproximados, o detalhamento conferido permitia a identificação de espécies, tornando o recorte geográfico mais singular. Da mesma forma, as espécies da fauna local também foram utilizadas em vários episódios, com vários tipos de ilustração e contextos em cena, reforçando a conexão entre eles e o lugar.⁸

⁶ Aporte teórico para a criação da recomendação 6.

⁷ Aporte teórico para a criação da recomendação 7.

⁸ Aporte teórico para a criação da recomendação 8.

Identificou-se nas categorias “**manifestações culturais e típicas**” e “**sociedade**” a possibilidade de agirem como auxiliares na conformação do “**o quê e como**” na narrativa. A primeira categoria contempla a representação gráfica de manifestações particulares e produtos específicos a grupos, ajudando a fortalecer a ideia de identidade. São, portanto, as expressões de forma gráfica da cultura em si.⁹

Na categoria “**Sociedade**”, foram constatados como dados mais abrangentes na figuração das cenas os: fatos, história e memória dos acontecimentos; as referências e sátiras de algo pertencente ao comum popular; os memes; o cotidiano, trabalho e a relação dos personagens com o meio. Então, conferindo maior especificidade ao contexto, foram anotados os símbolos nacionais, moedas e documentos, ladeado às marcas e identidades visuais regionais ou internacionais.¹⁰

Também na categoria supracitada, percebeu-se que a identificações de alguns dos elementos pode ser sutil e de difícil percepção para o designer no processo de desenvolvimento do projeto, uma vez que, como Wagner (2017) expôs, é necessário abstrair-se entre a realidade própria e alheia. Contudo, sendo já parte de uma cultura, estar-se-ia o designer vestido em uma lente concebida pelas relações inerentes ao meio, as quais estão em constante reconstrução (HALL, 2004). Visto por este ângulo, entende-se caber especial atenção aos aspectos que envolvem a percepção do cotidiano, trabalho e relação com o meio nas formas do fazer e interagir, uma vez que, sendo o designer também parte de um meio, este pode não os reconhecer ou perceber conscientemente, refletindo em um projeto gráfico que poderá causar estranheza e não reconhecimento ao expectador, público-alvo da animação projetada.¹¹

Na **caracterização de personagem**, formatando-se a vertente narrativa do grupo “**quem**”, observam-se os trajes, fisionomias e o antropomorfismo. Contudo, no desenvolvimento e análise dos dados percebeu-se que é possível conferir maior riqueza de detalhes nos aspectos formadores de um personagem, os quais podem reverberar culturalidade tais como os trejeitos e expressões físicas de comunicação, o comportamento, a aplicação de regras de etiqueta e costumes culturais.¹²

A concepção da categoria **estilo gráfico** se deu diante da percepção de forte interferência na assimilação de uma identidade de cultura conferida na animação

⁹ Aporte teórico para a criação da recomendação 9.

¹⁰ Aporte teórico para a criação da recomendação 10.

¹¹ Aporte teórico para a criação da recomendação 11.

¹² Aporte teórico para a criação da recomendação 12.

através de efeitos, traços, estilos de temporalidade e movimentos artísticos e culturais, ficando evidenciado na terceira temporada com a mudança do estilo de ilustração em relação às temporadas anteriores.¹³

Diante do exposto, retoma-se à Twyman (1985) quanto a colocação das informações considerando a estrutura operacional da linguagem gráfica, observando-se o propósito e o conteúdo inserido que, trabalhados em conjunto, permitiram a percepção de novos significados. Ilustra-se a criação da subcategoria enfermidades, quando da observação do mosquito no cartaz da sala de aula, cuja desfragmentação e reconstrução dos elementos analisados em articulação ao contexto, permitiram concluir que os itens visuais dispostos vão além da categorização de fauna e grafia, sendo atribuído novo significado, como conteúdo de alerta à uma situação de risco comum ao local.¹⁴

Do início ao fim da execução das etapas metodológicas, acentuando-se a etapa de coleta de dados, os processos foram refeitos em busca de aprimoramento e maior aferição de informações, restando questionamentos quanto à captura das informações que contribuíssem na análise. Diante disso, convocou-se à tona a conceituação desenvolvida por Debes (1969) e discutida por Pettersson (1994) o quanto ao alfabetismo visual, condição que requer do receptor da mensagem competências de reconhecer e compreender as informações visuais na articulação com os demais sentidos e experiências para o cumprimento de transmissão da mensagem e, conseqüentemente, estabelecimento de comunicação.

No espectro das informações visuais no valor de culturalidade, pode-se inferir que, uma vez que o interlocutor não possui familiaridade e experiência no contexto cultural representado, pode não haver o reconhecimento e a identificação. Em complemento, diante de uma sensação de estranheza, seria plausível assumir que a não identificação transpôs o nível de neutralidade ao estabelecer uma comunicação na representação de uma cultura alheia àquela do expectador.

