UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

STELLA MAHLE BRENNER

A INSERÇÃO DA ANIMAÇÃO NOS ESTUDOS PERIFÉRICOS

Pelotas/RS
2026

STELLA MAHLE BRENNER

A INSERÇÃO DA ANIMAÇÃO NOS ESTUDOS PERIFÉRICOS

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dra. Carla Schneider

Pelotas

2026

STELLA MAHLE BRENNER

A INSERÇÃO DA ANIMAÇÃO NOS ESTUDOS PERIFÉRICOS

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 26 de fevereiro de 2026

Banca Examinadora:

_____

Professora Dra. Carla Schneider

_____

Professora Dra. Ivonete Pinto

_____

Professora Dra. Gissele Cardozo

RESUMO

O presente estudo investiga a inserção do cinema de animação no campo do cinema periférico — consolidado no âmbito do *live-action* — em contextos não hegemônicos. Parte-se da hipótese de que, embora compartilhe condicionantes estruturais com o cinema periférico *live-action*, a animação mobiliza estratégias próprias de produção e circulação. Metodologicamente, a pesquisa organiza-se em dois eixos complementares: uma análise comparativa interna à animação, entre *Flow* (2024) e *Divertidamente 2* (2024), e uma análise transmídia que confronta as características da animação periférica com o quadro teórico do *live-action*, no intuito de mapear convergências entre os meios e especificidades da animação enquanto forma de produção periférica.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema periférico; Cinema de animação; Animação periférica; Cinema contra-hegemônico; Animação independente.

ABSTRACT

This study investigates the insertion of animation into the field of peripheral cinema — a field consolidated within the scope of *live-action* — in non-hegemonic contexts. It is grounded on the hypothesis that, although animation shares structural constraints with peripheral *live-action* cinema, it mobilizes specific strategies of production and circulation. Methodologically, the research is structured around two complementary axes: an intra-medium comparative analysis within animation, between *Flow* (2024) and *Inside Out 2* (2024), and a transmedia analysis that confronts the characteristics of peripheral animation with the theoretical framework of *live-action*, aiming to map convergences between the media and to identify the specificities of animation as a form of peripheral production.

KEYWORDS: Peripheral cinema; Animated cinema; Peripheral animation; Counter-hegemonic cinema; Independent animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Comparação estilística dos filmes *The Glassworker* e *Da Colina Kokuriko* (Gorō Miyazaki, 2011) 11

Figura 2 - Comparação estilística dos filmes *Divertidamente 2* e *Flow* 13

SUMÁRIO

1. Introdução 7
2. Cinema periférico e sua relação com a animação 8
3. Análise interna à animação entre Flow e Divertidamente 2 10
4. Análise transmídia entre a periferia na animação e no *live-action* 12

4.1 Tendências compartilhadas 13

4.2 Divergências fundamentais 15

Referências 18

1. Introdução

Em 2024, cursei a disciplina “Cinematografias Periféricas”, ministrada pela professora e doutora Ivonete Pinto. Componente optativo da grade do curso de Cinema e Audiovisual desde 2010, a disciplina tem como objetivo construir um repertório crítico com contextualização sobre filmes produzidos fora dos eixos hegemônicos de produção. O conceito de periferia que norteia a disciplina, produto de um processo coletivo e histórico forjado na confluência de correntes de pensamento crítico — como a Teoria do Sistema-Mundo (Wallerstein, 1974) e os estudos pós-coloniais —, agrupa filmes com inclinações antagônicas ao modelo industrial hollywoodiano, originários sobretudo de países emergentes. As discussões da disciplina, assim como a bibliografia do campo dos estudos do cinema periférico, concentram-se quase exclusivamente em produções *live-action*, excluindo, em grande medida, a análise da animação como forma de expressão periférica.

Como graduanda do curso de Cinema de Animação, proponho um desdobramento dessa reflexão, aplicando esse referencial teórico a um campo ainda pouco explorado: a animação produzida em contextos não-hegemônicos. A pesquisa parte do pressuposto de que filmes de animação periféricos, embora compartilhem a posição marginal nos circuitos de produção e circulação, desenvolvem linguagens próprias decorrentes da natureza artificial do meio. O objetivo é investigar em que medida as categorias analíticas do cinema periférico *live-action*, conforme elaboradas por autores do campo, são aplicáveis — ou não — a uma produção periférica *animada*.

