
Levantamento preliminar da produção acadêmica sobre a animação em Pernambuco¹

Marcos BUCCINI²

Lucas Raphael do Nascimento PRESTES³

Tiago de Jesus Santos COSTA⁴

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

O presente trabalho inicia a compreensão e análise das produções universitárias que abordam o termo ‘Animação’, realizados nas instituições públicas de ensino superior de Pernambuco. Através da busca por trabalhos anexados nos repositórios institucionais, objetiva-se quantificar a progressão das investigações no campo do saber ao longo do tempo. Na organização inicial dos dados, encontraram-se desafios quanto a indexação dos trabalhos da área, devido à natureza multifacetada do tema e à forma como os trabalhos foram digitalizados pelas instituições. A partir do que se pôde averiguar, o tema é abordado nas mais diversas áreas do conhecimento: Design, Pedagogia, Ciências Naturais, Tecnologia, Comunicação etc. A abordagem dos trabalhos vai desde a prática da animação e suas possibilidades didáticas, até questões teóricas e conceituais.

Palavras-chave

Produção acadêmica; estudos em animação; trabalhos universitários; animação em Pernambuco; Acadêmicos da Animação.

Introdução

Mesmo sendo uma forma artística com mais de um século de existência, e que vem conquistando cada vez mais espaço nos campos artísticos e culturais, pouco se pesquisa sobre as potencialidades e particularidades da Arte da animação dentro do âmbito acadêmico. Enquanto os estudos sobre cinema se desenvolveram expansivamente a partir da década de 1960, os trabalhos sobre a animação eram mantidos às margens da academia (FURNISS, 2009). Suzanne Buchan (2013, p. 2) afirma que “enquanto artistas rapidamente abraçaram essa forma artística, acadêmicos estão apenas começando a se engajar de forma mais profunda”. Ainda segundo Buchan, a animação começou a ser levada em conta na academia a partir dos anos 1990 – quando algumas antologias e artigos sobre animações foram publicadas em periódicos, em especial o FIAF *Index to Film Periodicals*.

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação pelo PPGCOM UFPE e professor do Curso de Cinema e Audiovisual do CAC-UFPE, e-mail: marcos.bpribeiro@ufpe.br

³ Estudante de Pós-graduação (Mestrado) no PPGCOM - UFPE, e-mail: lucas.raphaelprestes@ufpe.br

⁴ Estudante de Pós-graduação (Doutorado) no PPGCOM - UFPE, e-mail: macedocostatiago@gmail.com.

Existe uma enorme escassez na área da teoria da animação. Talvez isso se deva ao fato que por muito tempo, ela tenha sido considerada ‘coisa de criança’, o que acabou afugentando os teóricos ‘sérios’. Assim, a animação perdeu espaço para outras artes, como o próprio cinema *live action*, e consequentemente artistas do porte de Norman McLaren, Oscar Fishinger e Lotte Reiniger, entre outros, não possuem o reconhecimento devido na esfera artística mundial (LUCENA JÚNIOR, 2002; FURNISS, 2009).

Segundo Wells (2007), aos poucos, a visão de que a animação é um "mero entretenimento infantil" (*Ibid*, p. 1) vai sendo deixada de lado, e, só recentemente, vem sendo valorizada como uma forma artística plural em termos estéticos e narrativos; além de um meio de expressão universal. Furniss (2009) comenta que esta visão em relação à animação começa a mudar, especialmente pela influência das correntes de pensamento pós-modernas, que ajudou a legitimar o estudo das formas de entretenimento popular.

A partir do aumento da utilização da animação em diversas áreas, como efeitos especiais no cinema, *motion design*, realidade virtual, jogos digitais, etc., é notável o crescimento do interesse na pesquisa em animação. Se a década de 1990, com a popularização da tecnologia digital, pode ser o início concreto dos estudos sobre animação, podemos dizer que temos nos últimos 30 anos uma evolução constante e profícua da animação dentro da academia. O que é um intervalo pequeno, lembrando que conhecimento científico não se faz do dia para a noite. Assim, uma teoria da animação enquanto arte, linguagem, etc., ainda está sendo moldada.