Neste diapasão, também significa dizer que a análise fílmica para reconhecimento de recursos caracterizadores de uma identidade cultural procedida por um pesquisador individual, também partirá do seu contexto cultural próprio, da sua experiência, vivência e estudos de reconhecimento de uma cultura. Da mesma

¹³ Aporte teórico para a criação da recomendação 13.

¹⁴ Aporte teórico para a criação da recomendação 14.

maneira, a análise de uma animação, ainda que em composição com as análises das sustentações teóricas congregadas na RSL, poderiam não ser suficientemente diferentes e aprofundadas de maneira a apropriar a ferramenta de recursos específicos.

Logo, dos dois pontos de vista de cercamento da análise, tanto do pesquisador quanto da animação, referenciais de uma cultura podem ser tão intrínsecos em suas particularidades que podem não ter sido caracterizadas graficamente ou não ter sido percebidas.

Portanto, assim como Penafria (2009) dispõe sobre o procedimento proposto para análise fílmica, é pertinente afirmar que a conformação da ferramenta não é completa, tampouco fechada, ao passo que se acredita compor sua função, auxílio no ponto de partida para enriquecimento de composição gráfica para futuras animações.

No campo da expressão e reconhecimento da culturalidade, seja pela ideia de pertencimento a um grupo ou diferenciação de outro externo, traz-se em tela a ação promocional que circulou em abril de 2019 onde o canal *Cartoon Network Brasil* fez uma série de vinhetas em uma campanha intitulada “200% BR 100%CN” (AS REFERÊNCIAS..., 2019), onde refazia algumas cenas de animações do canal com referências brasileiras, algumas trazidas da animação “Irmão do Jorel”. As cenas foram redubladas com expressões, memes e gírias brasileiras, nos cenários eram adicionados ou trocados itens como cartazes com inscrições em português, a ação de personagens de colocar ketchup em vários alimentos aleatórios, bolas de futebol, grafias com nomes de lojas em uniformes dos funcionários, alimentos como coxinha, capas de revista foram modificadas e foram representadas, por fim, correntes de desejos de “bom dia” em aplicativo *Whatsapp*.

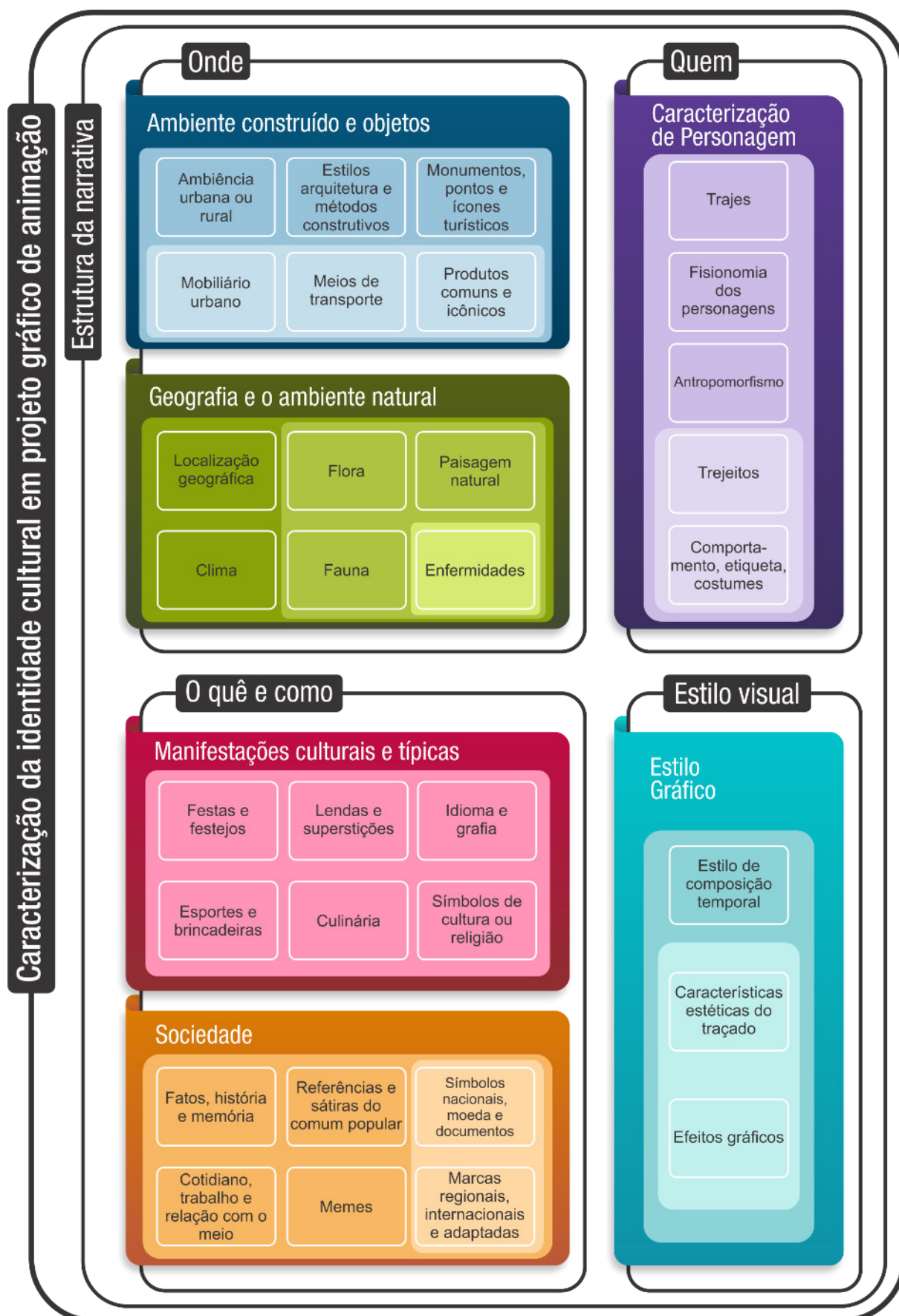
Neste contexto, observa-se a viralização no ano de 2019 do meme (KANASHINA, 2020) “*This represents Brazil more than soccer and samba*”, no qual os brasileiros apresentavam para o mundo através de redes sociais que o Brasil possui representações e relação interna de identidade muito mais forte com diversos outros elementos além do samba e do futebol, canais pelos quais possui grande notoriedade internacionalmente.