O objeto de estudo escolhido é o longa-metragem *Flow* (Gints Zilbalodis, 2024), produção independente letã. O filme se enquadra na condição periférica por sua origem, orçamento limitado e narrativa e estética incomuns à Hollywood. O filme foi agraciado com diversos prêmios, mas foi sua consagração no Oscar de 2025 — em detrimento do favorito *Divertidamente 2* (Kelsey Mann, 2024) — que o projetou para um público global e consolidou seu reconhecimento internacional. A premiação do Oscar, historicamente marcada pela hegemonia do cinema norte-americano, nutria em 2025 grande expectativa sobre *Divertidamente 2*, sequência de um filme vencedor da estatueta em 2015 e que, naquele ano, chegou a ocupar brevemente a posição de maior bilheteria global. A vitória de *Flow*, portanto, configura um caso notável e emblemático.

A pesquisa adota uma abordagem baseada em análise fílmica comparativa estruturada por uma matriz de dois eixos. Esta permite isolamento e contraste das características da produção periférica dentro do campo da animação e, em seguida, situá-las no contexto mais amplo dos estudos do cinema periférico. O primeiro eixo promove uma análise interna à animação por meio da comparação entre *Flow* e *Divertidamente 2*. O objetivo é estabelecer os atributos que configuram *Flow* como uma obra periférica dentro do seu próprio meio. O segundo eixo realiza uma análise transmídia mediante a revisão do quadro teórico sobre o cinema periférico, com foco no *live-action,* e o panorama da periferia animada, desenvolvido a partir das características identificadas em *Flow*. O eixo propõe avaliar quais tendências são compartilhadas e quais se diferenciam entre as expressões periféricas no cinema com atores e no cinema animado.

A investigação proposta adquire relevância acadêmica e cultural ao propor a inserção da animação nos estudos do cinema periférico, campo cujo fundamento teórico é construído e centrado na análise de produções com atores reais. As ponderações contribuem ao ampliar o conceito de cinema periférico para além do *live-action*, legitimando a potência estética e narrativa da animação independente global.

2. Cinema periférico e sua relação com a animação

O conceito de periferia no cinema é produto de um processo coletivo e histórico desenvolvido a partir de diferentes correntes de pensamento crítico. Na *Teoria do Sistema-Mundo,* Immanuel Wallerstein (1974) propõe a estrutura centro-periferia para analisar as desigualdades do capitalismo global. Nesta, o Centro — países desenvolvidos que dominam a tecnologia, o capital e o comércio — explora a Periferia — países em desenvolvimento que fornecem matéria-prima e mão de obra barata. A semiperiferia - países emergentes - atua como intermediária.

O pensamento de Wallerstein, posteriormente sistematizado em sua teoria, encontrou expressão paralela no campo cinematográfico através dos cineastas Fernando Solanas e Octavio Getino. Em seu manifesto *Hacia un Tercer Cine* (1969), os argentinos cunham o termo Terceiro Cinema para descrever o cinema de resistência produzido na periferia.

A partir de 1990, a crescente valorização do marginal e a ascensão dos Estudos Culturais e teorias pós-coloniais impulsionaram o amadurecimento do debate. A“periferia” deslocou-se de uma condição puramente geográfica para uma condição político-cultural. Entendeu-se que as dinâmicas de marginalização não param nas fronteiras nacionais, como também se reproduzem internamente — este é o caso do cinema indígena, que é compreendido como periferia dentro de uma país que já é periférico no sistema global. Esse deslocamento conceitual acompanha o que Angela Prysthon (2020) identifica como a transição do paradigma do Terceiro Cinema para noções contemporâneas de cinema periférico. Dentro desse novo quadro conceitual, ocorre como manifestação prática e artística o estabelecimento de um diálogo direto, crítico e de negociação, com os cânones narrativos hegemônicos. Atualmente, o debate segue sofrendo revisões críticas e expansão desafiando suas próprias premissas precedentes.