No Brasil, o panorama reflete o que acontece em outros países. Existe uma evolução, especialmente na última década, e, mesmo não possuindo ainda uma pós-graduação em animação, podemos ver crescer o número trabalhos de graduação e pós-graduação e artigos acadêmicos.

Metodologia

Para início da compreensão sobre o estado da pesquisa em animação no Brasil, elencamos Pernambuco, local de nossa instituição de ensino, como o início de nossa investigação. Os dados foram coletados a partir do *blog* Acadêmicos da Animação. Iniciado em 2011, o projeto segue na criação de um índice agregado online de trabalhos da academia, pesquisas e textos sobre o campo da Animação que estão disponíveis ou

são produzidos por instituições de ensino superior do país. Para alimentar o índice, o grupo, atualmente coordenado pelas pesquisadoras Eliane Gordeeff e Carla Schneider com contribuição dos autores deste artigo, indexa as pesquisas através da busca em repositórios de universidades, faculdades e institutos públicos de todo o país.

No percurso dessa contribuição, iniciamos com a catalogação da produção de trabalhos acadêmicos realizados em Pernambuco, buscando, de início, por trabalhos nos repositórios de universidades públicas: Universidade de Pernambuco (UPE), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Utilizando-se da opção de ‘Busca avançada’ ofertada no sistema, a pesquisa foi realizada usando a palavra-chave ‘Animação’, com os resultados ordenados por ‘Data de Publicação’ em organização ‘Crescente’. Em seguida, a lista de itens retornados foi percorrida página a página, realizando-se validação humana na leitura dos trabalhos a serem recolhidos e catalogados para compartilhamento no website do projeto. Vale destacar que os repositórios consultados não possuem número total de trabalhos acadêmicos realizados nestas instituições. Isto se dá porque não houve ainda a digitalização dos textos entregues em formato analógico nas décadas passadas. Desta forma, o recorte que temos inicia-se nos anos 2000 até maio de 2025.

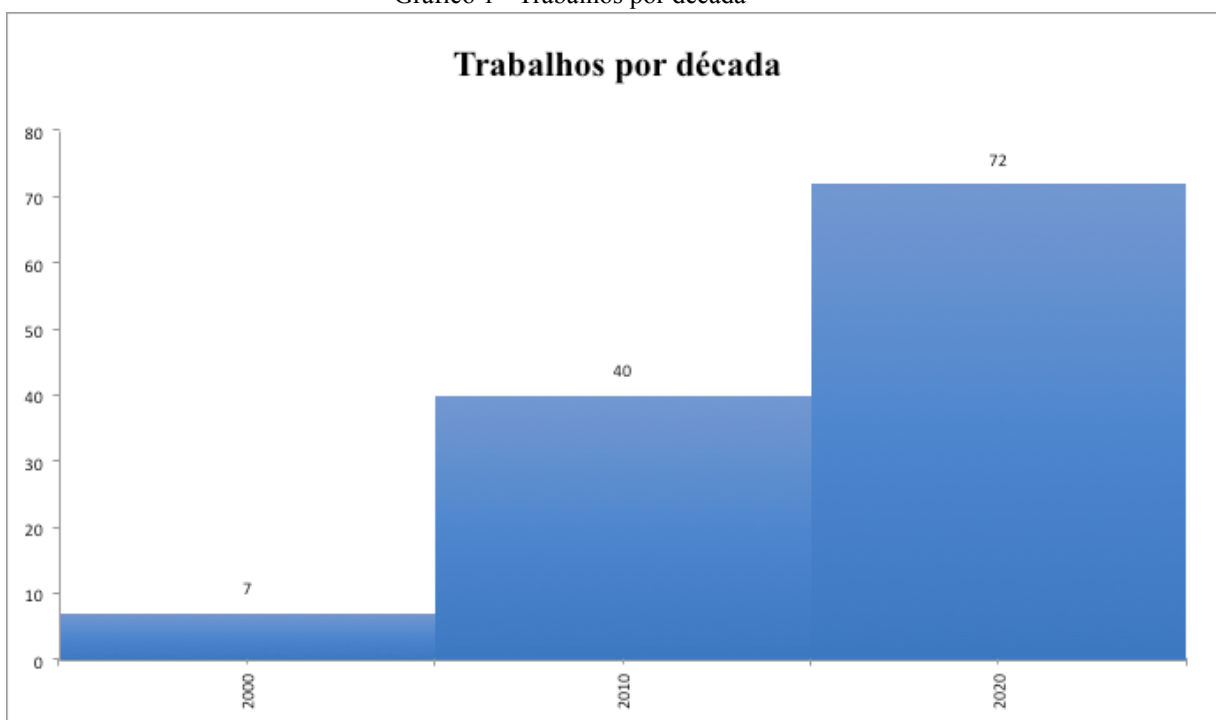
Devido à natureza multifacetada do termo animação – tanto com a utilização em áreas como artes visuais, dança, cultura popular, política, história e outros, quanto no próprio recorte utilizado – a seleção dos trabalhos buscou privilegiar escritos que tratem da animação enquanto campo representacional audiovisual, contudo não se limitou estritamente a essa área. O recorte inclui trabalhos acerca de obras, ferramentas e projetos que tratam da animação somada a recursos provenientes da linguagem audiovisual, portanto, eventualmente, incluindo séries de televisão, videogames, motion design e simulações computadorizadas.

