Frame e silêncio: memória e apagamento das trajetórias de mulheres na animação contemporânea

Frame and silence: memory and the erasure of women's trajectories in contemporary animation

Gabrielly Hand Mello
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil
Vitória, ES
contatogaha@gmail.com
https://orcid.org/0009-0001-5913-1932

Ana Felix
Afya Maceió, Brasil
Maceió, AL
anasfelix4@gmail.com
https://orcid.org/0009-0005-1404-3380

Natacha de Souza
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil
Vitória, ES
natacha.s.arte@gmail.com
https://orcid.org/0009-0008-2898-8272

Recebido em: 1 de abril de 2026
Aceito em: 22 de julho de 2026

Resumo:

Este artigo investiga as trajetórias de mulheres na animação industrial a partir de uma perspectiva que articula memória, gênero e trabalho. Historicamente marcada por invisibilização e apagamento autoral, a animação constitui um território para compreender como experiências femininas são construídas, narradas e, muitas vezes, silenciadas nos registros oficiais do audiovisual. Para isso, a pesquisa adota uma abordagem na qual faz análise de trajetórias profissionais, articulada à experiência no campo da animação e à formação acadêmica em artes e audiovisual. Revela-se que, embora a presença feminina seja significativa em diversas etapas da produção, suas contribuições permanecem fragmentadas e diluídas em créditos coletivos, enquanto estratégias de resistência emergem em coletivos, produções autorais e ações pedagógicas. Evidencia-se a necessidade de revisitar os critérios historiográficos tradicionais e reforça a importância de registros mais inclusivos, capazes de reconstruir narrativas históricas e culturais mais justas no campo da animação.

Palavras-chave: Animação. Audiovisual. Gênero. Feminismo. Memória.

Abstract:

This article investigates the trajectories of women in industrial animation from a perspective that articulates memory, gender, and labor. Historically marked by invisibility and authorial erasure, animation constitutes a field through which to understand how female experiences are constructed, narrated, and often silenced in official audiovisual records. To this end, the research adopts an approach based on the analysis of professional trajectories, articulated with experience in the animation field and academic training in arts and audiovisual. The study reveals that, although female presence is significant across various stages of production, their contributions remain fragmented and diluted within collective credits, while strategies of resistance emerge through collectives, authorial productions, and pedagogical actions. The research highlights the need to revisit traditional historiographic criteria and reinforces the importance of more inclusive records capable of reconstructing fairer historical and cultural narratives in the field of animation.

Keywords: Animation. Audiovisual. Gender. Feminism. Memory.

Introdução

A animação nasce a partir do signo e da técnica: indissociável desta, ao mesmo tempo que, enquanto como arte, envolve uma forma de expressão com regras e características próprias que a convertem em uma linguagem. Engloba uma ampla variedade de estilos, desde os desenhos animados infantis mais populares até experiências cinematográficas ousadas e abstratas. Explorando diferentes materiais, tempos e possibilidades sensoriais únicas a cada experiência fílmica. Ou seja, como característica que distingue a animação de outras linguagens é a capacidade de manipular formas, criando relações espaço-temporais independentes dos limites físicos. Essas questões são resolvidas dentro da própria imagem.

O Cinema de animação se desenvolveu a rigor antes do cinema fotográfico de ação livre, nutrindo-se das experiências dos brinquedos ópticos e de todos os atributos herdados de outras manifestações artísticas e gráficas com os primeiros experimentos da imagem em movimento. Sua motivação por trás do desenvolvimento da técnica da animação está embarcada no desejo de dar movimento às representações visuais aproximando-as daquilo que percebemos no mundo à nossa volta.

Ao longo do século XX e início do XXI, a animação atravessou diferentes ecossistemas, como o cinema, a televisão, meios de publicidade, educação, galerias e artes visuais e, mais recentemente, ambientes digitais e algorítmicos, como as inteligências artificiais, mantendo uma posição estratégica na invenção de novas gramáticas visuais. Ainda assim, sua história foi frequentemente narrada a partir de modelos industriais e eurocêntricos, autorais e canônicos que reproduzem assimetrias de gênero, classe e raça, contribuindo para o apagamento de trajetórias, especialmente os percursos de figuras femininas e coletivas.

Neste cenário, buscamos investigar as trajetórias de mulheres no campo da animação industrial a partir de uma perspectiva que articula memória, gênero e trabalho. Historicamente marcado por processos de invisibilização, precarização e apagamento autoral, o mercado da animação constitui um território fértil para compreender como as experiências femininas são construídas, narradas e até silenciadas nos registros oficiais do audiovisual em geral, e especialmente na animação. Embora a presença de mulheres

no mercado de animação seja significativa em diferentes etapas da produção, suas trajetórias permanecem frequentemente fragmentadas e diluídas em créditos coletivos, com contratos instáveis e narrativas que privilegiam figuras masculinas como protagonistas do fazer criativo.

Ao valorizar narrativas historicamente silenciadas, o artigo dialoga com os debates contemporâneos sobre memória, trabalho e epistemologias feministas, reforçando a importância de registrar e interpretar as experiências de mulheres em campos criativos marcados por desigualdades estruturais. Desse modo, busca-se problematizar os modos pelos quais certas histórias são preservadas enquanto outras permanecem à margem, contribuindo para a ampliação das discussões sobre gênero, cultura e justiça social no âmbito dos estudos sobre audiovisual e memória.

Apagamento histórico das mulheres nas narrativas "oficiais" do audiovisual em geral

Assim como qualquer narrativa histórica, a história do cinema é construída a partir de camadas interpretativas e de pontos de vista que orientam aquilo que escolhemos lembrar, valorizar ou silenciar. Tradicionalmente, os relatos sobre a origem do cinema enfatizam sobretudo a dimensão técnica de seu surgimento: a genealogia que parte de dispositivos ópticos como a câmara escura e a lanterna mágica que culmina no final do século XIX, a patente do cinematógrafo pelos irmãos Lumière. Os primeiros filmes associados a esse momento inaugural, com cenas do cotidiano, como trabalhadores saindo de fábricas ou a chegada de um trem à estação, são comumente interpretados como experimentações que inauguraram formas de representação do mundo visível. Essas imagens testemunham o desenvolvimento tecnológico da modernidade industrial além de revelar uma ampla transformação nas formas de percepção do sujeito moderno.

