



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO



MILLER HENRIQUE CORRÊA DE BRITO

Ilusão de Vida:
Animações ao longo do tempo

MARIANA

2025

MILLER HENRIQUE CORRÊA DE BRITO

**Ilusão de Vida:
Animações ao longo do tempo**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Jornalismo da
Universidade Federal de Ouro Preto,
como requisito parcial para obtenção do
título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dra. Hila Rodrigues

MARIANA

2025

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

B862i Brito, Miller Henrique Correa De.
Ilusão de Vida [manuscrito]: animações ao longo do tempo. / Miller
Henrique Correa De Brito. - 2025.
31 f.: il.: color..

Orientadora: Profa. Dra. Hila Rodrigues.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Animação (Cinematografia). 2. Jornalismo. 3. Reportagem em forma
literária. I. Rodrigues, Hila. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III.
Título.

CDU 070.4

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter de Sousa - CRB6/1407



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO



FOLHA DE APROVAÇÃO

Miller Henrique Corrêa de Brito

Ilusão de vida: animações ao longo do tempo

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em jornalismo

Aprovada em 24 de novembro de 2025

Membros da banca

Prof.(a) Dr(a). Hila Rodrigues - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)
Prof.(a) Dr(a). Cláudio Rodrigues Coração - (Universidade Federal de Ouro Preto)
Prof.(a) Dr(a). Ricardo Augusto Silveira Orlando - (Universidade Federal de Ouro Preto)

Hila Rodrigues, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 14/01/2026



Documento assinado eletronicamente por **Hila Bernardete Silva Rodrigues, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 14/01/2026, às 15:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1041997** e o código CRC **40F8EEF3**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar aos meus pais, que me deram todo o suporte e afeto possível para buscar realizar meus sonhos e aspirações, poder assim alcançar, lugares inicialmente impossíveis para mim.

Agradeço às companhias, amizades e vizinhos que cultivei em meu caminho pelos morros e trincheiras de Mariana e Ouro Preto. Sem elas, esta jornada não teria o mesmo sabor.

Agradeço também à Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), que se tornou uma segunda casa para mim, em especial aos docentes e técnicos do curso de Jornalismo e funcionários do Instituto de Ciências Sociais Aplicadas (ICSA).

Por fim, agradeço ao grupo de pesquisa Quintais pelas elucubrações de mundos possíveis, resistências aos medos e acolhimento de incontáveis delírios e loucuras.

RESUMO

“Ilusão de Vida: Animações ao longo do tempo” é uma reportagem que busca relatar e refletir sobre a animação como um meio e como uma indústria. O texto concentra-se na filmografia estadunidense e percorre momentos-chave para as transformações da animação, considerando aspectos de produção e consumo. Com apuração de caráter bibliográfico, livros, artigos e documentários se tornaram fonte de pesquisa. O estilo do texto constitui um ponto de observação, uma vez que recorre a aspectos ensaísticos do jornalismo literário. Como um produto, sua materialização inspirou-se em referências de zines, álbum de recortes e nas próprias animações. O presente memorial traz reflexões teóricas sobre o tema e sua forma textual, além de um recorte do processo de produção.

Palavras-chave: Animação; jornalismo; reportagem-ensaio

ABSTRACT

"Illusion of Life: Animations Throughout Time" is a news story that seeks to document and reflect upon animation as a medium and as an industry. The text focuses on the US filmography and covers key moments for the transformation of animation as a medium in terms of production and consumption. Through bibliographic research, books, articles, and documentaries became the analysis sources. The style of the text becomes a point of observation, as it uses the essayistic aspects of literary journalism. As a product, its materialization was achieved with references to zines, scrapbooks, and the animations themselves. The present memorial brings theoretical reflections on the topic and its textual form, in addition to an excerpt from the production process.

Keywords: Animation; Journalism; Essay-report

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cópia de “Animation” feita por Yasuo Ōtsuka.....	19
Figura 2 - Diário 3.....	20
Figura 3 - Diário da Ellie.....	20
Figura 4 - Recorte de referências.....	21
Figura 5 - Logo alterada da MGM.....	22
Figura 6 - Detalhamento dos elementos “Ilusão de Vida” (1).....	22
Figura 6 - Detalhamento dos elementos “Ilusão de Vida” (2).....	23

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. ZEITGEIST: ANIMAÇÃO, NARRATIVA E PÓS-MODERNIDADE.....	13
2. UM VELHO NOVO JORNALISMO.....	16
2.1. O texto-espelho.....	16
2.2. Do além mar para os periódicos tupiniquins.....	18
2.3. O lugar do fato, da credibilidade e da reportagem.....	19
2.4. O ensaio como um texto em movimento.....	21
3. Os porquês? e como? de um ensaio-reportagem/reportagem-ensaio.....	23
Considerações finais.....	29
Referências.....	30

INTRODUÇÃO

A humanidade usa os desenhos para contar histórias desde antes do surgimento da escrita. As pinturas rupestres eram a forma que os seres humanos pré-históricos tinham para retratar suas narrativas. As imagens justapostas, somadas às sobras, criavam para os espectadores uma experiência narrativa imersiva há milhares de anos atrás (Bahia e Bahia, 2021). Desde esta época, seu objetivo era o mesmo da animação contemporânea: “criar a *ilusão de vida*”¹, como bem descreveu o diretor Brad Bird, ao receber o *Oscar de Melhor Filme Animado* na cerimônia de 2005 pelo longa *Os Incríveis* (2004).

Antes mesmo de se chegar às experimentações que levaram ao surgimento da animação como ela é hoje, havia, na Europa medieval, pinturas retratando passagens bíblicas de forma sequencial (McCloud, 1995), a Via Sacra, por exemplo. Na China, o teatro de sombras, ferramenta utilizada por uma das primeiras grandes animadores, Lotte Reiniger (1899 - 1981), existia há mais de mil anos em rituais funerários (Bahia e Bahia, 2021).

A animação, como indústria, se originou junto com o cinema. Num primeiro momento algo menor, de pouco interesse do público, até seu sucesso absoluto, com alguns personagens que, embora criados naquela época, são reconhecidos até hoje, como o Mickey da Disney e o Pernalonga da Warner, para citar alguns.

As produções são um reflexo de seu tempo e de seus criadores (Motta, 2004), um exemplo disso é que, durante guerras, as animações tratavam do tema, seja por meio da propaganda contra seus inimigos ou enaltecendo seus exércitos, ou, ainda, criando laços de amizade com seus vizinhos, para que eles estivessem do seu lado. Nas propagandas de guerra norte-americanas, um elemento que se destaca é a representação do medo. Nas peças produzidas durante a Segunda Guerra Mundial, os nazistas tinham medo e oprimiam certos segmentos como forma criar uma falsa superioridade.