Contudo, a animação permanece notavelmente ausente nessa tradição teórica. As principais obras, sejam as elementares ou as contemporâneas, não incorporam a animação de forma substantiva em suas análises. Essa exclusão decorre de preconceitos estruturais consolidados nos estudos cinematográficos.

A tradição teórica do cinema, historicamente orientada pelo paradigma fotográfico e pelo realismo, contribuiu para a marginalização das formas animadas enquanto objeto legítimo de análise estética (Maureen Furniss, 2007). Isso se reflete nos festivais, principais circuitos de exibição do cinema periférico que, ao excluir a animação, a mantém à margem do radar da crítica especializada em estudos periféricos. A essa percepção soma-se o estigma histórico que associa a animação ao universo infantil e a um entretenimento comercial considerado frívolo. Para Esther Leslie (2002), a hegemonia dos estúdios norte-americanos contribuiu para esse entendimento, que obscure as dimensões estética, política e experimental do meio. Paralelamente, opera uma barreira de formato: o mercado e a crítica consolidados priorizam e conferem visibilidade ao longa-metragem. Todavia, a animação periférica se manifesta majoritariamente no formato de curta-metragem, decisão muitas vezes imposta por restrições orçamentárias e viabilidade produtiva.

A ausência da animação revela uma limitação do próprio campo teórico. O atual debate sobre a periferia no cinema atinge seu limite ao permanecer vinculado quase exclusivamente ao *live-action*. Incluir a animação não é apenas expandir a discussão, mas desafiar e enriquecer os próprios fundamentos do conceito de "periferia".

3. Análise interna à animação entre *Flow* e *Divertidamente 2*

Um desafio inerente deste estudo é evitar a padronização simplificadora do conceito de "periferia". O cinema periférico não constitui uma categoria estética ou temática unificada, logo, a investigação proposta pauta-se na identificação de recorrências, sem pressupor homogeneidade. Como adverte Lúcia Nagib (2013), a busca por um núcleo definidor na margem pode levar à homogeneização que, por sua vez, apaga a potência divergente e inovadora dessas cinematografias. Uma obra periférica pode empregar técnicas menos sofisticadas para tematizar esferas marginalizadas ou, alternativamente, apropriar-se de cânones narrativos hollywoodianos e ferramentas de origem hegemônica. Isto é, mesmo um filme periférico que tente copiar um *blockbuster* estará, inevitavelmente, produzindo um artefato cultural diferente porque o faz a partir de uma condição material distinta. Cabe mencionar como exemplo o longa paquistanês *The Glassworker* (Usman Riaz, 2024). Seu traço é visivelmente inspirado no dos filmes do estúdio Ghibli (Figura 1) — e, mais do que isso, o processo de *storyboarding*[1] e construção de elementos narrativos também o são. O diretor declarou publicamente (John Maher, 2025) sua admiração por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, bem como seu interesse em aplicar engenharia reversa de suas ideias na criação de um filme novo e paquistanês. O filme contou majoritariamente com animadores paquistaneses e malaios recém-formados, seguindo a filosofia de seu diretor: "floresça onde você está plantado" ("*Bloom where you're planted*").

Figura 1 - Comparação estilística dos filmes *The Glassworker* e *Da Colina Kokuriko* (Gorō Miyazaki, 2011)



Fonte: criado pela autora a partir de frames dos filmes *The Glassworker* (Usman Riaz, 2024) e *Da Colina Kokuriko* (Gorō Miyazaki, 2011), respectivamente.

[1] Etapa de pré-produção em que a narrativa é organizada em quadros sequenciais como um rascunho antes da animação.

É a partir dessa compreensão que se pode avançar na análise comparativa entre duas obras lançadas no mesmo ano, mas situados em polos opostos. A distinção entre filmes hegemônicos e independentes, que orienta este segmento, exemplifica-se no contraste entre *Divertidamente 2* e *Flow*. O primeiro, fruto do êxito da franquia da Pixar/Disney, expande seu universo introduzindo novos personagens e conflitos à protagonista Riley, agora adolescente. O filme superou o desempenho de seu predecessor, tornando-se temporariamente a maior bilheteria global de 2024. Como contraponto, *Flow* é ambientado em um mundo pós-apocalíptico assolado por um dilúvio, onde um gato solitário encontra refúgio em um barco pouco a pouco ocupado por outros animais.