Assim, retoma-se ao disposto por Krucken (2009), ressaltando-se a relação de importância da presença, acentuação e disseminação dos aspectos culturais nos produtos de design, iluminando-se aqui as animações para entretenimento, para a apropriação e fortalecimento do laço da população com a sua própria cultura, bem

como do reconhecimento interno e externo à localidade entendendo-se relevante papel do designer na conformação gráfica dentro dos diversos aspectos de transposição de mensagem de culturalidade no âmbito de uma animação de entretenimento.

Finalmente, tendo em vista a conformação final da ferramenta de coleta e análise dos dados no fechamento das etapas metodológicas descritas até então, observa-se como resultado um instrumento para auxílio na identificação de pontos e formas de inserção de características gráficas configuradoras de uma mensagem de identidade cultural durante o processo de desenvolvimento do projeto de uma animação para entretenimento. Diante disso, foram mapeados os recursos de inserção de elementos gráficos na estrutura de narrativa na promoção de identidade cultural considerando-se os grupos 1) **onde**, 2) **o quê e como**, 3) **quem** e 4) **estilo visual**, as 6 categorias identificadas e suas 32 subcategorias. Os resultados do formato final da ferramenta considerando os grupos supracitados, as 6 categorias e as 32 subcategorias elencáveis na estruturação de um projeto gráfico de animação na promoção da narrativa de identidade cultural são sintetizados e apresentados na Representação Gráfica de Síntese - RGS (Figura 85).

Figura 85: RGS Mapeamento da estruturação de animação na promoção de identidade cultural



Fonte: Elaborado pela autora

4.6 Criação das recomendações

Fundamentando-se no alinhamento teórico, nos procedimentos metodológicos desenvolvidos, e tendo em vista a síntese descrita no item anterior, presume-se o alcance do objetivo geral ora pretendido: Propor recomendações para estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa de identidade cultural.

Diante disso, foi possível gerar um conjunto de 14 recomendações, conforme descrito no quadro 9 a seguir.

Quadro 9: Conjunto de recomendações

Recomendações para estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa de identidade cultural