Principais resultados

Primeiramente, ao analisarmos os números de produções totais de trabalhos acadêmicos distribuídos cronologicamente no Gráfico 1, notamos uma leve tendência de crescimento de investigações que envolvem a área da animação no estado de Pernambuco. Notadamente, chama a atenção que o número de publicações dos

primeiros cinco anos da recente década de 2020 já supera a soma das duas primeiras décadas do milênio em volume total de trabalhos: Setenta e duas pesquisas de 2020 a 2025, contra quarenta e sete, no total, de pesquisas entre os anos 2000 e 2019.

Gráfico 1 - Trabalhos por década

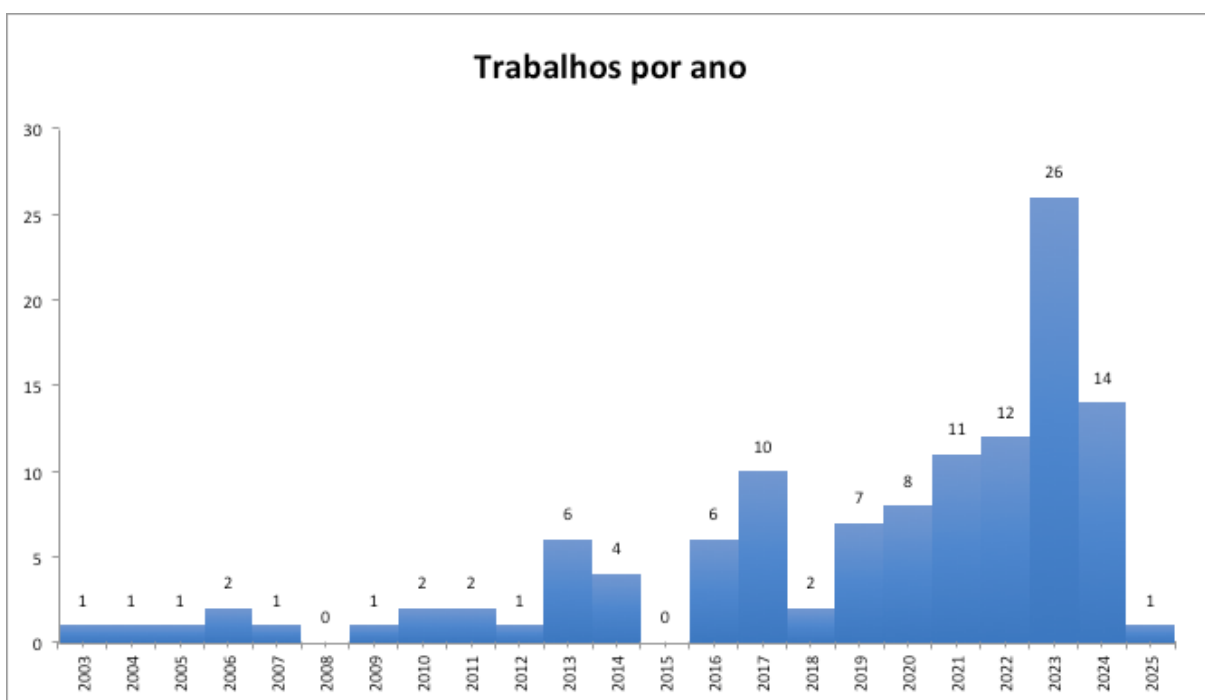


Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

É na presente década, podemos notar uma frequência de produção que vem se mantendo constante e que vem crescendo de maneira substancial, como observado no Gráfico 2. Com a tendência iniciada a partir da segunda metade da década de 2010, apesar de um histórico geral de inconsistências no volume dos anos passados. Nas décadas anteriores houve, quando não um baixo número, a total ausência de qualquer produção