A disparidade começa em suas origens: *Divertidamente 2* é uma produção estadunidense do conglomerado Pixar/Disney, enquanto *Flow* é uma coprodução independente entre Letônia, França e Bélgica. Como integrante da União Europeia e classificada como economia de alta renda pelo Banco Mundial, a posição periférica da Letônia não é econômica no sentido estrito, mas cultural e de mercado: o país não integra o eixo hegemônico da indústria cinematográfica global, dominado pelos Estados Unidos e por parte da Europa Ocidental. Contudo, a Letônia se vincula a uma sólida tradição de animação autoral dos países bálticos e do Leste Europeu. Seu expoente mais influente é a Escola de Zagreb, reconhecida por uma produção frequentemente metafórica e não-narrativa resistente ao realismo conformista de Hollywood. Como sintetiza Paul Wells (1998, p. 10):

> Os cineastas da Escola de Zagreb, incluindo o renomado Dusan Vukotic, queriam transformar a realidade e resistir ao tipo de animação criado pelos estúdios Disney que, apesar de toda a sua personalidade e energia cômica, se conforma com um certo modo de realismo concordante com a produção cinematográfica *live-action*, o que, por sua vez, se conforma com e reforça uma posição ideológica dominante nos EUA. (WELLS, 1998, p. 10)

A condição periférica de *Flow* é evidenciada pela disparidade material em relação aos padrões hegemônicos. Enquanto *Divertidamente 2* operou com um orçamento estimado de US$200 milhões, *Flow* foi realizado com aproximadamente US$4 milhões, uma diferença de escala que supera 50 vezes. Essa distinção se reflete na técnica: a Pixar emprega *softwares*[2] proprietários (como o Presto) para assegurar o hiper-realismo estilizado pelo qual o estúdio é

[2] Programas de computador utilizados para executar tarefas específicas, como modelagem, animação e pós-produção audiovisual.

afamado, ao passo que *Flow* foi integralmente produzido no Blender, programa *open-source*[3] gratuito, e renderizado em *eevee*[4], optando por uma estética *low-poly*[5] minimalista.

Figura 2 - Comparação estilística dos filmes *Divertidamente 2* e *Flow*



Fonte: criado pela autora a partir de frames dos filmes *Divertidamente 2* (Kelsey Mann, 2024); *Flow* (Gints Zilbalodis, 2024), respectivamente.

Seus circuitos de distribuição são igualmente antagônicos: *Divertidamente 2* desfrutou de um lançamento massivo e sincronizado em escala global, seguido por uma extensa campanha de *merchandising*, seguindo a lógica mercadológica da Disney/Pixar. Neste modelo, a exploração comercial de franquias através de produtos e experiências em parques temáticos gera lucros superiores aos das próprias obras cinematográficas. Este fenômeno se confirma no desempenho econômico da franquia *Carros* que, de acordo com dados de licenciamento da década de 2010, superava aqueles obtidos por propriedades mais aclamadas como *Toy Story* e *Os Incríveis*, embora componha os lançamentos de menor popularidade do estúdio, tanto no que tange à receita de bilheteria quanto ao reconhecimento da crítica. Em contraste, a estreia de *Flow* ocorreu no Festival de Cannes, e sua distribuição comercial mais ampla só se efetivou após sua premiação no Globo de Ouro de 2025, mantendo uma presença praticamente nula no mercado de *merchandising*.