Produtos midiáticos e a própria indústria da mídia são mecanismos de manutenção de arquétipos associados a certos grupos (Dornelles, 2021). A animação se torna uma plataforma para falar sobre essas lutas de maneira lúdica², mas, principalmente, para explorar mundos possíveis. Qualquer coisa que o cineasta possa manipular pode ser animado (Bordwell e Thompson, 2013). Mesmo que a animação seja normalmente associada ao público infantil, essa limitação não é real, pois a animação é equivalente ao *live action*, “qualquer tipo de filme

¹ A frase faz referência ao livro “Disney Animation: The Illusion of Life”, livro clássico sobre animação escrito por Frank Thomas e Ollie Johnston, dois célebres animadores da Disney.

² Lúdica num sentido próximo ao de McCloud (1995), animações, no caso dele quadrinhos, deixam situações complexas mais fáceis de se entender.

que possa ser feito no mundo pode ser feito também usando animação” (Bordwell e Thompson, 2013, p. 580). Essa ideia de público alvo para as obras animadas é o caminho para se entender o porquê do pânico acerca da representatividade nestas produções. Desde o início do século XX, existe a imagem da criança inocente e vulnerável, à mercê dos males da sociedade (Dornelles, 2021).

As obras animadas realçam as características do mundo real. Ao mesmo tempo, seu potencial para a distorção e delírio permite que elas trabalhem em um cinema menos realista e mais experimental. “A animação fornece uma maneira conveniente de mostrar coisas que normalmente não são visíveis, como a operação interna de máquinas ou alterações extremamente lentas das formações geológicas” (Bordwell e Thompson, 2013, p. 580). Este potencial é elevado quando se rompe com as expectativas de roteiro e narrativa.

Por fim, visto as características e breve histórico das animações, este trabalho se materializa em uma reportagem ensaio que usa o rigor da apuração jornalística junto da análise e abertura para novas perspectivas do ensaio. Jornalismo e ensaio se encontram em suas bases, a vida cotidiana, elemento central na construção de boas reportagens. Dimas Künsch e Renata Carraro destacam que

o ensaio possui características marcantes, como o dinamismo, a sutileza e a liberdade, com parentesco com a retórica – características essas que são essenciais à derrubada das bandeiras do rigor, da verdade e da certeza, hasteadas, sempre com muito orgulho, pelos seguidores do discurso puramente científico, os quais marginalizam o conhecimento tácito, o ato da compreensão, recusando-se a admitir que o mundo é incerto, efêmero e mutável. (Volponi, 2015, p. 23 e 24)

A linguagem do ensaio permite uma exploração do tema e das pautas. Rodrigo Volponi (2015, p. 22) observa que o ensaio oferece novas maneiras "de interpretar e de construir conhecimento, constituindo, assim, uma alternativa vigorosa ao tradicional discurso científico". E neste caso, há aqui uma alternativa ao tradicional texto jornalístico.

Este memorial, num primeiro momento, olhará para as questões da pós-modernidade e como as animações são produtos de seu meio, observando as formas de construção e permanência de narrativas. Autores como Byung-Chul Han (2023), Ben Singer (2004) e Fredric Jameson (1997) baseiam as discussões desta seção. Após isto, o foco se torna a forma utilizada para se contar esta história, o ensaio e a reportagem, como elementos separados e como um encontro de estilo, reflexão e informação. Para isso serão invocados autores de ambos os gêneros, além de contemporâneos que enxergam o fruto da união das duas formas de narrar. Rodrigo Volponi (2015), John Jeremiah Sullivan (2018), Jean Starobinski (2018),

Paulo Roberto Pires (2013), Luiz Gonzaga Motta (2004), Nilson Lage (2001), são os principais autores que fundamentam esta discussão.

Por fim, haverá um “Diário de bordo”, sendo este um relato do processo para produzir a reportagem “Ilusão de Vida: Animações ao longo do tempo”, além das referências, inspirações e, de certa forma, justificativas para que este produto ganhasse esta forma.

1. ZEITGEIST: ANIMAÇÃO, NARRATIVA E PÓS-MODERNIDADE

Introduzido pelo escritor alemão Johann Gottfried von Herder, *zeitgeist* se refere ao conjunto de ideias, crenças e comportamentos que regem e moldam determinada época, o “espírito de um tempo” (Andrade, 2024). Uma forma de entender este espírito é olhar para a arte de uma cultura, o que as massas consomem, o que a sociedade lê³.

A animação é um encontro possível destes três elementos. Com sua origem entre o fim do século XIX e início do século XX, esta forma de arte absorveu muito das transformações desta época. Estava acontecendo uma grande expansão dos meios de comunicação e das cidades. Este processo levou a uma maior valorização das imagens que passaram a estampar as páginas dos jornais (Singer, 2004). Este também foi o momento do surgimento de novas tecnologias (Bahia e Bahia, 2021). As animações eram entretenimento, mesmo após o cinema ganhar um certo destaque nas primeiras décadas do século XX, os desenhos eram produtos secundários, as poucas exceções eram os longas da Disney.

Fredric Jameson (1997, p.15) destaca que a teoria do pós-modernismo é um esforço para “medir a temperatura de uma época sem os instrumentos e em uma situação em que nem mesmo estamos certos de que ainda exista algo com a coerência de um ‘época’”. Em “Ilusão de Vida: Animações ao longo do tempo”, o objetivo foi utilizar a animação como bússola nesta exploração sobre momentos da história recente, uma vez que, como defende Silverstone (2002, p. 113), a “mídia fornece uma estrutura para a experiência, mas também a própria mídia é transformada pela experiência”.

Mais especificamente, o trabalho olha este reflexo das modificações sistemáticas do capitalismo chamado de “pós-modernismo”. Mesmo que o presente seja a própria teoria e a teoria em si do pós-modernismo, visto que há uma amálgama e superficialização das coisas, se faz necessário olhar para o passado para entender como a realidade atual é “esquizofrênica”, e que as relações econômicas e políticas com a mídia não são um caminho de mão única (Jameson, 1997).

Enquadrando o cinema, filho da modernidade, cujas transformações estão conectadas às transformações pós-modernas, Walter Benjamin (1985 *apud* Han, 2023) o compara a andar a pé em meio a um trânsito caótico. Este hiper estímulo seria mais uma forma em que a experiência se transforma em apenas informação, sendo agravado nos dias atuais, no qual

³ A leitura dos textos neste caso, se refere a uma visão mais ampla do que apenas a palavra escrita, algo próximo do que é defendido por Rhiney, uma configuração de sinais que são interpretadas de maneira coerente por uma comunidade de usuários (Rhiney, 2010. p.2810 *apud* Leal, 2018. p.18)

estas imagens deixaram de ser um rolo de filme e passaram a ser uma tela quase onipresente no cotidiano (Han, 2023).