sobre o campo, mais exatamente nos anos de 2008 e 2015⁵. Destaca-se também o número recorde de trabalhos no ano de 2023 em relação aos demais - totalizando vinte seis trabalhos, número muito superior aos anos anteriores e também do ano de 2024. Foi a primeira vez que tivemos mais de duas dezenas de projetos sobre animação em um só ano no Estado.

⁵ Lembrando que, mesmo não sendo muitos, existem trabalhos sobre animação das décadas passadas que não aparecem no repositório *on-line*, por não terem sido ainda digitalizados.

Gráfico 2 – Trabalhos por ano



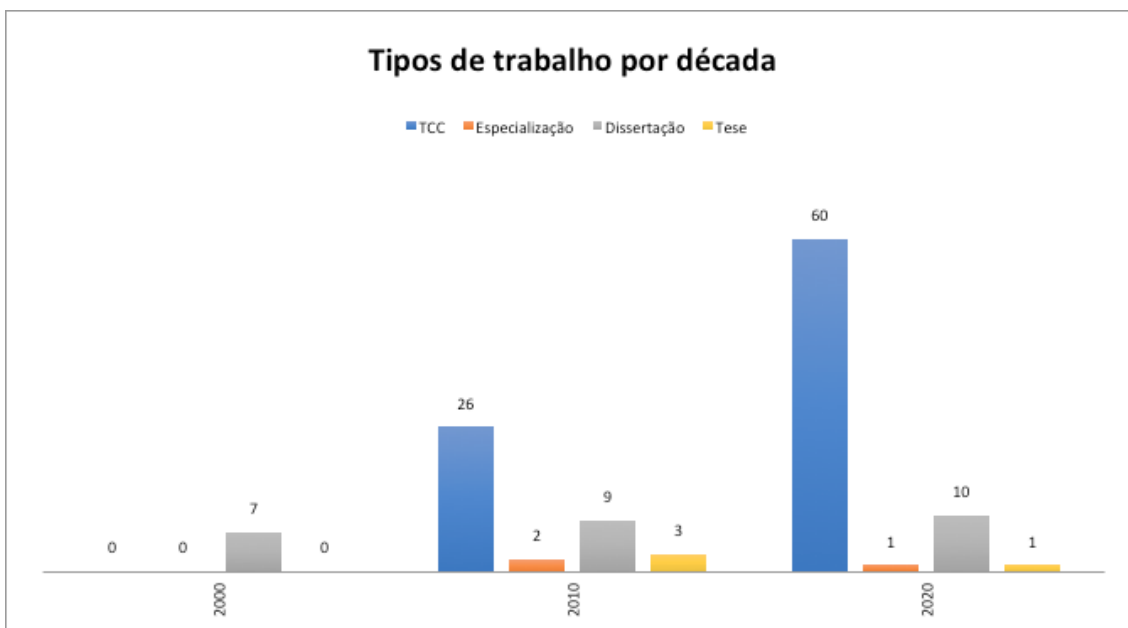
Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Durante as três décadas de produção acumulada, no Gráfico 3, vemos as dissertações como os trabalhos que se mantiveram mais constantes, sendo sete em 2000; nove em 2010; e dez até o momento em 2020, com vinte seis dissertações de mestrado no total. As teses somam apenas quatro pesquisas: destas, três realizadas na década de 2010 e apenas uma nos primeiros cinco anos de 2020. Já os trabalhos finais de especializações, somam três – dois em 2010 e um em 2020.