Entretanto, como em toda narrativa histórica, essa versão consolidada da origem do cinema, assim como qualquer registro histórico, não é neutra. Ela resulta de processos de seleção, hierarquização e exclusão que moldam aquilo que passa a ser reconhecido como história oficial. Como observou George Orwell em um artigo publicado em 1944 na revista Tribune: "a história é escrita pelos vencedores", afirma

que frequentemente mobilizada para refletir sobre disputas de memória e poder, torna-se particularmente pertinente quando aplicada à historiografia do cinema. Embora determinadas figuras tenham sido celebradas como protagonistas incontestáveis da invenção do meio, muitos outros agentes foram gradualmente apagados ou relegados a posições marginais nos relatos canônicos.

Nesse contexto, o apagamento deve ser compreendido como algo além do esquecimento involuntário. Precisa ser percebido como uma prática ativa de exclusão. Para as mulheres esse cenário de inviabilidade é muito mais evidente que qualquer outro:

> As mulheres no século XIX, não participavam de discussões no espaço público, cabendo-lhes somente o pudor, o silêncio e a honra. Não participando desses espaços, lhes são negados os direitos de contar suas histórias ou de participar da historiografia que fora desenvolvida naquele momento, o que justificaria sua ausência na narrativa histórica tradicional (Perrot, 2005).

No cinema, essas questões não passam despercebidas. Atribuições indevidas de autoria, desqualificação do trabalho feminino como auxiliar ou secundário, enquadramento das produções realizadas por mulheres como exceções isoladas e a ausência sistemática dessas trajetórias nos arquivos e narrativas oficiais constituem mecanismos recorrentes. Como apontam os estudos feministas da história, a exclusão das mulheres ocorre pela negação de reconhecimento e pela precarização de seus registros.

> As cineastas exploram o problema da definição do feminino numa situação em que as mulheres não têm voz ativa, não tem discurso, não tem lugar de onde possam falar, e examinam os mecanismos através dos quais as mulheres são relegadas à ausência, ao silêncio e à marginalidade, tanto da cultura como nos textos clássicos e no discurso dominante (Kaplan, 1995).

Em outras palavras, a própria dificuldade de narrar a história das mulheres no cinema está diretamente ligada ao apagamento sistemático de seus rastros na memória cultural e historiográfica. Durante muito tempo, a participação feminina nos processos de criação, produção e experimentação cinematográfica permaneceu fragmentada ou invisibilizada, seja pela ausência de registros, seja pela forma como os relatos históricos

foram organizados e legitimados. Tal invisibilidade resulta da maneira seletiva com que essa história foi construída, privilegiando determinadas figuras, práticas e narrativas em detrimento de outras.

Um exemplo emblemático desse processo de apagamento historiográfico é o caso de Alice Guy-Blaché,[1] hoje reconhecida como uma das figuras centrais dos primórdios do cinema narrativo. Ativa desde o final do século XIX, Guy-Blaché realizou centenas de filmes e desempenhou um papel decisivo na transição do cinema de simples registro documental para formas mais complexas de encenação e construção narrativa. Em um momento em que o novo meio ainda buscava suas possibilidades expressivas, suas obras, como o caso de *La Fée aux Choux* (1896),[2] exploraram recursos como encenação dramática, direção de atores, experimentações com efeitos visuais e organização narrativa, contribuindo significativamente para a consolidação de procedimentos que mais tarde se tornaram fundamentais para a linguagem cinematográfica. Apesar dessa atuação pioneira e de sua extensa produção, sua presença permaneceu, durante décadas, marginalizada nas histórias oficiais do cinema. A historiografia clássica privilegia uma narrativa fundacional centrada em inventores e realizadores homens, frequentemente associados à inovação técnica e à institucionalização da indústria cinematográfica. Nesse processo, a contribuição de Guy-Blaché foi gradualmente obscurecida, reduzida a notas de rodapé ou mesmo completamente omitida de diversos relatos canônicos sobre a origem do cinema.

A redescoberta de sua trajetória a partir da segunda metade do século XX, muito impulsionada por pesquisas historiográficas e por movimentos críticos atentos às dimensões de gênero na história do cinema, mostrou o apagamento da artista e evidenciou o caráter seletivo da memória audiovisual. Ao recuperar a obra de Guy-Blaché, torna-se possível compreender que o desenvolvimento inicial da linguagem cinematográfica foi mais plural e diverso do que sugerem as narrativas tradicionais. Nesse sentido, revisitar sua produção além de restituir o lugar de uma pioneira injustamente esquecida, questiona também os critérios históricos que definem

[1] Alice Guy-Blaché (1873- 1968) foi uma cineasta e roteirista pioneira do cinema, frequentemente considerada a primeira diretora a realizar filmes de ficção narrativa.
[2] La Fée aux Choux é um curta-metragem de fantasia de 1896, atualmente considerado perdido, dirigido por Alice Guy-Blaché. O curta-metragem é baseado no conto de fantasia envolvendo uma fada que pode gerar e dar à luz bebês a partir de repolhos.

quais sujeitos, experiências e contribuições são legitimadas como parte da história do cinema.

Situação semelhante pode ser observada na trajetória de Lois Weber,[3] uma das diretoras mais proeminentes do cinema mudo norte-americano. Durante as décadas de 1910 e início dos anos 1920, Weber alcançou amplo reconhecimento na indústria cinematográfica, sendo considerada, à época, uma das cineastas mais importantes em atividade nos Estados Unidos. Além de dirigir e escrever roteiros, também atuou como produtora e experimentou soluções formais e narrativas que ampliaram as possibilidades expressivas do cinema nascente. Seus filmes frequentemente abordavam temas sociais complexos — como desigualdade, moralidade, religião e direitos das mulheres — demonstrando que o cinema poderia funcionar além do entretenimento: como também espaço de reflexão ética e crítica social.

Apesar desse prestígio contemporâneo e de sua significativa contribuição para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, a relevância de Weber foi progressivamente obscurecida à medida que a historiografia do cinema se consolidava ao longo do século XX. Com a institucionalização dos estudos cinematográficos e a afirmação de narrativas centradas em modelos industriais e autorais predominantemente masculinos, muitas destas cineastas, que haviam desempenhado papéis importantes nas primeiras décadas do cinema foram gradualmente deslocadas para posições periféricas na memória histórica do meio. Nesse processo, a trajetória de Weber passou a ser frequentemente mencionada de forma episódica ou secundária, quando não completamente omitida dos relatos canônicos.

> As mulheres artistas passam pela história como meras sombras, isoladas umas às outras. Dado que seus feitos e criações ficaram em sua maioria sem efeito, com raras exceções absorvidas pela tradição masculina, não é possível construir retrospectivamente uma contra tradição independente (Bovenschein; Ecker, 1985).