A mídia e as formas produtivas estão fortemente entrelaçadas, desde o surgimento da imprensa, e dos veículos de comunicação de massa (Singer, 2004). No fim do século XIX e início do século XX esta relação se tornou o cerne das transformações sociais, o hiper estímulo se tornou elemento cotidiano e ferramenta de linguagem. Como uma forma de relação entre o indivíduo e a mídia, Silverstone (2002) propôs o conceito de “brincadeira”, no original *play*, que indica um jogo, uma troca lúdica entre as partes durante as relações. Uma fuga do cotidiano para um espaço moldado por regras que divergem da vida comum.

A animação é um *player* importante nesta relação sócio midiática, pois suas características criam um laço lúdico com a audiência. Assim como a cultura popular, “ela pegou a regulação séria e muitas vezes opressora da condução da vida cotidiana, a regulação pelo Estado, pela religião ou pela comunidade, e a pôs de ponta-cabeça” (Silverstone, 2002, p.119).

Benjamin (1987 *apud* Han, 2023) olha para a infância como a última fase de vida no qual é possível viver em um *mundo encantado*. A fantasia e a imaginação são partes importantes para a formação de um indivíduo. Essas brincadeiras e ilusões vão se dissipando, há a perda da aura que leva as coisas para além de suas existência, em um “véu de mistério” (Han, 2023, p.80).

É durante a brincadeira que se reencontra o prazer da vida. As mídias também brincam, entre si e com o público, em um processo de violação de fronteiras entre real e fantasia, o sério e o cômico. Essas transcrições são marcas da pós-modernidade nos processos midiáticos. Os produtos da mídia acabam se tornando, assim, espelho do real e desses tensionamentos, mas com um porém: eles distorcem as imagens (Silverstone, 2002).

Se a fotografia é, na sua forma mais simples, um registro, uma pílula de informação, que sem o devido tratamento é apenas mais um no fluxo de hiper estímulos que inunda em patamares cada vez maiores a sociedade, a animação tem, de forma inerente, uma volta a memória que a permite ter uma aura (Han, 2023). Se no cinema como arte cada cena e plano precisam ser pensados, na animação cada frame é intencional.

Byung-Chul Han (2023) pontua ainda que as narrativas dão sentido ao caos durante a crise. Quando se olha para momentos de grande transformação, como, por exemplo, a Segunda Guerra Mundial, a arte, e neste caso a animação, ajuda a dar sentido à realidade. “Elas oferecem uma explicação simples para questões complexas que são responsáveis pela crise” (Han, 2023, p. 114).

Nas mídias de massa, esses espelhos possuem públicos predeterminados, e, no caso da televisão, a grade de programação reforça esses movimentos. Com um bloco específico para animação, por exemplo, é criada uma relação de confiança entre a mídia e o mercado publicitário, uma vez que se agrupa um público específico em um mesmo horário (Stabile & Harrison, 2003).

É possível fazer uma crítica às produções midiáticas, mas também pode-se entendê-las como parte integrante e que pode ser um recurso significativo para certos indivíduos. Segundo Craig *et al* (2015), a mídia tem um poder de conexão e reafirmação para jovens *queer*, por exemplo. Neste contexto, a pesquisa aponta que, mesmo que de maneira passiva, os indivíduos se conectam com estes produtos e estas mídias servem de fator comum para relações interpessoais, seja presencial ou através de mídias online.

Neste contexto, as histórias presentes nas animações servem ao aspecto mercadológico das relações humanas. Histórias vendem, relata Han (2023). Na concepção do autor, “na luta pela atenção, narrativas são mais eficazes do que argumentos. Por isso, elas são instrumentalizadas politicamente. O objetivo é apelar não ao entendimento, mas às emoções” (Han, 2023, p. 131). Assim, as animações se tornam parte de um mecanismo no qual as relações construídas têm mais valor comercial do que de conexão entre os indivíduos. Para haver esta narração, não basta contatar histórias, é necessário narrar.

2. UM VELHO NOVO JORNALISMO

O jornalismo, desde seus primórdios, é uma ferramenta para se registrar os fatos e contar histórias. Com o passar das décadas, talvez séculos, o ofício foi se aprimorando e se expandindo, ele não precisa mais se preocupar unicamente com um “hoje”, mas também explorar passados e elucubrar futuros possíveis.

Como ferramenta, o jornalismo moderno tem a possibilidade de penetrar os rincões da informação, destravando e criando conexões para a construção de uma trama. Um dos mais célebres autores latino-americanos, Gabriel García Márquez, fez uma longa carreira como repórter. O colombiano dizia que o jornalismo o ajudou a escrever e a assimilar o ofício de cronista no jornalismo (Guerreiro, 2015). A literatura e o jornalismo não devem ser vistos como extremos de um espectro de formas da palavra escrita, mas sim como materializações diversas, das mais variadas formas, de se narrar uma história, dando a elas mais ou menos toques de imaginação.

Um gênero que frequentemente esbarra em produções mais “literárias” e “autorais” é o ensaio. Ele permite uma exploração da linguagem e das formas de se conectar com o leitor por parte do autor, seja pela forma seja pelo conteúdo.

2.1. O texto-espelho

É possível escrever um texto de várias maneiras. Mais ou menos objetividade, pessoal ou não, conservador ou ousado, perspicaz ou ingênuo, delirante ou com os pés na realidade, primeira ou terceira pessoa, talvez segunda, exuberantes adjetivações ou concisão. Alternativas que definem o estilo da prosa, e a relação do leitor com o texto. Elas levam a escrita para um caminho mais direto e objetivo ou livre, no qual as palavras surgem como elas sentem que devem surgir, assim como uma dança que surpreende o público com cada movimento. No meio deste caldeirão de literatura está, em algum lugar, o ensaio.

Este gênero literário busca ser um espaço de reflexão, um exercício prático do método científico nas humanidades (Alves, 2015). Há uso da razão, valorizada pelos iluministas, para expressar ideias e opiniões dos autores nos mais diversos temas, com uso de seus conhecimentos e repertório (Sullivan, 2018), porém não se esquece do potencial de arte das coisas⁴.

⁴ Max Bense (2018) ressalta as possibilidades de uso do ensaio nas ciências, incluindo a experimentação literária como parte da produção do texto científico. Dentro da tradição alemã, por exemplo, não há distinção entre ensaio científico e literário, mas sim entre espiritual (*schöngeistig*) e o perspicaz (*feingeistig*).

Sua forma permite uma conexão com o leitor, e muitos autores atingem este objetivo se despidendo. O texto se torna o seu próprio reflexo em palavras, em seus textos, Montaigne, colocava reflexões sobre sua própria mente. Ele popularizou o termo ensaio (*essai*), que já era conhecido na França desde o século XII (Starobinski, 2018, p.13), ao utilizá-lo para se referir aos seus trabalhos. François Grudé, autor e bibliógrafo francês do século XVI, descreve que na obra “Ensaaios” (1580) de Montaigne, é possível ver “um homem inspecionando a própria mente como um meio de inspecionar a mente humana” (Sullivan, 2018, p. 38). O ensaio encontra assim uma honestidade que pode ser vista como uma anatomia do autor e do processo.