O crescimento mais evidente são os Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs): estranhamente não foi encontrado nenhum TCC sobre Animação na primeira década do século; já em 2010 encontramos vinte e seis TCCs; E na década atual, até a primeira metade de 2020, observamos um crescimento vertiginoso, sendo realizados sessenta trabalhos de conclusão de curso nas principais Universidades Públicas do Estado.

Em relação a distribuição do total de trabalhos entre as Universidades, obtivemos o seguinte resultado: dos cento e dezenove trabalhos levantados, cento e dez foram realizados na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), oito na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e apenas um na Universidade de Pernambuco (UPE).

Gráfico 3- Tipos de trabalho por década



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Estes trabalhos estão espalhados por diversas áreas do conhecimento, como mostra o Gráfico 4. A título de organização e simplificação da apresentação dos resultados iremos dividir os trabalhos nos seguintes campos: Ciências Naturais; Ciências Sociais; Ciências Sociais Aplicadas; Ciências Formais; Artes; e Ciências Interdisciplinares (WAZLAWICK, 2010; URBAN, 2021; VIEIRA, 2009).

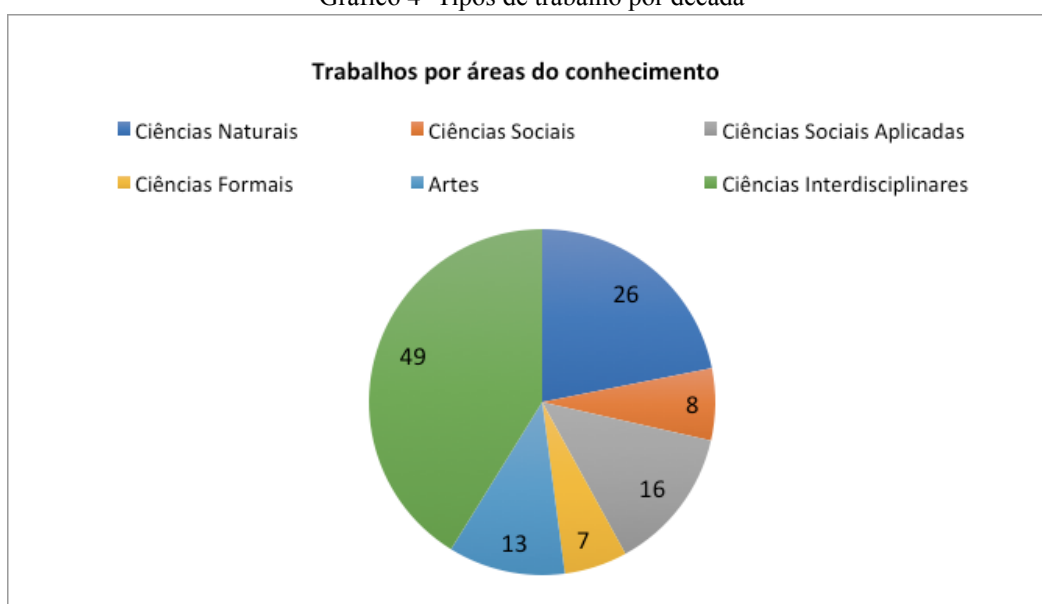
A área que mais publicou trabalhos acadêmicos foi o Design, aqui colocado dentro das Ciências Interdisciplinares. Ao todo foram 49 trabalhos, quase metade do número total de publicações. Todos vieram da UFPE, sendo uma tese, oito dissertações e 40 TCCs. Um dado interessante é que de 2000 a 2019 todos os TCCs sobre animação na UFPE foram defendidos nos cursos de Design de Recife e Caruaru. Somente a partir de 2020, outros cursos começam a ter trabalhos de conclusão de curso focados no assunto.

Surpreendentemente, com vinte e seis trabalhos, a segunda área que mais publicou trabalhos sobre animação foi o das Ciências Naturais. Com destaque para as Ciências Biológicas com dezesseis trabalhos, sendo duas dissertações e quatorze TCCs. Em seguida, temos as Ciências Sociais Aplicadas, com dezesseis trabalhos, sendo

quatro dissertações e três teses. Destaque para os sete TCCs do Curso de Cinema e Audiovisual.