Cabe considerar a dimensão narrativa e de linguagem, uma vez que David Bordwell (1985) argumenta que condições materiais, institucionais e tecnológicas específicas influenciam as escolhas narrativas de uma obra. Ao aplicar seu arcabouço teórico é possível

[3] Modelo de software de código aberto que permite acesso, modificação e redistribuição do código por usuários e desenvolvedores.
[4] Motor de renderização em tempo real do Blender
[5] Estilo visual caracterizado pelo uso de modelos 3D com baixo número de polígonos, resultando em formas mais simplificadas e estilizadas.

perceber o vínculo entre a narrativa em *Divertidamente 2* e as condições de produção: a distribuição global exige legibilidade transcultural e o modelo de franquia demanda continuidade narrativa. Noel Brown (2021), em Contemporary Hollywood Animation, desenvolve a análise do sistema industrial dentro do qual *Divertidamente 2* opera. Este, prioriza a continuidade de franquias como um investimento seguro e narrativas para a família (*family oriented*[6]). Em contraponto, Flow constitui uma negação dos princípios descritos por Brown: ausência de uma jornada do herói clássica, de *punchlines*[7], de uma lição de moral verbalizada ou de um vilão personificado.

No que concerne à temporalidade, *Divertidamente 2* adota um ritmo narrativo dinâmico, com cortes rápidos e *gags*[8] visuais. Em oposição, Flow opera com um ritmo contemplativo, utilizando planos longos nos quais a paisagem sonora diegética e a trilha sonora etérea assumem papel de notoriedade. Quanto à dimensão sonora e de linguagem, o longa-metragem letão prescinde completamente de diálogos. O norte-americano, por sua vez, é estruturalmente centrado na conversação, por vezes expositiva, composta por um elenco de dublagem estelar como atração de *marketing* e trilha sonora orquestral.

4. Análise transmídia entre animação e *live-action*

Concluída a análise comparativa interna à animação, que permitiu isolar as características de *Flow* como obra periférica em seu próprio meio, a investigação avança agora para seu segundo momento. O panorama da periferia animada desenvolvido é contraposto às tendências gerais do cinema periférico *live-action*, conforme consolidadas pela bibliografia de referência. A investigação é feita atendendo os critérios analíticos do item anterior, interrogando: o que é compartilhado entre as duas formas; o que é divergente.

4.1 Tendências compartilhadas entre o Cinema Periférico *Live-Action* e Animado

Em sua análise sobre as redes globais de produção na indústria da animação, Hyejin Yoon e Edward J. Malecki (2010) argumentam que o sistema de produção de animação é

[6] Classificação de conteúdo voltado ao público familiar, com temática e linguagem acessíveis a diferentes faixas etárias.
[7] Desfechos breves de efeito cômico que encerram uma piada.
[8] Recursos cômicos, geralmente rápidos e exagerados, utilizados para gerar humor.

diferente do cinema *live-action*, baseando-se em tecnologias distintas. Dessa forma, sua globalização ocorreu de maneira diferente. No entanto, ambos os meios são estruturados pelas redes globais de produção dos conglomerados de mídia. Isto é, a concentração de capital, tecnologia e criatividade nos polos hegemônicos opera de forma análoga na animação e no *live-action*.

A partir dessa estrutura compartilhada pode-se identificar a primeira e mais fundamental tendência comum ao cinema periférico: a posição na geopolítica cultural. Esta condição transcende as distinções técnicas entre os meios e funciona como base sobre a qual as demais similaridades se manifestam e a partir da qual as divergências específicas de cada meio emergem. A origem periférica no sistema global de produção impõe condicionantes universais, desde a sua concepção até a sua recepção crítica, estabelecendo um regime de produção marcado pela resistência e pela negociação constante com os centros de poder.

A posição geopolítica traduz-se em práticas concretas de produção que organizam a inserção dos países periféricos na divisão internacional do trabalho cinematográfico. Entre as práticas mais recorrentes estão as coproduções internacionais. Países com indústrias pequenas ou em desenvolvimento recorrem a tratados de coprodução para acessar financiamento, infraestrutura e mercados. Este é o caso de *Flow*, mas o mesmo ocorre na indústria *live-action*, à exemplo dos brasileiros *Ainda Estou Aqui* (Walter Salles, 2024) e *O Agente Secreto* (Kleber Mendonça Filho, 2025), coproduções Brasil-França. Em ambos os casos, a coprodução é estratégia de acesso a mercados maiores.