Dentro da academia, permite uma certa amostra do processo pelo qual o pesquisador chegou aos resultados apresentados (Bense, 2018). O texto passa a poder ser lido como um modelo anatômico do trabalho realizado. Durante a sua escrita o autor põe à prova suas ideias. Sem uma conjuntura que as sustente, a própria escrita-leitura do texto as colocará em xeque.

Porém, vale ressaltar que o ensaio não é uma plataforma para a produção da ciência, mas sim das ideias. É um território das letras no qual o indivíduo pode expor suas reflexões, ânsias e angústias. Sendo assim, é uma forma de entender os caminhos que o pensamento da sociedade que este indivíduo está inserido percorre, não sendo incorreto ver este tipo de produção como um campo para desvelar pautas a serem aprofundadas. Neste sentido, Bense (2018, p.115) pontua que

O ensaio prepara substratos, ideias, sentimentos e formas de expressão que algum dia virão a se tornar prosa ou poesia, convicção ou criação. O ensaio significa, nesse sentido, uma forma de literatura experimental, do mesmo modo que se fala de física experimental em contraposição à física teórica.

O gênero permite, e talvez seja esta a parte mais interessante e sofisticada do ensaio, o uso de uma poesia que galvaniza e ginha os objetos e descobertas. Bense (2018, p.116) ainda destaca: “É claro que em todo ensaio ocorrem belas frases, que são como que seu germe, sua origem. É por essas frases que se sabe que essa prosa não tem fronteira fixa em relação à poesia”. A produção de conhecimento aliada à perspicácia da literatura.

Volponi (2015), em análise do ensaio, propõe que ele é o melhor caminho para se retomar a criatividade nos textos de não-ficção, além de ser uma alternativa ao artigo científico. Mas para ganhar espaço nas publicações científicas, o ensaio precisa se aproximar da forma de escrita acadêmica de modo a dar credibilidade para as proposições do texto, muitas vezes em detrimento do estilo.

As citações, em um ensaio, são utilizadas com parcimônia, de forma estratégica, a fim de ampliar um ponto ou demonstrar de onde surgiu determinada ideia ou

simplesmente para mudar de assunto, e sempre de forma recortada, não interessando recuperar todo o sistema de pensamento de um/a determinado/a autor/a. (Vinci, 2013, p.8)

2.2. Do além mar para os periódicos tupiniquins

Mesmo que tenha nascido na França, o ensaio cresceu na Inglaterra (Sullivan, 2018). A responsabilidade inglesa pela popularização do ensaio está ligada ao uso deste gênero pela imprensa. No Brasil, o gênero apareceu e se espalhou pelas páginas dos jornais. Tornou-se um espaço no qual os pensadores refletiram sobre as questões de seu tempo nos artigos escrito pelos editores (Lage, 2001)

A *Familiar Essays*, que já havia se espalhado pelos jornais e folhetins britânicos no século XVIII, era um espaço para se discutir problemas da política, pessoas influentes da época e, de certa forma, “lavar roupa suja” (Eulalio, 2018). É necessário salientar que, deste Montaigne, o ensaio tinha um maior espaço nas altas classes. O francês, em seus trabalhos, ostentava todos os seus nomes e títulos para dar credibilidade ao seu texto (Starobinski, 2018, p.16), fazendo do ensaio uma forma de comunicação de um seletor grupo. Da nobreza o texto migra para uma burguesia e se espalha, ganhando um certo destaque na literatura, principalmente na Inglaterra, onde o texto se espalhou tanto que, hoje, *essay* significa desde um trabalho de escola até um texto de um grande crítico literário (Pires, 2013, p. 187).

Essa grande popularização do formato em território inglês deu ao ensaio um acesso à comunicação de fatos, ideias e reflexões em meios de massa. “A burguesia utilizou amplamente os periódicos impressos em sua luta pelo poder, por todo o Século XVIII. Os jornais eram lidos como panfletos e os leitores valorizavam mais que tudo o editorial” (Lage, 2001, p.78). Os jornais e folhetins se tornaram espalhadores de pensamentos, histórias e “estórias”, brigas e até fofocas.

Um curioso e relevante uso do ensaio que aborda todas estas características é o “Reynolds Pamphlet”, escrito em 1797, por Alexander Hamilton, o primeiro Secretário do Tesouro do recém formado Estados Unidos da América. Nele, o autor, após ser acusado de corrupção e escândalo sexual, conta a sua versão dos fatos, revelando, por meio deste panfleto, que não cometeu nenhum crime financeiro, mas, sim, pagou suborno para o marido de sua amante, para que ele não revelasse o caso para o público (Prokop, 2015). O objetivo de Hamilton, em seu ensaio de 37 páginas (mais 58 com documentos que comprovavam suas afirmações), pretendia “afogar seus acusadores com as palavras” (Chernow, 2004, apud Prokop, 2015).

Um dos primeiros jornais do Brasil foi escrito, editado e impresso na Inglaterra, pois não havia a permissão para se ter uma imprensa no Brasil. O jornal clandestino de Hipólito da

Costa, o *Correio Braziliense*, no início do século XIX, trazia os primeiros “ensaio de em alto nível intelectual” (Eulalio, 2018, p.151) do país, introduzindo a tradição inglesa que se espalhou pelos jornais que o sucederam. Os textos com comentários, exposições de pensamentos e análises, alinhavados por uma prosa direta foram os fundadores deste gênero até então inédito no país. Esses primeiros jornais e jornalistas se incumbiam de difundir as ideias burguesas (Lage, 2001, p.3), assim como a maioria dos ensaístas até aquele momento, estando em posições similares. O trabalho deles acabava sendo o de exprimir e difundir opiniões e orientações sobre a realidade.

2.3. O lugar do fato, da credibilidade e da reportagem

Com o desenvolvimento dos jornais o cenário mudou pouco a pouco. O público consumidor de jornalismo cresceu, junto vieram maiores tiragens e novos veículos. Uma variedade de grupos era atendida, mas havia sempre uma competição para a venda. A publicidade, que hoje é o principal financiador do jornalismo *mainstream* (Lage, 2001, p.79), ganhou um espaço no berço desta mídia.