- 1** Conceber a conformação visual da animação com riqueza de detalhes em cada elemento e conjunto de elementos desenhados.
- 2** Combinar diferentes categorias e subcategorias da ferramenta para reforço de elementos caracterizantes de uma cultura nos seus diversos pilares de aspectos visuais.
- 3** Harmonizar a inserção dos elementos gráficos dentro do mesmo contexto cultural para reforço da informação e situação da identidade, na potencialização da interpretação da simbologia já expedita ao expectador.
- 4** Utilizar recursos visuais e tecnológicos específicos de estilos gráficos das culturas que se pretende representar.
- 5** Utilizar o recurso de contraste cultural de maneira a ressaltar e evidenciar a identidade do grupo que se pretende protagonizar.
- 6** Definir nas primeiras etapas de criação gráfica pertencentes ao momento do conceito de arte (cenários e personagens) e *storyboard* (posições e cenários chave) as definições: “onde”, “o quê e como”, “quem” e o “estilo visual”, para posterior pormenorização e detalhamento visual.
- 7** Identificar como os lugares são planejados, conservados e percorridos, observando também o que os simbolizam, os mobiliários que os constituem e conformando o espaço.
- 8** Especificar o clima e as sensações que ele causa nas pessoas através das reações dos personagens, paleta de cor e ênfase de elementos climáticos, inserindo a localização geográfica, e abrangendo a conformação da biota local e seus espécimes e, quando couber, as enfermidades específicas da região.
- 9** Retratar manifestações culturais do grupo como pratos típicos ou peculiaridades na forma de se alimentar; símbolos culturais e religiosos; festas, danças e movimentos; lendas e superstições; esportes e brincadeiras comuns e valorizadas; grafias, ortografia, acentuação, expressão verbal, neologismos.
- 10** Exprimir graficamente os elementos que configurem a organização de uma sociedade, de maneira institucional ou não regimental, sua história, as suas referências internas.
- 11** Buscar compreender para reconhecer os aspectos do cotidiano, trabalho e relação com o meio nas formas do fazer e interagir, dos personagens entre outros personagens, e destes como o ambiente.
- 12** Aplicar informações visuais nos personagens, para além dos aspectos físicos de fisionomias, trajes e antropomorfismos, mas aprofundando a formatação da personalidade com trejeitos, expressões, comportamento, etiquetas e costumes.
- 13** Escolher e desenvolver no projeto de animação estilo gráfico compatível com o contexto da identidade cultural que se pretende evidenciar.
- 14** Garantir que os elementos gráfico inseridos possuem um propósito de mensagem na narrativa de maneira a não causar desconexões na informações que se pretende transmitir.

5 CONCLUSÃO

Em um cenário onde a animação brasileira tem intensificado destaque em território nacional e internacional, sendo difundida de maneira cada vez mais rápida através das novas tecnologias, emerge-se o foco para a expressão da culturalidade na linguagem gráfica das animações, tendo em vista a importância da valorização do patrimônio cultural e o papel do designer na transposição de uma identidade ao produto através da linguagem visual.

Por meio deste trabalho foi possível responder à questão de pesquisa a qual pretendia compreender como estruturar um projeto gráfico de animação de forma a promover a narrativa da identidade cultural, por meio do cumprimento do objetivo geral de propor recomendações para estruturação de projeto gráfico de animação na promoção da narrativa de identidade cultural, o qual foi alcançado com a criação do conjunto de 14 recomendações.

Primeiramente, foi apresentada a estrutura da pesquisa a qual contemplou a Revisão Sistemática da Literatura - RSL para delimitação da pergunta norteadora supramencionada, a definição dos objetivos, tal como a visão geral do método onde foi delimitada uma pesquisa de caráter qualitativo com viés exploratório-descritivo, através de uma abordagem indutiva, observacional e analítica.

Ressalta-se que, a partir da RSL, foi possível identificar lacunas significativas quanto ao objeto de estudo proposto. Por outro lado, a bibliografia permitiu a articulação dos resultados para amparar de forma basilar o desenvolvimento desta pesquisa.

No segundo capítulo, transcorreu-se pelo contexto histórico dos desenhos animados no Brasil e no mundo, passando pela discussão do desenho animado como expressão de identidade cultural e da valorização do produto e da cultura local. Por conseguinte, foi possível analisar o projeto gráfico de animação como um produto de design em contexto multimídia articulando a sua relação no campo do design da informação com a linguagem visual e comunicação, e da estruturação de um projeto de animação, finalizando com o estudo sobre procedimentos de análise fílmica para a compreensão das formas de transmitir noção de identidade de cultura em uma animação.

Os objetivos específicos nortearam as etapas para o alcance do objetivo geral na criação de instrumento para coleta e análise de elementos e dados gráficos da animação selecionada; identificação de projetos gráficos compilando os elementos da narrativa da identidade cultural, análise da estruturação dos elementos na narrativa de identidade cultural nos projetos gráficos de animação e verificação dos recursos gráficos de inserção de elementos visuais para a expressão de culturalidade.

Assim, no terceiro capítulo, foram descritos os procedimentos metodológicos realizados para desenvolvimento da ferramenta de coleta e análise, compilação de dados, análise e catalogação, os quais, mediante execução, mostraram-se etapas cíclicas e interdependentes para a formatação da ferramenta proposta. Por sua vez, infere-se a relevância da mesma para o percurso metodológico adotado e objeto central para o alcance dos resultados pretendidos na investigação.