[3] Lois Weber (1879-1939) foi uma diretora, roteirista, produtora e atriz do cinema mudo norte-americano, considerada uma das cineastas mais importantes e prolíficas de sua época. Destacou-se pela criatividade e pelo grande número de filmes realizados, sendo uma das poucas mulheres a ocupar posições centrais de direção na indústria cinematográfica do período.

A condição histórica das mulheres artistas pode ser compreendida, como observam Silvia Bovenschen e Gisela Ecker (1985), a partir de uma dinâmica persistente de invisibilização e fragmentação. A formulação evidencia a marginalização das mulheres no interior das narrativas culturais dominantes e a dificuldade de estabelecer continuidades históricas entre suas produções. Esse diagnóstico aponta para um problema estrutural: a ausência de redes de reconhecimento e de transmissão simbólica que permitiriam a constituição de uma linhagem artística feminina. Diferentemente do que ocorre com muitos artistas homens, cujas obras são preservadas, comentadas e inseridas em tradições consolidadas, as produções de mulheres frequentemente permanecem dispersas, pouco documentadas ou absorvidas por narrativas historiográficas que as reconfiguram sob perspectivas masculinas. Como resultado, suas contribuições tendem a aparecer de forma episódica ou excepcional, raramente articuladas como parte de um campo histórico contínuo. A crítica feminista, busca recuperar trajetórias dispersas e reexaminar os critérios que estruturam a historiografia artística, procurando justamente tensionar essa lógica, evidenciando que a aparente ausência feminina resulta menos de uma falta de produção e mais das condições históricas de registro, circulação e legitimação dessas obras.

Do ponto de vista teórico, essa discussão encontra sólido respaldo nos estudos feministas da história e da cultura visual, que ao longo das últimas décadas vêm questionando os pressupostos que estruturam as narrativas historiográficas tradicionais. Nesse campo, Joan Wallach Scott (1995) propõe compreender o gênero como uma ferramenta analítica fundamental para a investigação histórica. Em seu argumento clássico, Scott demonstra que o "gênero funciona como um princípio organizador das relações de poder e das formas de produção de sentido nas sociedades modernas" (1995), influenciando não apenas as experiências sociais, mas também os modos pelos quais essas experiências são registradas, interpretadas e transmitidas ao longo do tempo.

No âmbito específico das reflexões sobre memória e historiografia, Michelle Perrot (2005) evidencia que os silêncios em torno das mulheres não devem ser entendidos como simples lacunas documentais ou acidentes da história, devem ser percebidos como elementos constitutivos das próprias narrativas históricas modernas. Como observa a autora, "as mulheres deixam poucos rastros diretos, escritos ou materiais" (Perrot, 2005), o que faz com que sua presença seja frequentemente mediada

por registros produzidos por outros sujeitos ou instituições. Segundo essa perspectiva, a invisibilidade feminina resulta de processos estruturais de seleção e hierarquização da memória social, que definem quais experiências são consideradas dignas de registro e quais permanecem relegadas à margem do relato histórico.

No campo da animação, tais dinâmicas de apagamento assumem contornos ainda mais complexos. Diferentemente de outras áreas do audiovisual, nas quais a figura do diretor frequentemente se consolida como centro da autoria, a animação se caracteriza historicamente por um processo de produção profundamente coletivo, marcado pela divisão e pela especialização das tarefas. A realização de um filme animado envolve múltiplas etapas (muitas etapas que vão de concepção visual, desenho, animação, pintura, composição, fotografia, até o uso de recursos tecnológicos para pós-produção) distribuídas entre diferentes profissionais. Essa estrutura fragmentada de trabalho, embora fundamental para a própria materialidade do meio, cria também condições propícias para a diluição da autoria - próximo ponto a ser debatido, e para a invisibilização de determinadas contribuições no interior do processo produtivo.

Longe de constituir um sistema neutro, essa organização do trabalho afeta de maneira desigual os sujeitos envolvidos na produção. Em muitos estúdios, especialmente ao longo das primeiras décadas do século XX, as mulheres foram majoritariamente direcionadas a funções consideradas secundárias ou de suporte, frequentemente associadas à precisão manual, à repetição e ao cuidado. Atividades como pintura de acetatos, limpeza de desenhos, colorização e finalização técnica foram culturalmente enquadradas como tarefas minuciosas e meticulosas, o que sempre foi considerado como atributos historicamente vinculados ao imaginário do feminino, e, por essa razão, naturalizadas como trabalho técnico ou artesanal. Consequentemente, tais funções raramente foram reconhecidas como parte do processo criativo da animação.

Esse enquadramento contribuiu para consolidar uma hierarquia simbólica entre diferentes etapas da produção animada. Enquanto certas atividades, como o caso de direção, concepção narrativa ou criação de personagens, passaram a ser associadas à autoria e à invenção artística, outras permaneceram classificadas como trabalho invisível, apesar de sua importância fundamental para a realização das obras. Nesse

contexto, muitas mulheres que participaram ativamente da construção estética e material de filmes de animação tiveram suas contribuições reduzidas a papéis técnicos.

A trajetória de Lotte Reiniger[4] ilustra de maneira particularmente clara esse paradoxo. Reconhecida como uma das pioneiras da animação, Reiniger foi responsável por *The Adventures of Prince Achmed* [5](1926), frequentemente considerado um dos primeiros longas-metragens de animação da história do cinema. Utilizando a técnica de animação com silhuetas recortadas, a cineasta desenvolveu um estilo visual singular, marcado pela delicadeza gráfica, pelo movimento coreografado das figuras e por uma sofisticada articulação entre imagem, ritmo e narrativa. Seu trabalho demonstrou a viabilidade do longa-metragem animado em um período ainda inicial da linguagem e expandiu as possibilidades estéticas da animação ao integrar influências do teatro de sombras, da ilustração e da tradição dos contos populares.

Apesar da relevância de sua obra e de seu impacto na consolidação da animação enquanto forma artística, Reiniger foi, durante muito tempo, tratada pela historiografia como uma exceção curiosa, situada à margem daquilo que se convencionou chamar de história "principal" da animação. Em vez de ser plenamente reconhecida como uma agente estruturante no desenvolvimento da linguagem animada, sua trajetória foi frequentemente enquadrada como um caso singular, isolado e quase anedótico no interior de uma narrativa dominada por estúdios, inventores e diretores homens.