Neste cenário, o jornal passou a ter demandas: criar uma narrativa atrativa ao leitor e ser um lugar de credibilidade, no qual o conteúdo de suas páginas é uma verdade. Com isso ganhavam a confiança do público, vendiam mais e se tornavam plataformas de publicidade mais relevantes. Além disso, os veículos acumulavam poder ao usar seus textos como ferramenta política. Lage (2001) salienta que o jornalista desmentia a história contada pelos órgãos de poder antes mesmo dela ser escrita. Numa perspectiva histórica,

A mudança começou com a Revolução Industrial, no Século XIX. Na medida em que o público leitor se tornava multidão, graças à difusão do ensino público na Europa, as tiragens cresciam e o investimento na produção de um veículo aumentava, com a mecanização, o conteúdo relevante dos jornais deslocou-se para os segmentos de informação e entretenimento. Foi aí que nasceu a notícia, a reportagem e o jornalismo como o conhecemos hoje (Lage, 2001, p.78)

A notícia era o lugar para se encontrar a informação quente, a manchete bombástica que estampava as capas dos jornais e tablóides. Com a evolução, estruturou-se o pensamento de que não se segue a ordem dos fatos ao se escrever este texto, mas sim a relevância dos acontecimentos. Lage (2001, p.6) destaca que foi descoberta a importância dos títulos e das notícias em primeira mão, “o jornal que publicasse primeiro o relato de um fato de interesse público seria lido em lugar dos concorrentes e ganharia pontos na preferência dos leitores em geral para as próximas edições”.

Novelas literárias e cartuns, surgiram nos jornais neste contexto de expansão do meio (Lage, 2001). A reportagem entra na tessitura do jornal como um lugar para se alcançar os interesses do público leitor, desdobrando a notícia, contextualizando, investigando, encontrando uma linguagem que alcance as massas.

Numa visão mais moderna do jornalismo, a reportagem se tornou a nobreza da profissão. Após movimentos como o “Novo Jornalismo”, que seguiu caminhos menos pragmáticos e incorporou aspectos da literatura à trama jornalística, criou-se uma nova forma de explorar o fato sem a necessidade de se seguir a estrutura da notícia. Mas há uma batalha constante entre a longa apuração para se produzir um material extenso como uma grande reportagem, e os prazos e imediatismo do jornalismo.

Neste jornalismo, o repórter abre mão de certos princípios da área e, em contrapartida, pode assumir uma maior autoralidade. Um ponto para entender as diferentes formas de se produzir jornalismo está no uso da narração e da descrição. Segundo Motta (2004, p.3),

Narração é o procedimento representativo dominado pelo relato de eventos que configuram o desenvolvimento de uma ação temporal (cronológica) que estimula a imaginação (a diegese da história). A descrição, por outro lado, é o procedimento representativo de um momento único, estático, temporalmente suspenso, que procura “naturalizar” o discurso e criar o efeito de real pelo excesso de informações geradoras de verossimilhança

Os textos que se propõem a contar não usam apenas um ou outro recurso, mas sim uma combinação dos dois, podendo ter a predominância de certo estilo para se atingir um resultado. Porém, usar estes recursos demanda do jornalista uma profunda apuração e mesmo assim, em alguns casos é necessário ficcionalizar certas lacunas. A literatura demanda informações subjetivas que são inalcançáveis pela observação do repórter. Ela permite a onisciência e onipresença aparente do autor. Assim surgem dois caminhos: “ou se acrescentam dados fictícios, possíveis mas não comprovados, ou se misturam dados de diferentes episódios para compor um só” (Lage, 2001, p.62). Lage alega que quando isso ocorre, deixa-se de fazer jornalismo.

Assim como o jornalista, o receptor preenche as lacunas, conectando as partes, tecendo os laços e a linha do tempo a partir de diversas notícias que retratam de forma fragmentada determinada conjuntura. Os leitores acabam por “montar os atravessados quebra-cabeças das intrigas e significados através de atos criativos de recepção” (Motta, 2004, p.15).

2.4. O ensaio como um texto em movimento

Além do uso dos recursos de romances e poesias, existe a possibilidade de o jornalismo se aproximar do ensaio, ou melhor se reaproximar. Contar histórias, peça chave do jornalismo, é uma necessidade humana, narrar e renarrar as coisas que permeiam a sua existência. Dar sentido naquilo que é vivido pelo autor ou por um grupo. Tal demanda acaba por colocar o contador de histórias em uma posição de certa vulnerabilidade, expondo seus valores, representações e faltas, e um fragmento da sua leitura de mundo (Resende, 2009). Então, seriam os textos ensaísticos uma tentativa do autor entender a si próprio dentro de um contexto?

Segundo a interpretação de Volponi (2015, p.20), a efemeridade é inata à experiência humana, e o ensaio caminha neste espaço. O jornalismo também está neste âmbito, é o registro do dia a dia. De grandes eventos a banalidades do trânsito. Assim, a reportagem ensaio é um recorte do autor sobre determinado assunto, registrando relatos, fatos e dados junto de suas ideias. Este formato de produção jornalística, não é uma volta àquele jornalismo do século XVIII, mas um trabalho moderno que entra no mesmo “não lugar” do ensaio, uma não definição de forma que acaba por se tornar a própria definição (Starobinski, 2018).

No Brasil, o ensaio no jornalismo não teve uma retomada, ele sequer saiu de cena. Apenas ganhou um novo nome. A crônica se tornou o bastião do ensaio nas páginas do jornal. O espaço dado ao cronista de refletir sobre fatos, coisas, banalidades e efemérides é o espaço do ensaio, o pensamento livre. Este texto ganhou notas de ficção, mas não perdeu a veia jornalística. A crônica, além de refletir sobre esses objetos, busca também antecipar acontecimentos e revelar tendências do cenário político, esportivo, para citar algumas áreas no qual ela se destaca (Lage, 2001, p. 51).

Existe uma certa banalidade no cotidiano da crônica, que é reverberado na linguagem que ela utiliza. O texto não aborda o leitor em um lugar de superioridade, mas sim de igual para igual. A boa crônica chega no leitor como uma conversa, que é construída pelo autor no momento da escrita, (Calcagno, 2022) assim como o ensaio. Isso pode colocar este texto em um lugar que destoa da sisudez e forma fechada encontrada nos textos de *hard news*. É esse ritmo e olhar para o tema que a crônica se mantém próximo ao ensaio.

A crônica, por abraçar certos elementos da ficção, acaba tendo conexões com alguns aspectos do “Novo Jornalismo”. Esses textos mostram (*show*) mais do que contam (*tell*), privilegiando a narrativa. O texto que conta passa a ser visto como o jornalismo mais tradicional, nas notas dos noticiários, no qual o narrador tem maior participação na sequência

dos fatos (Calcagno, 2022, pg.37). Porém, quando o texto jornalístico incorpora elementos do ensaio, o *contar* ganha uma nova característica, ele mostra os elementos do pensamento de quem escreve, em um fluxo que não precisa seguir a cronologia dos eventos obrigatoriamente, mas a uma linha de pensamento.

O *mostrar* é usado para a representação dramática, a sequência de cenas que formam a história, e normalmente deixam parte da compreensão do enredo para o público. Já o contar é marcado pelo narrador que conecta as partes das respostas para o público. Toda *história* que é contada, inclusive a jornalística, transita entre estas duas ferramentas narrativas (Motta, 2004). Só com o balanço das duas é possível “dar origem a uma narrativa reflexiva e crítica” (Calcagno, 2022, pg.38)

Este formato permite um fluxo de informações e ideias. A descoberta do fato, inerente ao jornalismo, e a reflexão, própria do ensaio, não se limitam ao autor: começam com ele e continuam com o leitor. O ensaio permite vislumbrar os bastidores do pensamento e explorar a apuração e a reflexão (Calcagno, 2022).