Outro mecanismo de produção fundamental na divisão internacional do trabalho na animação, mas que encontra um equivalente no *live-action*, é o *outsourcing*. Grandes produções oriundas de países hegemônicos recorrem à terceirização de etapas produtivas em países emergentes. Como observa Alessandra Meleiro (2021), a lógica reproduz hierarquias centro-periferia, nas quais países emergentes são frequentemente integrados à cadeia produtiva por meio de serviços terceirizados, enquanto o controle criativo e econômico permanece concentrado nos centros industriais.

No *live-action*, o equivalente ao *outsourcing* manifesta-se no modelo de *production services* ou *film service companies*, empresas locais que oferecem equipe, infraestrutura e logística para produções estrangeiras. A realização de filmagens fora de seu país de origem muitas vezes visa reduzir custos, aproveitar incentivos fiscais ou acessar mão de obra mais

barata. Observa-se a reprodução da mesma lógica hierárquica: criação e capital no centro; execução na periferia. Se na animação o outsourcing envolve o envio de frames e cenas digitais, no *live-action* envolve deslocamento de equipes e utilização de infraestrutura local. A lógica, contudo, é a mesma.

No âmbito econômico, o cinema periférico enfrenta precariedade estrutural e acesso restrito aos circuitos de financiamento hegemônicos. As obras dependem majoritariamente de recursos públicos, orçamentos limitados e regimes de coprodução internacional muitas vezes marcados por relações desiguais de poder.

Sua inserção no circuito global de circulação tende a ocorrer por vias alternativas de legitimação. Nesse cenário, os festivais internacionais, mostras temáticas e a crítica especializada configuram o circuito primário de visibilidade das obras periféricas, antecedendo (ou substituindo) o acesso ao grande público comercial.

Conforme demonstram Dina Iordanova, David Martin-Jones e Belén Vidal (2010), em *Cinema at the Periphery*, o festival configura a porta de entrada para que o filme periférico conquiste legitimação e, em casos excepcionais, dispute o próprio centro hegemônico. Este foi o caso de *Flow*, cuja trajetória — ascensão ao Oscar após o reconhecimento em festivais — espelha o caminho percorrido por obras *live-action* como os já mencionados *Ainda Estou Aqui* e *O Agente Secreto*, e também *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018) e *Parasita* (Bong Joon-ho, 2019). Tais exemplos demonstram que, para a periferia, o acesso ao *mainstream*[9] é um movimento improvável que exige a consagração prévia em circuitos de prestígio.

Para além das barreiras econômicas e distributivas reside a submissão a padrões narrativos e estéticos definidos externamente pelos polos hegemônicos. Nesse sentido, Robert Stam e Ella Shohat (1994) argumentam:

> O eurocentrismo consiste em uma rede interligada de narrativas incorporadas, premissas subjacentes e metáforas submersas que, cumulativamente, moldaram um ‘senso comum’ amplamente compartilhado — aquilo que Vandana Shiva denomina ‘monoculturas da mente’ (SHOHAT; STAM, 1994, p. 387, tradução nossa).

[9] cultura de massa, amplamente divulgada pela mídia

Os autores evidenciam o regime simbólico que estabelece as expectativas de recepção e os critérios de reconhecimento de “qualidade” e “universalidade”. Tal estrutura não atua apenas na circulação das obras, mas também na formação dos critérios de visibilidade, legitimidade e valor estético no cinema global. Homi K. Bhabha (1994) discute como o cineasta periférico opera em espaços de negociação cultural, adaptando suas linguagens para dialogar com estruturas hegemônicas de reconhecimento. No *live-action,* essa negociação frequentemente se dá por meio da adoção de estruturas narrativas, gêneros e convenções de realismo. Já na animação, ela se evidencia também na adoção de estilos visuais, padrões estéticos e formas de representação transnacionalmente reconhecíveis.

4.2 Divergências fundamentais entre o Cinema Periférico *Live-Action* e Animado

A limitação de recursos da produção periférica não se traduz em deficiência, mas em soluções criativas. No entanto, a natureza distinta de cada meio faz com que essas soluções assumam configurações diversas.