Esse tipo de seccionamento revela um mecanismo recorrente nas narrativas históricas: a tendência de reconhecer mulheres notáveis apenas como exceções extraordinárias, sem que esse reconhecimento implique necessariamente uma revisão mais ampla dos critérios que estruturam a historiografia. Ao destacar determinadas figuras femininas como raridades e curiosidades, a história cultural preserva a aparência de inclusão ao mesmo tempo em que mantém intactas as estruturas narrativas que privilegiam determinados sujeitos e modelos de autoria. No caso da animação, esse

[4] Lotte Reiniger (1899–1981) foi uma diretora de cinema alemã e uma das principais pioneiras da animação, reconhecida especialmente por seu domínio da técnica de animação com silhuetas recortadas.

[5] *The Adventures of Prince Achmed* é um longa-metragem de animação alemão de 1926, escrito e dirigido por Lotte Reiniger.O filme é considerado o mais antigo longa-metragem de animação sobrevivente. A narrativa baseia-se em elementos de diferentes histórias de One Thousand and One Nights, como "Aladdin", "Ahmed e Paribanou" e "O Cavalo de Ébano". O filme utiliza a técnica de animação de silhuetas desenvolvida por Reiniger, criada a partir da manipulação de recortes de papelão e finas lâminas de chumbo sob uma câmera, inspirada em teatros de sombras como o Wayang.

processo contribuiu para reforçar a percepção de que as contribuições femininas seriam episódicas ou periféricas, obscurecendo o fato de que mulheres estiveram, desde os primórdios do meio, profundamente envolvidas na experimentação técnica, estética e narrativa que moldou a linguagem da animação.

No cenário brasileiro, a discussão não se distancia significativamente desse contexto mais amplo de desigualdade e invisibilização. As assimetrias de gênero e raça que atravessam a história do cinema mundial também se manifestam de forma evidente na estrutura do audiovisual nacional. Um exemplo revelador encontra-se na pesquisa "A cara do cinema nacional", publicada pelo Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa (GEMAA) e divulgada na Revista GEMAA. O estudo analisa a distribuição de gênero e raça em três posições centrais da produção audiovisual (direção e roteiro, por exemplo) em filmes brasileiros de grande circulação entre os anos de 2002 e 2012.

Os resultados evidenciam um cenário de forte concentração masculina e branca nas posições de maior poder criativo e decisório. No caso da direção, os dados indicam que 86,3% dos diretores são homens, enquanto apenas 13,7% são mulheres. Quando a análise incorpora o recorte racial, as disparidades tornam-se ainda mais evidentes: 84% dos diretores são homens brancos e apenas 2% homens negros. Entre as mulheres, 13% são brancas e nenhuma diretora negra aparece entre os filmes analisados. Esses números revelam não apenas uma sub-representação feminina, mas também a quase completa ausência de mulheres negras em posições de liderança criativa no cinema brasileiro. A mesma tendência se repete no campo do roteiro. Segundo a pesquisa, 74% dos roteiristas são homens e 26% são mulheres. No recorte racial, apenas 4% correspondem a homens negros, enquanto, novamente, nenhuma mulher negra aparece entre os roteiristas identificados no levantamento. Esse padrão sugere que a desigualdade não se limita à esfera da direção, mas atravessa diferentes etapas do processo criativo e narrativo do audiovisual.

Esses números demonstram que as desigualdades estruturais no campo audiovisual brasileiro não podem ser compreendidas apenas a partir da dimensão de gênero, mas exigem uma análise interseccional que considere também as relações raciais. A predominância masculina e branca nas posições de criação e visibilidade reforça a ideia de que o acesso às instâncias de autoria e representação permanece

profundamente condicionado por hierarquias sociais historicamente constituídas. Nesse sentido, os dados apresentados pela pesquisa contribuem para evidenciar como os mecanismos de exclusão e invisibilização discutidos no plano historiográfico também se manifestam, de maneira concreta, nas estruturas contemporâneas de produção do cinema nacional.

A escassez de mulheres nas mais diversas áreas das produções audiovisuais impõe uma viseira social nos projetos de cinema e, especificamente aqui, na animação, afinal, como é possível abordar narrativas que envolvem personalidades, experiências e especificidades femininas se quem os produz são homens? Não é à toa que grande parte dos roteiros, narrativas e visuais que envolvem a figura feminina seguem um tipo de tropos, um estereótipo com pequenas variações como a mocinha jovem e inocente, vilã velha e invejosa, a mãe controladora e cansada ou semelhantes. Essa relação desigual nas produções corrobora para a existência de uma enxurrada de produções audiovisuais que estabelecem a mulher do imaginário masculino como um padrão, o que é reproduzido repetidamente nas telas, influenciando uma parcela enorme do público masculino a imaginar mulheres dentro de um estereótipo idealizado, e o público feminino à exaustiva jornada para se encaixar em um padrão que não condiz com a realidade.

Casos como os de Alice Guy-Blaché e Lois Weber evidenciam que a exclusão das mulheres da história do cinema não se limita a contextos marginais ou experimentais, mas atravessa o próprio núcleo da formação do audiovisual moderno. A presença feminina esteve, desde os primórdios do meio, profundamente implicada em processos de invenção estética, organização industrial e experimentação narrativa. No entanto, a forma como essa história foi posteriormente narrada contribuiu para obscurecer essas participações, reforçando uma memória seletiva que privilegia determinados sujeitos e modelos de autoria. Revisitar essas trajetórias, restitui a visibilidade de cineastas fundamentais e permite compreender de maneira mais crítica e complexa os processos históricos que moldaram o campo audiovisual.

Autoria diluída e invisibilização feminina na animação.

O apagamento da história feminina no audiovisual se dá pelos regimes de visibilidade que organizam este campo e pela memória cultural suscetível a tais regimes; esses não só definem o que é representado nas telas, como também determinam quais sujeitos têm acesso aos espaços de produção e reconhecimento. Nesse processo, fica evidente como memória e gênero se entrelaçam, a memória cultural da animação é estruturada a partir de historiografias que endossam certos protagonismos enquanto silenciam outros. As mulheres artistas atravessam a história como coadjuvantes sem conexão entre si; suas produções e realizações foram deslegitimadas ou incorporadas a narrativa oficial sob autoria masculina. Portanto, mensurar e registrar em retrospecto o impacto real dos feitos femininos na animação se torna um desafio, já que os vestígios de suas trajetórias foram dispersos. (Bovenschen; Ecker, 1985 apud Fernandes, 2020)