3. OS PORQUÊS? E COMO? DE UM ENSAIO-REPORTAGEM/REPORTAGEM-ENSAIO

A partir desse momento, haverá uma mudança de pessoal. Coloca-se o Eu.

O texto ensaístico transita facilmente entre a academia e a reportagem, e creio que esta seja a real razão pela qual este trabalho tomou esta forma. Busquei, com o texto, tornar esse fluxo histórico pela indústria de animação acessível e recortável. Os segmentos foram pensados para funcionar como seções de um trabalho maior, mas com certo grau de individualidade, que permitisse sua compreensão de maneira isolada.

Muitas das referências partiram de fontes audiovisuais, como reportagens do Vox, e do jornalista Phil Edwards, vídeos do canal do youtube “Answer in Progress”, e vídeos-ensaios de Lindsay Ellis e Thiago Guimarães, do canal “Ora Thiago”. O uso da palavra escrita, ao invés de vídeos como a plataforma para este conteúdo, deu-se em razão da potencialidade do texto de se ramificar. As notas de rodapé que o recheiam, e de certa forma dão um respiro para a página da reportagem, permitem abordar um leque de temas que contribuem para o melhor entendimento do cenário criado pelo texto, sem a necessidade de se quebrar o ritmo narrativo.

As notas foram escritas em dois momentos. Algumas surgiram durante a escrita do texto principal como uma bifurcação do fluxo da escrita. Outras foram feitas após a finalização do texto não necessariamente para preencher lacunas, mas para expandir o conteúdo posto. Nem tudo que poderia ter se tornado uma nota foi incorporado ao produto final. O critério de seleção adotado foi o seguinte: que representassem um desdobramento interessante do conteúdo já inserido.

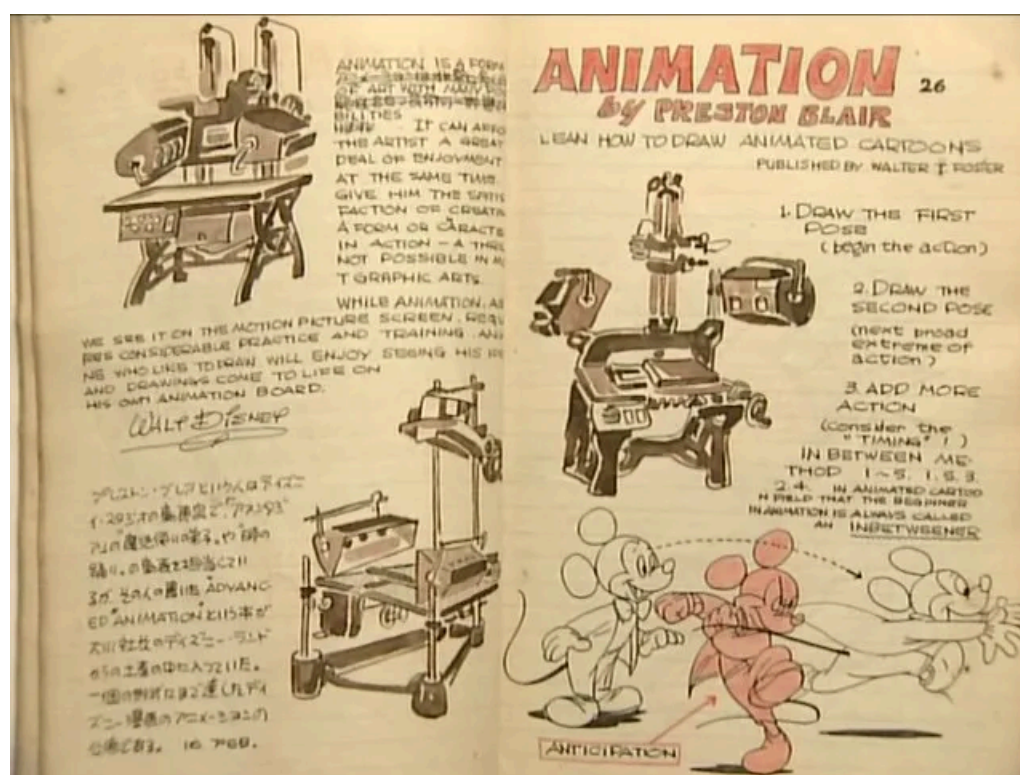
Ainda sobre o texto, seu estilo mais fluido e leve foi a principal razão para a criação da identidade visual. Inicialmente, inspirava-se em revistas, mas pelo caráter experimental que é permitido dentro de um produto em um Trabalho de Conclusão de Curso, foi tomando novas formas. A proposta se tornou: “E se este texto fosse as anotações de alguém que está pesquisando sobre animação?”. Seja um jornalista ou um animador/desenhista, ambos têm em comum, ao menos no imaginário coletivo, um caderno como utensílio básico para realizar o seu trabalho.

Assim, foi se moldando o projeto gráfico, ganhando características da Reportagem Visual. Nesse formato, a sequência e a forma como as imagens são justapostas são fundamentais para a construção do ritmo e da história. A narrativa é construída página a página, a partir da modificação do “ritmo das escalas relativas e dos ângulos dos elementos

pictóricos, variando, além do conteúdo individual de cada imagem, os valores tonais e posicionamento das ilustrações” (Embury e Minichiello, 2018, p. 116).

Na minha busca por referências estéticas, deparei-me com uma imagem da cópia feita a mão por Yasuo Ōtsuka do livro “Animation”, de Preston Blair (Figura 1). O animador japonês trabalhou nos filmes originais de “Lupin III” e nos curtas de “As Aventuras de Panda e Seus Amigos”, escritos e dirigidos por Hayao Miyazaki. O americano, animador experiente, com bagagem de vários estúdios, escreveu o livro na década de 1940 como forma de mostrar as técnicas que usava para animar, e, por ser didático e barato, tornou-se uma referência para muitos animadores iniciantes.