O *live-action* parte da captura fotográfica do mundo real. Mesmo quando manipulado, seu ponto de partida é um registro indexado da realidade material. André Bazin (2018) fundamenta essa ideia ao argumentar que a fotografia e o cinema herdam a objetividade da técnica fotográfica, funcionando como um decalque do real impresso pela luz. A animação, por sua vez, constrói artificialmente cada quadro, sua matéria-prima não é o mundo, mas o desenho, a modelagem, a simulação.

A limitação de recursos no cinema *live-action,* portanto, tende a manifestar-se em uma estética de precariedade que frequentemente é incorporada como marca de autenticidade e denúncia: granulação, a imperfeição técnica, o uso da luz natural, o som direto com ruído ambiente, as locações autênticas e utilização de não-atores. A animação periférica, por operar a partir da construção artificial da imagem, desloca essa lógica, transformando a precariedade em afirmação estilística.

Dessa forma, aquilo que no *live-action* se apresenta como limitação material transforma-se em estratégia contra-hegemônica: converter a precariedade técnica em estética como forma de tensionar os padrões estabelecidos pelos centros dominantes. Ao incorporar as marcas do baixo orçamento como linguagem, essas obras reapropriam o real

hegemonicamente representado, exibindo-o a partir de uma perspectiva periférica e disputando as narrativas sobre territórios e histórias historicamente enquadrados pelo olhar dominante.

Esta compreensão encontra respaldo teórico em Stam e Shohat, que desenvolvem o conceito de estética da resistência ao analisar produções cinematográficas em contextos periféricos. Os autores argumentam que o eurocentrismo naturaliza determinadas formas de narrar e representar o mundo, ao mesmo tempo que deslegitima aquelas que não se conformam a seus cânones. Consequentemente, emergem outros regimes de visibilidade, nos quais o real periférico pode aparecer em sua complexidade, sem as mediações do olhar hegemônico. No contexto brasileiro, o Cinema Novo exemplifica esse gesto ao formular a "estética da fome", como coloca Glauber Rocha (1965), uma forma de recusar o colonialismo técnico-industrial associado ao modelo hollywoodiano.

A animação, por sua vez, não disputa a representação do real. A estratégia torna-se escapar do realismo hegemônico na construção de uma alegoria visual que comenta a condição periférica por analogia. Dusan Vukotic (1998) explica que, como a animação não é sobrecarregada pelo lastro das leis da física, ela não é escrava da realidade literal e não imita a vida, mas a interpreta. Essa característica amplia sua legibilidade intercultural, pois a construção alegórica permite que experiências locais sejam traduzidas em metáforas visuais compreensíveis em diferentes contextos culturais. Assim, enquanto o *live-action* periférico pode enfrentar barreiras de recepção devido à sua indexação ao real histórico e social específico, a animação opera em um regime mais flexível, favorecendo sua circulação transnacional. Ademais, ao atenuar marcadores culturais localizados — como dialetos, referências sociopolíticas muito específicas, ou códigos de realismo nacional — a animação facilita a exportabilidade do produto audiovisual e amplia seu potencial de circulação no mercado internacional.

Considerações finais

Meu interesse pelo cinema periférico, despertado na disciplina que cursei em 2024, desdobrou-se na trajetória em busca do lugar ocupado pelo cinema de animação nesse campo de estudos. Esse lugar revela-se ainda incipiente, reflexo dos estigmas associados ao meio — frequentemente relegado a uma posição de inferioridade em relação ao *live-action*. A escassez de material teórico dedicado à animação periférica é a lacuna que este trabalho busca, ainda que de forma inicial, problematizar e começar a preencher.

Se é verdade que o cinema periférico, em suas diferentes manifestações, compartilha condicionantes estruturais comuns — como a posição subalterna na geopolítica cultural, a dependência de circuitos alternativos de financiamento e visibilidade, e a constante negociação com os centros hegemônicos — a investigação das especificidades da animação enquanto forma de produção periférica mostra-se fundamental. Compreender suas particularidades amplia o escopo dos estudos sobre cinema periférico, mas também permite reconhecer as potências próprias do meio animado.