Por conseguinte, no quarto capítulo, observa-se que os resultados da análise dos dados compilados nos 27 episódios da amostragem apontaram para uma conformação de 6 categorias, dispostas em 32 subcategorias, as quais foram compreendidas como recursos para configuração de elementos gráficos na narrativa de uma identidade cultural. No cruzamento e síntese da análise transcorrida foi gerada uma Representação Gráfica de Síntese (RGS) descrita no item 4.5 da estruturação dos elementos na narrativa da identidade cultural nos projetos gráficos de animação. Finalmente, a análise procedida e a apuração dos recursos mencionados viabilizaram a criação das 14 recomendações que objetivam orientar o designer gráfico no desenvolvimento do projeto de animação na promoção da narrativa de identidade cultural, consistindo na contribuição científica e cultural desta pesquisa.

Portanto, ponderando-se pelos os resultados alcançados, infere-se o alcance do objetivo desta investigação científica de maneira satisfatória. Em face aos resultados, foi possível notar um rol de recursos para transposição de elementos gráficos comunicadores da culturalidade, em diferentes aspectos categóricos da conformação do canal visual do produto multimídia de animação, o quais podem ser articulados durante o processo do projeto gráfico de uma animação para o fortalecimento da narrativa de identidade cultural.

5.1 Estudos futuros

No alinhamento e aderência aos objetivos do Programa de Pós -Graduação em Design, da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, tendo como objetos de estudo produtos multimídia, em formato de animação, procedimentos de concepção de produto de design em meio à linguagem visual, e abordando o contexto da disseminação da cultura, acredita-se na possibilidade de desdobramentos da presente pesquisa em futuros projetos de pesquisa em campos similares e transversais.

Aventa-se a possibilidade do fortalecimento na validação ou reconfiguração da ferramenta através da aplicação do método Delphi para verificação junto aos especialistas para validação do conjunto das 14 recomendações propostas na pesquisa.

Ainda, um recorte pode ser focado no aprofundamento dos estudos visuais intrínsecos aos personagens e suas personalidades diante dos aspectos visuais nas animações para entretenimento.

Para finalizar, sugere-se a realização de grupos focais na intenção de aferir a percepção e identificação da identidade cultural ou a investigação do nível de detalhamento e composição dos elementos visuais para reconhecimento dos símbolos representativos de uma cultura.

REFERÊNCIAS

A BIERI, Franziska et al. Development of an educational cartoon to prevent worm infections in Chinese schoolchildren. *Infectious Diseases Of Poverty*, [s.l.], v. 2, n. 1, p.1-9, dez. 2013. **Springer Nature**. <http://dx.doi.org/10.1186/2049-9957-2-29>.

ALEXANDRE, Marcos. **O papel da mídia na difusão das representações sociais**. Comum - Rio de Janeiro - v.6 - nº 17 - p. 111 a 125 - jul./dez, 2001.

ALVES, Marcia M; BATTAIOLA, André L; SPINILLO, Carla G. Design de animações educacionais: levantamento de situações e motivos. *Estudos em Design*, São Luís, Ma, v. 22, n. 1, p.1-1, 2014. **P&D Design 2012**, 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Disponível em: <<https://estudosedesign.emnuvens.com.br/design/article/view/149/145>>. Acesso em: 31 maio 2018.

ALVES, Marcia M; BATTAIOLA, André L.; CEZAROTTO, Matheus A. Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. **Infodesign**: revista brasileira do design da informação, São Paulo, v. 13, n. 1, p.1-21, 2016.

ANCINE. Projetos Audiovisuais. Disponível em: <http://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais>. Acesso em: 12 ago. 2020.

AS REFERÊNCIAS mais BR que você respeita: Irmão do Jorel. [S.l.]: Cartoon Network Brasil, 2019. (3 min.), Vinheta, son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3EX-70wSJVg>. Acesso em: 18 fev. 2020.

AZEVEDO, Wilton. **O que é design**. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Arte da Animação**: técnicas e estéticas através da História. 2. Ed. Senac: SP. 2005.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BATISTA, Liz. Primeiro desenho animado brasileiro completa 60 anos. **O Estadão**. São Paulo, p. 1-1. 13 jan. 2014. Disponível em: <<https://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo%2Cprimeiro-desenho-animado-brasileiro-completa-60-anos%2C9562%2C0.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

BAUMAN, Zygmunt. **A Cultura no Mundo Líquido**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda., 2011. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Edição digital: 2013.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985

BRASIL. Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001. Brasília, DF

BRASÍLIA. ANCINE. **Animações brasileiras são destaque nos Prêmios Quirino de Animação Ibero-Americana**: Irmão do Jorel e Guaxuma foram as grandes campeãs nacionais. 2019. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/anima-es-brasileiras-s-o-destaque-nos-pr-mios-quirino-de-anima-o-ibero>>. Acesso em: 08 abr. 2019.