Figura 1 - Cópia de “Animation” feita por Yasuo Ōtsuka



Fonte: “Yasuo Otsuka’s Joy in Motion” (Uratani, 2004)

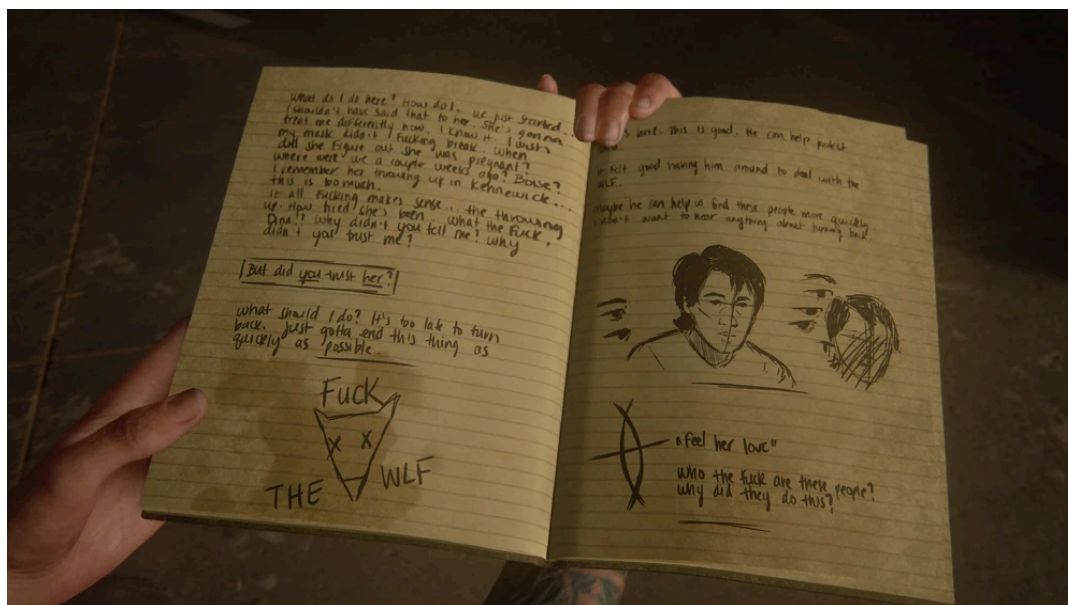
O livro original também segue essa estética de algo escrito à mão. A tipografia remete a escrita manual e os exemplos dados eram, em alguns casos, artes que Preston utilizou em animações que produziu. Com isso em mente, busquei mais referências, em especial em duas produções: O diário de Ellie (Figura 2), item que o jogador desbloqueia no decorrer da trama do game “The Last of Us Part II”, e os diários de “Gravity Falls” (Figura 2), que são elementos centrais da animação.

Figura 2 - Diário 3



Fonte: Gravity Falls: O diário perdido (Hirsh et al, 2018, p. 6-7)

Figura 3 - Diário da Ellie



Fonte: The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)

Além disso, fiz buscas por mais referências em plataformas como o Pinterest, utilizando palavras-chave como “Diário” e “Journal” (Figura 4). A partir disso, busquei entender quais elementos compõem esta chave estética e como os elementos da reportagem se encaixam neste formato extremamente flexível, tal qual o estilo do texto. Uma espécie de rima entre forma e conteúdo.

Figura 4 - Recorte de referências



Fonte: Montagem do autor

Com as referências postas, optei por recriar a página de caderno pautado como base do *grid* da página. As fontes escolhidas emulam várias formas de escrita manual. A fonte “Caveat” foi usada para o corpo do texto e notas, como base para os títulos foi escolhida a “Wc Roughtrad Bta”. Já nos trechos em japonês, “Yuji Boku”. Algumas outras tipografias foram utilizadas dentro dos elementos gráficos do livreto e em títulos. Além do estilo diverso de fontes, alguns dos títulos foram estilizados utilizando ferramentas de Inteligência Artificial.

As artes em estilo *doodle* foram feitas com IA, utilizando imagens de referência. A ferramenta utilizada foi o Gemini do Google em sua versão PRO. Algumas foram feitas a partir de referências, mas não seguindo o design à risca. Um exemplo é o leão, cuja referência foi a abertura da MGM, mas solicitado que fizesse como um desenho da Hanna-Barbera (Figura 5).

Figura 5 - Logo alterada da MGM



Fonte: Google Gemini

Nas figuras 6 e 7, estão destacados os elementos que formam a anatomia da identidade visual do projeto. Estão destacados elementos tipográficos e as fontes dos elementos. São usados como base páginas retiradas de “Ilusão de Vida: Animações através do tempo”.

Figura 6 - Detalhamento dos elementos “Ilusão de Vida” (1)

Imagens da identidade visual dos Looney Tunes

Fonte “Caveat, 16 pt, espaçamento de 22,7”

Imagem gerada por I.A.

Elemento do título editado com I.A.

Desenhos no front

Espaçamento entre subtítulo e texto variável

Montagem feita com imagens geradas por I.A. a partir de referência

Frame do curta “The Skeleton Dance”

quariam ter a sua própria versão. A Metro-Goldwyn-Mayer, ou MGM, lançou a “Happy Harmonies”. A Warner, por sua vez, criou o “Looney Tunes” e o “Merrie Melodies” que trouxeram ao mundo personagens como Pernalonga, Patolino, Guguinho, Coisete, e muitos outros. Fantasia sintetiza tudo que a animação pode ser. Inovadora, criativa, sem barreiras ou limites. O único obstáculo de uma animação é o limite da imaginação de seus criadores. O surreal se torna real. O diretor de “Os Incriveis” (2004), Brad Bird, ao receber o Oscar de Melhor Animação, disse que “Animação é sobre criar a ilusão de vida.”

Mas nem tudo são flores. Um entrave para a animação, principalmente para os longas, aparecia no horizonte. A Segunda Guerra Mundial tirou as pessoas do cinema, os estúdios perderam público e sem ele não era mais possível fazer grandes investimentos. De 1943 a 1949, o foco do estúdio passou a ser os curtas, e até seus longas se tornaram compilações de histórias. Houve apenas duas exceções em que não havia apenas interesse, mas também recurso e público. “Alô Amigos” (1943) e “Você Já Foi À Bahia?” (1945) não são importantes apenas por estarem entre os primeiros longas do estúdio, mas, principalmente, por terem feito parte da política da boa vizinhança dos Estados Unidos. O governo estadunidense sabia que a propaganda seria a melhor forma não só de vencer

“Donald e Zé Carioca momentos antes de beberem cachaca durante a primeira visita do pato ao Brasil em “Alô Amigos”

Fonte: Montagem do autor

Figura 6 - Detalhamento dos elementos “Ilusão de Vida” (2)



Fonte: Montagem do autor

O uso de ferramentas de inteligência artificial foi feito para atingir os objetivos da identidade visual proposta tendo em vista questões de cronograma. Foquei em utilizar o Gemini como uma ferramenta de trabalho, assim como o InDesign e o Photoshop que também foram fundamentais para a finalização do produto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho não começou como ele é hoje, mas se tornou algo próximo da ideia original, um olhar sobre as potencialidades da animação. No início do TCC a proposta era criar vídeos-ensaios discutindo: animação e pânico moral. Após as primeiras experimentações com texto, acabou se tornando uma reportagem, mas ainda possuída pelo espírito ensaísta. Quanto mais me debruçava sobre o tema e minhas fontes, mais o texto ganhava a meta de aproximar a informação do conceito de narração para Byung-Chul Han (2023, p.14):

A informação é aditiva e cumulativa. Ela não é portadora de sentido, enquanto a narração, por sua vez, transporta o sentido. Originariamente, sentido significa direção. (...) Além disso, a informação fragmenta o tempo em uma simples sequência do presente. A narração, por outro lado, produz um contínuo temporal, ou seja, uma história.