A delimitação deste estudo ao segmento de longa-metragens para cinemas, necessária para viabilizar a análise, abre caminho para investigações futuras. O mercado de animações seriadas para *streaming* constitui um campo promissor para a continuidade desta reflexão. É plausível supor que essa periferia seriada, com suas próprias lógicas de produção, circulação e consumo, desenvolva singularidades que merecem ser exploradas.

Pesquisas futuras poderiam investigar em maior profundidade a animação periférica em suas distintas técnicas e especificidades. Questões como a prevalência do 3D no mercado hegemônico da animação e a posição marginal ocupada pelo *stop-motion* e pela animação experimental — mesmo dentro do próprio mercado — constituem desdobramentos que despertam interesse, mas que não puderam ser contemplados nos limites deste artigo.

Nesse sentido, espero que esta pesquisa possa servir de ponto de partida para estudos posteriores e que contribua para o reconhecimento acadêmico do meio, não como um desvio ou subcategoria do audiovisual, mas como uma forma legítima de expressão estética e cultural no contexto das assimetrias do cinema global.

Referências

AINDA ESTOU AQUI. Direção: Walter Salles. Brasil/França: VideoFilmes, 2024.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2018.

BHABHA, Homi K. **The Location of Culture**. London: Routledge, 1994.

BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BROWN, Noel. **Contemporary Hollywood Animation**: Style, Storytelling, Culture and Ideology since the 1990s. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021.

DIVERTIDAMENTE 2 (Inside Out 2). Direção: Kelsey Mann. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2024.

FLOW. Direção: Gints Zilbalodis. Letônia/França/Bélgica: Dream Well Studio 2024.

FURNISS, Maureen. **Art in motion**: animation aesthetics. Rev. ed. Eastleigh: John Libbey, 2007.

GETINO, Octavio; SOLANAS, Fernando. **Hacia un tercer cine**. Buenos Aires: Tricontinental, 1969.

IORDANOVA, Dina; MARTIN-JONES, David; VIDAL, Belén (org.). **Cinema at the Periphery**. Detroit: Wayne State University Press, 2010.

LESLIE, Esther. **Hollywood flatlands**: animation, critical theory and the avant-garde. London: Verso, 2002.

MAHER, John. **Learning the real lessons from Ghibli**: an interview with Usman Riaz. Animation Obsessive, 2025. Disponível em: https://animationobsessive.substack.com/p/learning-the-real-lessons-from-ghibli. Acesso em: 21 fev. 2026.

MELEIRO, Alessandra. **The global animation market: opportunities for developing countries**. In: MELEIRO, Alessandra. Cinema and soft power: media, geoculture and policies of influence. São Paulo: Escrituras, 2020.

NAGIB, Lúcia. **Back to the margins in search of the core**: foreign land's geography of exclusion. Framework: The Journal of Cinema and Media, Detroit, v. 47, n. 1, p. 86–103, 2006.

O AGENTE SECRETO. Direção: Kleber Mendonça Filho. Brasil/França/Países Baixos/Alemanha: Vitrine Filmes, 2025

PARASITA. Direção: Bong Joon-ho. Coreia do Sul: Barunson E&A, 2019.

PRYSTHON, Angela. **Do Terceiro Cinema ao cinema periférico**: estéticas contemporâneas e cultura mundial. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 27, n. 1, p. 1-18, jan./abr. 2020

ROCHA, Glauber. **Estética da fome**. In: ROCHA, Glauber. Revisão crítica do cinema brasileiro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965. p. 63–75.

ROMA. Direção: Alfonso Cuarón. México/EUA: Netflix, 2018.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Unthinking Eurocentrism**: Multiculturalism and the Media. London: Routledge, 1994.

WALLERSTEIN, Immanuel. **The Modern World-System**. New York: Academic Press, 1974.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

YOON, Hyejin; MALECKI, Edward J. **Cartoon planet**: worlds of production and global production networks in the animation industry. Industrial and Corporate Change, Oxford, v. 19, n. 1, p. 239–271, 2010.