BRAYTON, Sean. Learning to labor with Handy Manny: immigration politics and the world of work in a children's cartoon. **Social Semiotics**, [s.l.], v. 23, n. 3, p.335-351, jun. 2013. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/10350330.2012.719731>.

BUCCINI, Marcos. Cem anos da animação brasileira. **Continente**, Recife, n. 202, p.24-43, 2 out. 2017. Disponível em: <<https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 24 jul. 2019.

BULLOCK, Katherine; ZHOU, Steven. Entertainment or blackface? Decoding Orientalism in a post-9/11 era: Audience views on Aladdin. *Review Of Education, Pedagogy, And Cultural Studies*, [s.l.], v. 39, n. 5, p.446-469, 18 jul. 2017. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/10714413.2017.1344512>.

BURDEK, Bernhard E. **Design**: História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

CALDEIRA, Maria C. da S. A África nos filmes infantis: uma análise de Madagascar. **Educação**, [s.l.], v. 37, n. 2, p.317-324, 11 ago. 2014. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1981-2582.2014.2.16445>.

CARTOON Network Irmão do Jorel Making of: Locução. [s.i.]: Cartoon Network, 2014. (2 min.), P&B. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FslWxBzvtV0>>. Acesso em: 08 ago. 2019.

COELHO NETO, José T. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1983.

COOPER-CHEN, Anne. Cartoon planet: the cross-cultural acceptance of Japanese animation. **Asian Journal Of Communication**, [s.l.], v. 22, n. 1, p.44-57, fev. 2012. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/01292986.2011.622774>.

COPA STUDIO. Irmão do Jorel. Disponível em: <<http://www.copastudio.com/pt/copa-pt/>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

CORNELIO-MARÍ, Elia M. Mexican Children and American Cartoons: Foreign References in Animation. **Comunicar**, [s.l.], v. 23, n. 45, p.125-132, 1 jul. 2015. Grupo Comunicar. <http://dx.doi.org/10.3916/c45-2015-13>.

CROSSAN, Mary M.; APAYDIN, Marina. A multi-dimensional framework of organizational innovation: A Systematic Review of the Literature. **Journal of Management Studies**, v. 47, issue 6, p. 1154-1191, 30 set. 2009. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.462.4826&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em 11 dez. 2018.

DALMAZO, Luiza. Um novo produto de exportação: produtoras de desenhos animados conquistam espaço na programação de TV dentro e fora do Brasil e mostram um cenário promissor para a produção original do país. **Exame**, [S.l.], v. 43, n. 15, p. 116, ago. 2009.

D'ANGELO, Helô. Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do 'Irmão do Jorel'. 2016. Publicado na coluna Cultura da revista Super Interessante online. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>>. Acesso em: 29 set. 2019.

DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**, São Paulo: EDUSP 1979. Tradução: Geraldo H. M. Florsheim.

DEBES, Jhon. The Loom of Visual Literacy: An Overview. **Audiovisual Intruction**, 1969.

DESENHOS ANIMADOS BRASILEIROS FAZEM SUCESSO NA TELEVISÃO. Brasília, Df, 17 jul. 2017. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2017/07/17/interna_diversao_arte,609999/desenhos-animados-brasileiros-fazem-sucesso-na-televisao.shtml>. Acesso em: 6 jul. 2018.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. Tradução: Jefferson Luiz Camargo.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel P.; ANTUNES JR., José A. V.; **Design Science Research: Método de Pesquisa Para Avanço da Ciência e Tecnologia**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLUSSER, Vilém. **O mundo Codificado**: Por uma filosofia do Design e da Comunicação. São Paulo: Cosac Naify. 2007

FOSSATTI, Carolina L. Cinema De Animação: Uma trajetória marcada por inovações. In: Encontro Nacional De História Da Mídia, 7., 2009, Fortaleza. **Anais...** . Fortaleza: Unifor, 2009. p. 1 - 21.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**: A vanguarda no final do século XX. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

GANCHHO, Cândida V. **Como analisar narrativas**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2002.

GHANI, Dahlan B. A. Upín y IPIN: promoviendo la cultura malasia a través de los valores de la animación. **Historia y Comunicación Social**, [s.l.], v. 20, n. 1, p.241-258, 7 set. 2015. Universidad Complutense de Madrid (UCM). http://dx.doi.org/10.5209/rev_hics.2015.v20.n1.49558.

GIANNINI, Alessandro. Primeiro desenho animado do país, 'Kaiser' completa 100 anos. **O Globo**. Rio de Janeiro, p. 1-1. 22 jan. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/primeiro-desenho-animado-do-pais-kaiser-completa-100-anos-20808056>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

GIL, Antonio C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002.

GIL, Antonio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUIMARÃES, Roberto L. D. **A dramaturgia como ferramenta de análise fílmica**. 2010. 232 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/4754/1/Roberto-Duarte-A-dramaturgia-como-ferramenta-de-analise-filmica-tese.pdf>. Acesso em: 24 set. 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: Dp&a, 2006. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro.