As reflexões anteriormente apresentadas encontram ressonância evidente no campo dos estudos de cinema e audiovisual, onde diferentes pesquisadoras têm problematizado os critérios que estruturam a historiografia cinematográfica. Nesse contexto, autoras como Annette Kuhn (1994) questionam as metodologias de pesquisa e os regimes de visibilidade que determinam quais sujeitos e obras passam a integrar o relato histórico do cinema. O trabalho historiográfico no campo do cinema envolve necessariamente uma reflexão sobre as condições de produção da própria memória cultural, exigindo a revisão dos arquivos e das formas de interpretação que sustentam o conhecimento histórico sobre o meio (Kuhn, 1994). De modo semelhante, os estudos feministas do cinema não se limitam à recuperação de cineastas esquecidas, porém implicam uma transformação mais ampla das perguntas e dos métodos que orientam a pesquisa historiográfica (Gaines, 1990). Nessa perspectiva, reescrever a história do cinema significa questionar os critérios que definem autoria, relevância estética e legitimidade cultural no interior do campo audiovisual. Tal abordagem convida a uma leitura historiográfica mais ampla e reflexiva, capaz de reinscrever as experiências e contribuições femininas na história do cinema e da animação, revelando a complexidade e a diversidade dos processos técnicos, estéticos e sociais que moldaram o desenvolvimento dessas linguagens.

A questão da autoria ocupa um lugar central nas discussões na arte, sobretudo no cinema e audiovisual. No entanto, no campo específico da animação, esse debate assume contornos particulares. Como já vimos, diferentemente de outras formas de produção cinematográfica que o diretor ocupa e concentra o reconhecimento autoral, na animação, cheia de processos de criação profundamente coletivos, o desenvolvimento de um filme animado envolve diversas etapas realizadas por diferentes profissionais ao longo de um processo produtivo extenso e fragmentado. Nesse contexto, a autoria tende a se diluir no interior de uma cadeia de trabalho colaborativa, dificultando a atribuição de reconhecimento individual às contribuições criativas. Essa característica estrutural da animação tem sido apontada na literatura como um fator que diferencia o campo de outras práticas cinematográficas, incluindo no que diz respeito à noção de autoria. Contudo, embora a produção coletiva possa sugerir uma aparente horizontalidade no processo criativo, seus efeitos não se distribuem de maneira uniforme entre os profissionais envolvidos. A diluição da autoria tende a afetar de maneira desigual determinados sujeitos dentro da estrutura produtiva.

Todos os envolvidos em meios criativos são popularmente percebidos como artistas. Essa percepção vem atrelada a construções históricas e culturais que contribuem para a imagem do "gênio incompreendido" que trabalha sozinho em seu estúdio. A imagem do artista trabalhando sozinho foi romantizada durante séculos por diversos autores, que tinham em seus contos a figura heroica e autônoma do criador. Em contrapartida, a realidade rebate essa idealização com a imensa quantidade de processos e profissionais envolvidos na produção de arte. Reafirmando, assim, as ideias de Howard Becker (1982) as quais retratam a arte como um trabalho coletivo, fruto da cooperação entre vários indivíduos. A animação, enquanto arte, também contraria o imaginário coletivo e comprova o conceito de Becker (1982). Para que exista o produto, o processo de criação depende não só de diversos profissionais técnicos, como também de fatores tecnológicos, econômicos e sociais.

A coletividade ser intrínseca ao fluxo de trabalho de estúdios de animação pode não ser um fato para o público geral, mas é uma realidade para as mulheres nesses estúdios desde o século XX. Em um contexto que precedia uma guerra mundial, os estúdios de animação deixam de ser reservados à jovens rapazes e abrem espaço para mulheres na equipe. Entretanto, seus papéis eram limitados a funções operacionais e

rotineiras, com domínio exclusivo no setor *ink and paint*[6]. As equipes femininas exerciam uma função que apesar de fundamental e trabalhosa não era tão valorizada como os setores criativos. Vedadas de ocupar cargos de animadoras e impostas a um papel desvalorizado, as mulheres faziam um trabalho árduo para a equipe, mas não eram reconhecidas como parte crucial dela.

Um caso interessante para se analisar e refletir sobre a seção atual seria sobre June Tarpé Mills (1912–1988). Uma das mais importantes artistas e roteirista de histórias em quadrinhos dos Estados Unidos, ativa principalmente nas décadas de 1930 e 1940. Embora não tenha atuado diretamente na produção de animação, sua trajetória é frequentemente mencionada em discussões sobre autoria feminina em indústrias visuais populares, como quadrinhos e animação, pois ilustra processos semelhantes de invisibilização e diluição da autoria em campos dominados por estruturas industriais masculinas.

É importante lembrar que os campos da animação e dos quadrinhos estavam profundamente interligados nesse período. Muitos artistas transitavam entre ilustração editorial, tiras de jornal, publicidade e estúdios de animação. Os processos de trabalho também eram comparáveis: ambos dependiam de produção seriada, divisão de tarefas e grandes equipes de artistas, o que frequentemente levava à diluição da autoria individual. Nesse contexto, mulheres que atuavam nesses setores enfrentavam condições semelhantes de invisibilidade profissional, independentemente de estarem diretamente em estúdios de animação ou em outras áreas da cultura visual.

Mills ficou mais conhecida por criar a personagem Miss Fury[7], uma das primeiras super-heroínas protagonizadas e desenhadas por uma mulher. A série começou a ser publicada em 1941 em tiras de jornal e rapidamente ganhou grande popularidade. Apesar desse sucesso, Mills inicialmente assinava seu trabalho apenas como "Tarpé Mills", ocultando o prenome "June". Essa escolha não foi casual: na época, o uso de nomes ambíguos ou neutros era uma estratégia comum adotada por

[6] Departamento criado pelos estúdios Disney na qual era responsável por transferir os desenhos para os acetatos e aplicar as cores.

[7] Miss Fury é uma super-heroína da Era de Ouro dos quadrinhos norte-americanos. A personagem apareceu pela primeira vez na tira dominical *The Black Fury*, publicada em 6 de abril de 1941 pelo Bell Syndicate e criada pela artista June Tarpé Mills. Em novembro de 1941, a tira passou a se chamar *Miss Fury*.

mulheres que trabalhavam em áreas dominadas por homens, como forma de evitar preconceitos editoriais e garantir maior circulação de suas obras.

O caso de June Tarpé Mills evidencia como, mesmo quando mulheres alcançavam reconhecimento público em indústrias culturais de grande alcance, suas trajetórias frequentemente eram mediadas por estratégias de adaptação a estruturas profissionais marcadas por desigualdades de gênero. Nesse sentido, sua experiência dialoga com processos observados também na história da animação e do audiovisual, nos quais a autoria feminina muitas vezes aparece fragmentada, ocultada ou deslocada para posições menos visíveis dentro das narrativas historiográficas.