Artes Visuais e Letras possuem treze publicações, sendo que oito foram feitos no curso de Artes visuais, com duas dissertações e seis TCCs. Em seguida temos as Ciências Sociais com oito trabalhos, com destaque para Pedagogia com quatro TCCs e uma Dissertação. Por último, as Ciências Formais, com sete trabalhos, sendo seis deles da área de Computação – três dissertações e três TCCs.

Gráfico 4- Tipos de trabalho por década



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Conclusões

Os dados levantados são os primeiros passos para a compreensão da utilização da animação na pesquisa científica, bem como do estado da arte dos Estudos em Animação em Pernambuco. Coletando inicialmente da Universidade de Pernambuco, Universidade Federal Rural de Pernambuco e Universidade Federal de Pernambuco, objetivamos examinar como as obras e os recursos da animação vêm sendo debatidos no âmbito acadêmico, no caminho para a superação de uma estigmatização que prejudicou o avanço das pesquisas no passado.

Há ainda desafios a serem observados: devido à citada multiface do termo e suas diversas utilizações para além do campo representacional, a organização do projeto do Acadêmicos da Animação e os dados desse estudo não puderam ignorar trabalhos com

outros vieses. Sejam mais técnicos - próximos à área da informática - ou que se focam em obras animadas como um recurso à outras áreas - como moda, biologia, física e outros. A discussão que trata como objeto o próprio meio representacional ainda encontra lapsos em sua produção nas instituições apontadas.

Destacamos que este levantamento possui restrições quantitativas por conta do problema da digitalização dos trabalhos de conclusão de curso mais antigos (anteriores ao ano 2000); e também trabalhos já defendidos mas que ainda não foram entregues para os repositórios. Assim, as plataformas possuem possíveis e sabidas ausências de trabalhos, dificultando afirmar com precisão a totalidade dos dados sobre tais pesquisas. Essa noção abre questionamentos mais amplos sobre a conservação, manejo e perpetuação da produção científica em instituições de ensino superior.

Uma nova etapa da atual pesquisa será analisar qualitativamente os assuntos abordados nos trabalhos de conclusão. Ou seja, como o assunto ‘Animação’ vem sendo abordado em áreas tão distintas, quanto Cinema, Biologia, Design, Pedagogia, Matemática, etc.

Mesmo com a inconstância no fluxo de produção de pesquisas em animação, é evidente o crescimento do número de trabalhos no universo das instituições trabalhadas. Fica a proposta de uma continuidade destas análises com outras instituições, e até em outros Estados do país, o que pode nos proporcionar ainda mais clareza sobre o tratamento da área da Animação nas pesquisas nacionais, sendo o início de uma discussão que contribuirá com o entendimento da organização do campo estudado. Ajudando inclusive na elaboração de planos para o fortalecimento e o crescimento dos cursos especializados no campo da animação e toda sua multiplicidade.

Referências

ACADÊMICOS da Animação. Brasil, 2011-2024. Disponível em:
<http://www.academicosdaanimacao.blog.br>. Acesso em: 22 jun. 2024.

ATTENA: Repositório Digital da UFPE. Brasil, 2019. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

BUCHAN, Suzanne. **Pervasive Animation**. Londres: Routledge, 2013.

URBAN, Rodrigo Octávio et al. O Design e sua Relação com a Ciência Moderna. **Blucher Design Proceedings**, v. 9, n. 2, p. 129-138, 2021.

FURNESS, Maureen. **Art in animation**: animation aesthetics. New Barnet: John Libbey, 2009.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005.

PERGAMUM: Acervo Online. Brasil, 2024. Disponível em: <https://pergamum.upe.br/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

REPOSITÓRIO Institucional da UFRPE. Brasil, 2022. Disponível em: <https://repository.ufrpe.br>. Acesso em: 22 jun. 2024.

VIEIRA, Jorge Albuquerque. Teoria do conhecimento e arte. **Música Hodie**, v. 9, n. 2, 2009.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Uma reflexão sobre a pesquisa em ciência da computação à luz da classificação das ciências e do método científico. **Revista de Sistemas de Informação da FSMA**, v. 6, p. 3-10, 2010.

WELLS, Paul. **Animation**: genre and authorship. Londres: Wallflower, 2007.