HORN, Robert. **Visual language**: global communication for the 21st century. 1998.

IRMÃO do Jorel. Direção: Juliano Enrico. Rio de Janeiro: Cartoon Network Brasil, Copa Studio, 2014. 78 episódios (11 min).

KANASHINA, Svetlana. The Internet Meme as a Tool for Promoting Nationalism in the Network Society: the case of american youth for nationalism facebook page. **Adeptus**, [S.L.], n. 15, p. 1-12, 1 jul. 2020. Institute of Slavic Studies Polish Academy of Sciences. <http://dx.doi.org/10.11649/a.2045>.

KEANE, Michael. Between the tangible and the intangible: China's new development dilemma. **Chinese Journal Of Communication**, [s.l.], v. 2, n. 1, p.77-91, mar. 2009. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/17544750802639168>.

KRUCKEN, Lia. **Design e território**: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Nobel, 2009.

LIMA, Juliana D. de. Por que a animação brasileira está em alta no mundo. **Nexo**. São Paulo, 15 jun. 2018. p. 1-1. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/06/15/Por-que-a-anima%C3%A7%C3%A3o-brasileira-est%C3%A1-em-alta-no-mundo>>. Acesso em: 18 jul. 2019.

LIVE, A Criatividade Não Para: Especial de Aniversário com Juliano Enrico. [S.l.]: Cartoon Network Brasil, 2018. (70 min.), Youtube, son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ISFOHFaruLk>. Acesso em: 18 fev. 2020.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: Bases para configuração dos produtos. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

LOWE, R. e SCHNOTZ, W. Learning with animation: research implications for design. **New York**: Cambridge University Press, 2008.

LUIZ, Fernando T. Luz, cor e movimento: um estudo introdutório acerca da contribuição de Willian Hanna e Joseph Barbera para a história do cinema de animação. **Fronteiras**: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária, [s.l.], n. 18, p.112-129, 6 jul. 2017. ISSN 1983-4373. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/fronteiras/article/view/28427>>. Acesso em: 19 mai. 2018. doi:<https://doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p112-129>.

MACHADO, Irene. Variáveis semióticas do espaço na cultura de meios. **Galáxia** (São Paulo, Online), n. 29, p. 70-82, jun. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542015120606>. Acesso em: 11 dez. 2018.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5ª ed. – São Paulo: Atlas, 2003.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARX, Christy. **Writing for animation, comics and games**. UK: Focal Press, 2007.

MEGGS, Phillip B.; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. São Paulo, SP: Cosac & Naify, 2009. 720 p.

MENEGUEL, Cinthia R. de A.; SANTOS, Alef M. A.; LIMA, Beatriz C. G. CINETURISMO: La percepcion de la ciudad de Rio de Janeiro en base al film Rio por parte de los potenciales turistas. **Estudios y Perspectivas en Turismo**, [S.l.], v. 26, n. 1, p. 22-41, 2017.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: 2ab, 2007. 80 p.

NORONHA, Raquel G; OLIVEIRA FILHO, Hamilton L; RODRIGUES, Carlos D. Lugares comuns: a marca territorial do Desterro, identidade e etnografia. São Paulo: **Anais P&D**, 2008.

O GLOBO (Ed.). Anima Mundi bate meta de R\$ 400 mil em crowdfunding e festival está garantido. **O Globo**. Rio de Janeiro, p. 1-1. 27 jun. 2019. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/anima-mundi-bate-meta-de-400-mil-em-crowdfunding-festival-esta-gara>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

O GLOBO (Rio de Janeiro). 100 anos de animação brasileira. 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/100-anos-de-animacao-brasileira-22895021>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

OBREGON, Rosane de F. A. **O padrão arquetípico da alteridade e o compartilhamento de conhecimento em Ambiente Virtual de Aprendizagem**. 2011. 208 P. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento/EGC) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

OBREGON, Rosane de F. A. **PERSPECTIVAS DE PESQUISA EM DESIGN**: Estudos com base na Revisão Sistemática de Literatura. 1. ed. Erichin: DEVIANT, 2017. v. 1. 189p.

OMS (org.). Dengue in the Western Pacific. 2017. Disponível em: <https://www.who.int/westernpacific/health-topics/dengue-and-severe-dengue>. Acesso em: 25 out. 2020.

PADOVANI, Stephania. Representações gráficas de síntese: Artefatos cognitivos no ensino de aspectos teóricos em design de interface. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 16, n. 2, p.123-142, 2012.

PENAFRIA, Manuela **Análise Fílmica**: Conceitos e Metodologia(s). VI Congresso SOPCOM, 2009. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em 20 de janeiro de 2020.