Esse caso não é isolado. Embora não tenha usado um pseudônimo formal durante a carreira, Dorothy Arzner[8] frequentemente assinava créditos de forma mais neutra ou era tratada pela imprensa de maneira que ocultava sua posição singular como única diretora mulher trabalhando regularmente em Hollywood nos anos 1930 dentro da *Directors Guild of America*. O caso dela é frequentemente citado na historiografia como exemplo de pressões estruturais que levam mulheres a negociar sua identidade autoral dentro de uma indústria masculina. Outro exemplo, a roteirista Leigh Brackett [9], na qual trabalhou em Hollywood desde os anos 1940 escrevendo roteiros de filmes *noir* e ficção científica. Embora não utilizasse pseudônimo completo, seu nome ambíguo frequentemente levava leitores e produtores a presumirem que se tratava de um homem, algo que acabou funcionando como uma espécie de "pseudonimização" indireta no mercado.

Em diferentes momentos da história das indústrias culturais e audiovisuais, mulheres recorreram a estratégias diversas para contornar as barreiras impostas por um campo profissional amplamente masculinizado. Em alguns casos, isso implicou a adoção de pseudônimos ou assinaturas neutras, capazes de ocultar ou atenuar a identificação de gênero e facilitar a circulação de suas obras em ambientes dominados

[8] Dorothy Arzner (1897–1979) foi uma diretora de cinema estadunidense cuja carreira começou no período do cinema mudo, no final da década de 1920, e se estendeu até os anos 1940. Foi a única mulher a dirigir filmes em Hollywood durante a década de 1930 e uma das poucas a consolidar uma reputação na indústria cinematográfica nesse período.

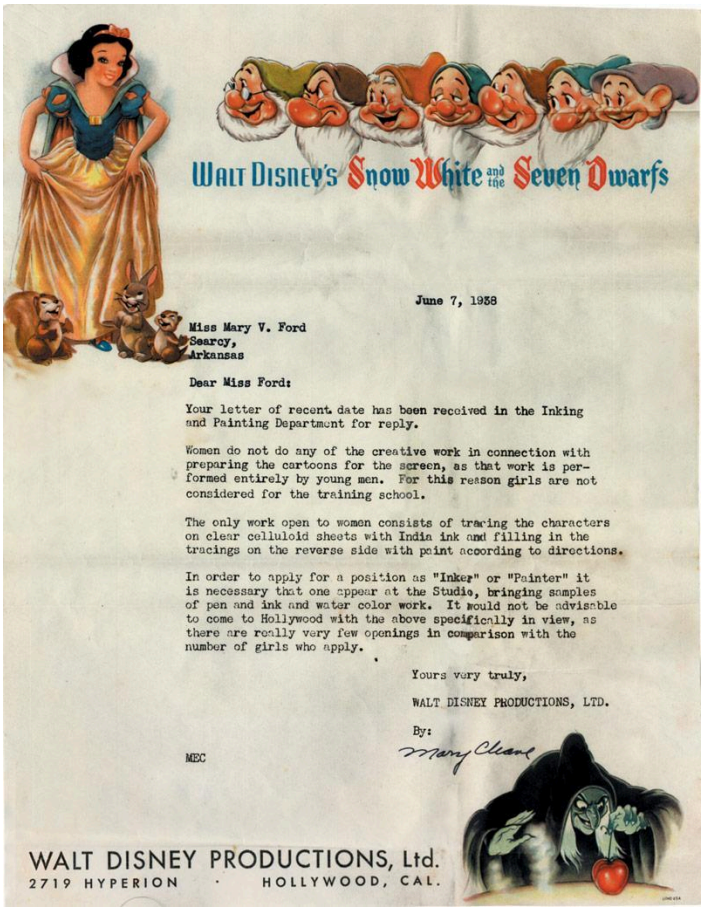
[9] Leigh Brackett (1915–1978) foi uma escritora e roteirista norte-americana, especialmente conhecida por seus trabalhos na ficção científica e no cinema.

por homens. Tais práticas podem ser compreendidas como formas de adaptação a um sistema cultural que historicamente associou autoridade criativa e legitimidade autoral à figura masculina.

Essa dinâmica de exclusão não operava apenas de maneira indireta por meio da divisão sexual do trabalho nos estúdios, mas também se manifestava de forma explícita nas próprias políticas de contratação da indústria de animação. Documentos históricos revelam que mulheres frequentemente eram desencorajadas ou mesmo impedidas de ocupar funções consideradas criativas, como a de animador. Um exemplo emblemático desse processo é a carta enviada por um estúdio a uma candidata interessada em trabalhar como animadora, na qual se afirmar que mulheres não eram consideradas para esse tipo de posição, sendo direcionadas, quando muito, a departamentos técnicos específicos. A correspondência, reproduzida na Figura 01, evidencia como a exclusão feminina era institucionalizada e naturalizada no interior da indústria, reforçando a divisão hierárquica entre funções criativas e tarefas consideradas auxiliares.

Uma carta de rejeição (Figura 01) escrita em 1938 para uma jovem que se candidatava a um cargo criativo na Walt Disney serve como um lembrete da natureza banal da discriminação socialmente aceita contra mulheres trabalhadoras. A carta afirma que “as mulheres não realizam nenhum trabalho criativo relacionado à preparação dos desenhos animados para a tela, pois esse trabalho é realizado inteiramente por jovens do sexo masculino. Por esse motivo, as meninas não são consideradas para a escola de treinamento”:

Figura 01 – Carta de rejeição enviada a uma candidata interessada em trabalhar como animadora em estúdios Disney, indicando que mulheres não eram contratadas para a função de animador.



Fonte: arquivo histórico da indústria de animação. Disponível em: https://www.vox.com/2015/7/16/8978351/famous-rejection-letters-disney-animator-women.

A correspondência, reproduzida na Figura 01, evidencia como a exclusão feminina era institucionalizada e naturalizada no interior da indústria, reforçando a divisão hierárquica entre funções criativas e tarefas consideradas auxiliares. Esse tipo de registro documental revela que o apagamento das mulheres na história da animação utiliza mecanismos históricos de exclusão que limitaram, desde o início, o acesso feminino às posições de autoria e direção.