Neste novo contexto, a reportagem abraçou além de uma perspectiva histórica, um olhar para as possibilidades da animação como ferramenta comunicativa, e uma plataforma para a criação de novos mundos possíveis.

Um elemento que cabe ser citado é a quebra entre as disciplinas TCC 1 (JOR235) e TCC2 (JOR238). Realizei uma mobilidade acadêmica para a Alemanha e, durante a experiência, pude acessar bibliografias, referências culturais e visuais que influenciaram no produto final.

Independentemente dos resultados ou dos próximos passos para este trabalho, reconheço que, após ter, pouco a pouco, descoberto este projeto, passando por estados de conflito, empolgação, desespero, loucura e fúria, encontro-me em uma posição de gratidão ao processo e ao resultado final obtido. Creio que consegui sintetizar, mesmo que seja numa perspectiva subjetiva, aquilo que me fez querer fazer jornalismo e em um formato que une meus gostos, referências culturais e estéticas. Obriguei-me a explorar as possibilidades de texto. Em diversos momentos me deixei levar pela história que eu estava contando, e descobri o prazer de ser guiado por um terreno desconhecido pelas palavras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Isidoro M. **A ensaística e o trabalho científico**. Logos, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 14–17, 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14792>. Acesso em: 28 mai. 2025.
- ANDRADE, Rogério. **Zeitgeist Contemporâneo: decifrando o espírito do nosso tempo**. exame. 20 de março de 2024. Disponível em: <https://exame.com/lideres-extraordinarios/lifestyle/zeitgeist-decifrando-o-espírito-do-tempo/>. Acesso em 09 ago. 2025
- BAHIA, Ana Beatriz e BAHIA, Sophia. **A História da Animação**. Curitiba, PR: InterSaberes, 2021.
- BENSE, Max. **O Ensaio e Sua Prosa**. In: PIRES, Paulo Roberto (Org.). **Doze ensaios sobre o ensaio**. Tradução: Samuel Titan Jr. São Paulo: IMS, 2018. p. 110 – 124.
- BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. O filme de animação. In: BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2015. p 580-598.
- CALCAGNO, Victor Braga. **Jornalismo, a profissão impossível: ensaio e reportagem em Janet Malcolm**. 2022. 155 f. Dissertação (Mestrado em Literatura, Cultura e Contemporaneidade) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.
- CRAIG, Shelley L. et al. **Media: A Catalyst for Resilience in Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Youth**. Journal of LGBT Youth, v. 12, n. 3, p. 254–275, 3 jul. 2015.
- Dornelles, Wagner dos Santos. **Nada é por um acaso: pânico moral e representação LGBTQIA+ nos desenhos animados infantis do século XXI**. In: **IV Jornada Internacional GEMInIS (JIG 2021)** - <https://doity.com.br/anais/jig2021/>, 2022. Disponível em: <https://doity.com.br/anais/jig2021/trabalho/224703>. Acesso em: 24 nov. 2023.
- EULALIO, Alexandre. **O ensaio literário no Brasil** In: PIRES, Paulo Roberto. (Org.). **Doze ensaios sobre o ensaio**. São Paulo: IMS, 2018. p. 144–201.
- EMBURY, Gary e MINICHIELLO, Marie. **Reportagem Ilustrada: Do desenho ao jornalismo: princípios básicos, técnicas e recursos**. São Paulo: Gustavo Gil, 2018.
- HAN, Byung-Chul. **A Crise da Narração**. Tradução: Daniel Guilhermino. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023
- HIRSH, Alex et al. **Gravity Falls: O diário perdido**. Tradução: Raquel Nakasone, Aline Uchida. São Paulo: Universo dos Livros, 2018.
- JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997

LAGE, Nilson. **A reportagem – Teoria e Técnica de Entrevista e Pesquisa Jornalística**. 2001. E-book. Disponível em: <<https://nilsonlage.com.br/wp-content/uploads/2017/10/A-reportagem.pdf>>. Acesso em 12 jun. 2025

LEAL, Bruno Sousa. **Do texto à textualidade na comunicação: contornos de uma linha de investigação**. In: LEAL, Bruno; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA, Geane (org.). **Textualidades Midiáticas**. Belo Horizonte: PPGCom/UFMG, 2018. p. 17-34.

LEITE, Sidney Ferreira. Walt Disney: política e indústria do entretenimento. **Revista Comunicare** Vol. 2. Ed 1, São Paulo, SP, 2002. Disponível em: <<https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2014/07/Walt-Disney.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2024.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Jornalismo e configuração narrativa da história do presente**. E-Compós, [S. l.], v. 1, 2004. DOI: 10.30962/ec.8. Disponível em: <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/8>>. Acesso em: 12 jun. 2025.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part II**. [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 2020. Jogo eletrônico.

PIRES, Paulo Roberto. **O lugar do ensaio no jornalismo cultural**. ALCEU, v. 14, n. 27, p. 185–190, nov. 2013.

PROKOP, Andrew. **The Reynolds Pamphlet, explained: Why Alexander Hamilton printed his sex scandal's details**. Vox. 2015. Disponível em: <<https://www.vox.com/2015/12/25/10662620/reynolds-pamphlet-hamilton>>. Acesso em: 29 jun. 2025

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, Leo (org.); SCHWARTZ, Vanessa R (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 95-123.

STABILE, Carol A.; Harrison, Mark (org.). **Prime Time Animation: Television Animation and American Culture**. New York: Taylor and Francis, 2013.

STAROBINSKI, Jean. **É possível definir o ensaio?** In: PIRES, Paulo Roberto (Org.). **Doze ensaios sobre o ensaio**. Tradução: André Telles. São Paulo: IMS, 2018. p. 12–26.

SULLIVAN, John Jeremiah. **Essai, essay, ensaio**. In: PIRES, Paulo Roberto. (Org.). **Doze ensaios sobre o ensaio**. Tradução: Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo: IMS, 2018. p. 28–42.

URATANI, Toshiro. **Yasuo Otsuka's Joy in Motion**. [S.l.]: Studio Ghibli, 2004. 107 min. Documentário.

VINCI, Christian Fernando Ribeiro Guimarães. **Ensaiair: um modo latino-americano de pesquisar**. *Interterritórios*, v. 9, n. 18, set 2023.

VOLPONI, Rodrigo. **O lugar e a importância do ensaio no jornalismo contemporâneo**. São Paulo, SP, 2015. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/o-lugar-e-importancia-ensaio-jornalismo-contemporaneo/>. Acesso em 5 ago. 2024