PEREIRA, Aline. “Irmão do Jorel”: sucesso levou primeiro desenho brasileiro da Cartoon ao exterior. Disponível em: <<https://www.vix.com/pt/entretenimento/545904/irmao-do-jorel-sucesso-levou-primeiro-desenho-brasileir>>. Acesso em: 06 jul. 2018.

PETTERSSON, Rune. Visual literacy. In: **THE International Encyclopedia of Education**. 2. ed. Oxford: Pergamon Press, 1994. p. 6.

PICHLER, Rosimeri F.; MELLO, Carolina I. O design e a valorização da identidade local. **Design e Tecnologia**, [S.l.], v. 2, n. 04, p. 1-9, dez. 2012. ISSN 2178-1974. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/67>>. Acesso em: 28 nov. 2018. doi: <http://dx.doi.org/10.23972/det2012iss04pp1-9>.

PIERCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005. Tradução: José Texeira Coelho Neto.

PRADO, Laryssa G. M. do. **SÉRIES DE ANIMAÇÃO BRASILEIRAS**: Expressão e Gênero em O Show da Luna, Meu AmigãoZão, e Irmão do Jorel. 2019. 288 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

PRODANOV, Cleber C.; FREITAS, Ernani C. de. **Metodologia do trabalho científico**: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013.

RUIC, Gabriela. Primeiro desenho animado da história completa 104 anos. **Exame**, São Paulo, p.1-1, 17 ago. 2012. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/primeiro-desenho-animado-da-historia-completa-104-anos/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução**: O design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.

SINTAXE. In: Michaelis. São Paulo: Melhoramentos, 2020. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/sintaxe/>. Acesso em: 25/10/2020.

TWYMAN, Michael. Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem. In T. M. Drafty and R. Waller (eds.) **Designing usable texts**. Orlando, Florida: Academic Press, pp. 245-312, 1985

TWYMAN, Michael., **A schema for the study of graphic language**. Kolers, P.A., Wrolstad, M.E., Bouma, H., eds. Processing of visible language; 1. Plenum, New York and London, 1979:117–150.

Um vídeo autoral brutal (é quase um documentário!). Rio de Janeiro: Cartoon Network, 2019. (24 min.), Youtube, son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc&t=1s>. Acesso em: 18 fev. 2020.

VAN HAESSENDONCK, Kristian. Cine de animación y construcción de una identidad cultural caribeña: ¡Vampiros en la Habana! de Juan Padrón y Chico y Rita de Fernando Trueba y Javier Mariscal. Arte y Políticas de Identidad, [s.l.], v. 13, n. 13, p.59-97, 26 jan. 2016. **Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia**. <http://dx.doi.org/10.6018/250911>.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

VENANCIO, Rafael D.O. **A Fórmula do Desenho Animado**: Era dourada do cinema de animação, televisão e a ascensão dos animes. Ebook Kindle. Uberlândia, 2017.

VENANCIO, Rafael D. O. Protagonismo dos índios norte-americanos nos desenhos animados de walter lantz. **Espaço Ameríndio**, [s.l.], v. 5, n. 1, p.102-128, 28 jun. 2011. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-6524.18968>.

VERGUEIRO, Waldomiro. DOS SANTOS, Roberto E. **A linguagem dos Quadrinhos**: Estudos de estética, linguística e semiótica. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2015.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. Tradução: Ana Maria Machado.

WAGNER, Roy. **A invenção da Cultura**. São Paulo: Ubu Editora, 2017. 240 p. Tradução: Marcela Coelho de Souza e Alexandre Morales.

WDO. About. Disponível em: <<https://wdo.org/about/>>. Acesso em: 01 ago. 2019.

WHITE, Tony. **The animator's workbook**: step-by-step techniques of drawn animation. New York: Watson-guptill Publications, 1995.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber & Faber, 2012. 382 p.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: WMF Martins Fontes. 2 ed. 2001.

WU, Weihua. In Memory of Meishu Film: Catachresis and Metaphor in Theorizing Chinese Animation. *Animation*, [s.l.], v. 4, n. 1, p.31-54, mar. 2009. **SAGE Publications**. <http://dx.doi.org/10.1177/1746847708099741>.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: Histórias que deixam marcas. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.

ZINGALE, Salvatore. **Qual semiótica para o design?**: A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto. In: MORAES, Dijon de; DIAS, Regina Álvares; SALES, Rosemary Bom Conselho. **Cadernos de Estudos Avançados em Design**: Design e Semiótica. Barbacena: Eduemg, 2016. p. 13-28.

ZOOM Annecy 2018. 2018. Disponível em: www.annecy.org/about/archives/2018/2018-festival/zoom-annecy-2018>. Acesso em: 17 jul. 2019.