> Não é que a Disney não empregasse mulheres. Ela empregava muitas como "artefinalistas", que corrigiam e davam forma às animações, e trabalhavam em ambientes fisicamente separados dos animadores homens, que ocupavam cargos mais prestigiosos. Mas a arte-finalização é apenas mais uma parte do processo de animação — às vezes uma parte árdua, como a *Vanity Fair* descreveu em 2010. (Noriega, 2015).

A partir dessas evidências, torna-se possível compreender que a invisibilização feminina na animação vai além de uma lógica colaborativa do meio. Na verdade, se mantém em um conjunto de práticas institucionais e culturais que historicamente limitaram o reconhecimento das contribuições das mulheres. Reconhecer essas dinâmicas é um passo fundamental para reavaliar a historiografia da animação e para identificar as estratégias contemporâneas que buscam ampliar a visibilidade e a participação feminina nesse campo. Nesse contexto, têm surgido, nas últimas décadas, diferentes coletivos, redes e instituições dedicadas a mapear trajetórias, promover a circulação de obras realizadas por mulheres e fomentar pesquisas voltadas à presença feminina na animação. Essas iniciativas desempenham um papel importante ao articular profissionais, pesquisadoras e estudantes, contribuindo para a construção de novas narrativas historiográficas e para a legitimação das mulheres como agentes centrais no desenvolvimento do campo animado.

Entre invisibilização e reconhecimento: mulheres na historiografia da animação

A história da animação, como já mostrado, foi desenvolvida a partir de marcos técnicos, estúdios consagrados e nomes notórios. No entanto, ao analisar a narrativa construída é possível notar cenários recorrentes em que os nomes masculinos são celebrados, enquanto as trajetórias das mulheres que contribuíram para o meio são marginalizadas. O apagamento dessas profissionais nas narrativas oficiais não é fruto de episódios isolados na história, faz parte de uma construção social da realidade que define quem pode ser visto, lembrado e legitimado como autor. Ao longo das décadas, mulheres atuaram como animadoras, roteiristas, diretoras, coloristas e produtoras, mas suas contribuições eram subordinadas à assinatura masculina ou atribuídas a coletivos genéricos. Dessa forma, se criou um padrão de contribuições femininas sistematicamente diluídas que evidencia uma lógica histórica de invisibilização com consequências vistas até os dias atuais.

Essas lacunas também se tornam evidentes quando observamos a própria historiografia da animação brasileira. A falta de registros sistemáticos sobre a participação feminina no campo foi apontada por pesquisas recentes que procuram

mapear a presença das mulheres ao longo do centenário da animação no país. Krüger, Lannes e Schneider (2019), citadas por Schneider, Prado, Lindoso e Bolshow (2021), fazem parte do grupo recente de pesquisadores da área e evidenciam em seus estudos essa escassez. Elas apontam que durante muitos anos os alunos buscando estudar o cinema de animação do Brasil possuíam apenas o livro de Antonio Moreno (1978)[10] como instrução — o qual menciona apenas três animadoras brasileiras de maneira informal, mostrando a falta de referências na área e credibilização das profissionais.

Como observa Carla Schneider (2021), diante da limitada documentação disponível, torna-se necessário examinar tanto os registros históricos quanto as próprias pesquisas produzidas no meio universitário, com o objetivo de entender de que maneira a presença das mulheres foi — ou não — incorporada às narrativas sobre a animação nacional. A autora destaca que investigações recentes têm se orientado a partir de dois eixos principais: compreender como se desenvolve o movimento de pesquisas acadêmicas sobre mulheres brasileiras na animação e apresentar iniciativas que buscam responder às lacunas reveladas por esse panorama historiográfico (Schneider, 2021).

A fim de diminuir os impactos da invisibilização feminina nas animações, algumas organizações surgiram como resposta. No âmbito global, destaca-se o *WIA Gender Equity, Frame by Frame*, iniciativa da *Women in Animation*. A organização, sediada em Los Angeles, na Califórnia, foi fundada em 1995 e atua na promoção da equidade de gênero na indústria da animação. Seu objetivo é eliminar os obstáculos enfrentados por pessoas sub-representadas no setor, partindo do princípio de que, à medida que a animação alcança públicos cada vez mais diversos, torna-se igualmente necessário garantir que as narrativas e os conteúdos produzidos representem a pluralidade do mundo. Nesse sentido, a organização promove ações voltadas ao fortalecimento da presença feminina na área, como programas de mentoria, bolsas, análise de portfólios e workshops. Por meio dessas iniciativas, busca impulsionar mulheres de diferentes países e contribuir para que possam acessar e ocupar, em condições de maior equidade, os diversos espaços do campo audiovisual.

[10] "A experiência brasileira no cinema de animação", publicado em 1978 por Antônio Moreno. Livro de referência sobre animação brasileira.

No Brasil o coletivo “Mulher Anima”, fundado em 2019, centraliza informações, conteúdos e eventos sobre animação para mulheres e de mulheres, promovendo uma rede de comunicação que une animadoras de todo o país, tendo ações coletivas que vão desde um encontro ou reunião de mulheres que trabalharam ou trabalham juntas, por exemplo, ou também até encontrar profissionais mulheres para animar um curta metragem coletivo para o festival organizado pelo coletivo. A figura 02 mostra uma parte do site, deixando um destaque de um dossiê específico para animação e a atuação feminina:

Figura 02 – Foto frame de tela do site “Mulher Anima” de dossiê específico sobre mulheres na animação.



Fonte: Site: www.mulheranima.pro, [s.d.].

Além de também, para fomentar a pesquisa sobre animação feminina, o coletivo conta com o “SeAnima - Seminário Brasileiros de Estudos de Animação”, evento acadêmico de animação que publica artigos relacionados, que reúne pesquisadores das áreas de cinema, audiovisual e design do Brasil e suas correlações nos campos de *games, motion graphics* e efeitos visuais. O evento conta com um periódico avaliado em quadrienal Capes e, além disso, possui o importante papel de promover filmes de animação universitários e brasileiros.

O site (Mulher Anima) ainda conta com diversos outros links, de divulgação científica e técnica de animações brasileiras, que ajudam a concentrar informações sobre o cinema de animação, que por sua vez ajuda realizadoras e encontrar material de pesquisa e oportunidades de exibir seus filmes e falar de suas produções, como o Seminário Internacional Pesquisas em Animação da UFMG, o Encontro Nacional de Animação Experimental - Experimentanima, Conta também com periódicos específicos de animação: “Revista Filme Cultura”, “Revista Orson”, “Revista Diálogo com a Economia Criativa”. O site ainda conta com acessos para a Cinemateca Brasileira, Cinemateca Paraense e a Cinemateca Pernambucana, além de museus de animação como o Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga - MUCA. Ainda sobre, conta com parcerias de universidades que possuem o curso de animação: Cinema de Animação e Artes Digitais - UFMG, Cinema de Animação - UFPEL, Animação - UFSC, Núcleo de Design de Animação - UTFPR e o Núcleo de Animação - UFBA.

Embora as pesquisas recentes indiquem que a presença feminina em cargos de direção e liderança criativa permanece desigual quando comparada à participação masculina, é importante perceber que iniciativas como o “Mulher Anima” têm desempenhado um papel importante ao mapear trajetórias, promover redes de colaboração e estimular a produção de pesquisas voltadas à presença das mulheres na animação brasileira.

Apesar do cenário um pouco desanimador, percebe-se um crescimento da presença feminina na animação brasileira, tanto em produções independentes quanto em estúdios comerciais. Diretoras como Rosana Urbes (diretora, animadora, ilustradora e *storyboard artist)*, na qual dirigiu e animou o curta-metragem “Guida” (2014),[11] têm contribuído para ampliar a visibilidade das mulheres no campo da animação autoral.

Outras realizadoras também vêm se destacando nesse cenário. A diretora Nádia Mangolini ganhou projeção com o curta-metragem de documentário em animação “Torre” (2017), que aborda memórias da ditadura militar brasileira e que foi exibida em importantes festivais e mostras de cinema. Já Mariana Caltabiano, criadora da série

[11] obra aclamada com mais de 70 prêmios nacionais e internacionais, incluindo reconhecimentos em festivais como o Anima Mundi, o Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy e o Festival Internacional do Novo Cinema Latino-Americano de Havana.

animada Gui & Estopa[12], contribuiu para consolidar a presença feminina na criação e direção de conteúdos animados para televisão no Brasil.

Mais alguns exemplos temos a o trabalho da animadora Rosaria Moreira, diretora da curta autobiográfico "O Projeto do Meu Pai" (2016), no qual a artista utiliza a linguagem da animação para refletir sobre memória, criação e relações familiares. A obra foi exibida em diferentes mostras e festivais, tendo sido premiada no "Anima Mundi", o que contribui para consolidar a trajetória da diretora no campo da animação independente. A animação neste caso aparece como um espaço de elaboração de experiências pessoais e construção de narrativas íntimas, nas quais memória e identidade se articulam por meio do desenho, do tempo e do movimento.

Observa-se, assim, que muitas mulheres na animação encontram no campo autoral e independente um espaço de maior liberdade criativa, onde podem desenvolver projetos mais pessoais e experimentar linguagens, temas e estéticas que nem sempre encontram espaço na produção industrial.

Entrando no aspecto educacional, destaca-se o Instituto Marlin Azul (IMA), sediado na cidade de Vitória no Espírito Santo e idealizado e coordenado por Beatriz Lindenberg, desenvolve projetos educativos e culturais voltados ao audiovisual, incluindo oficinas e programas de formação em animação para crianças e jovens. Essas ações contribuem para democratizar o acesso à linguagem animada e para estimular a participação de novos realizadores e realizadoras, ampliando o horizonte de vozes presentes na produção audiovisual brasileira.

O Instituto Marlin Azul (IMA) é uma associação civil sem fins lucrativos fundada em 1999, e desde então, vem se consolidando como uma das mais importantes iniciativas culturais do Espírito Santo, com ampla atuação nas áreas de educação, arte e comunicação. Através de projetos voltados à democratização do acesso à cultura, o IMA tem promovido ações formativas e de difusão audiovisual que alcançam distintos públicos em contextos urbanos e rurais, com especial atenção às juventudes e às

[12] As Aventuras de Gui & Estopa é uma série animada brasileira criada e dirigida por Mariana Caltabiano para o Cartoon Network em 2009

populações tradicionalmente excluídas dos circuitos culturais hegemônicos (Secult, 2024).

Um dos trabalhos mais notáveis é o “Cine Animazul”, um projeto criado para despertar o interesse de jovens e crianças pela arte do cinema. Essa iniciativa, que conta com o apoio do Fundo de Cultura do Espírito Santo - Funcultura, da Secretaria da Cultura – Secult, e, da Prefeitura de Vitória, (Secult, 2024) combina aprendizado prático e exploração da beleza visual, buscando aprimorar as habilidades de análise e criação dos participantes no campo do audiovisual. O “Cine Animazul” tem como objetivo oferecer aos alunos das escolas públicas e membros de organizações sociais uma experiência divertida e prática no mundo do cinema de animação. Através de atividades introdutórias à linguagem audiovisual, os alunos são convidados a descobrir o cinema animado como uma maneira de se expressar, apreciar e de se comunicar. Um dos pontos altos dessa jornada é quando os participantes criam juntos uma cena de filme animado, desempenhando diversos papéis técnicos e criativos em um set de filmagem e uma produção de uma animação. Para auxiliar nesse processo, eles recebem um conjunto básico de produção, que inclui câmera, microfone, tripé, iluminação e claquete, promovendo a colaboração, a escuta atenta e a exploração artística.

A atuação de uma mulher na criação, coordenação e manutenção de um projeto formativo dessa dimensão também é significativa quando se observa a histórica desigualdade de gênero no campo do audiovisual e da animação. A presença feminina em posições de liderança educacional e cultural contribui para a formação técnica de novos profissionais e para a construção de referências e modelos de atuação para meninas e jovens mulheres que passam a enxergar o audiovisual e a animação como possibilidades reais de atuação profissional e artística.

Além disso, projetos educativos como os desenvolvidos pelo instituto demonstram que a transformação do campo da animação ocorre na indústria ou nos festivais e nos espaços de formação, como escolas, oficinas e projetos culturais. É nesses ambientes que muitos futuros realizadores têm o primeiro contato com o audiovisual, o que torna essas iniciativas fundamentais para a construção de um campo mais diverso, inclusivo e representativo.

A partir dessas articulações, torna-se evidente a importância de conectar pesquisadoras e profissionais em um país de dimensões continentais como o Brasil. O fortalecimento de redes colaborativas e de iniciativas de pesquisa tem desempenhado um papel significativo na construção de novas perspectivas historiográficas, contribuindo para compreender de que maneira as mulheres foram gradualmente apagadas ou marginalizadas nos registros que narram o desenvolvimento da animação brasileira. Questionar esse processo de invisibilização torna-se, portanto, uma tarefa contínua, especialmente para evitar que o senso comum reproduza e naturalize discursos e práticas que historicamente excluem determinados grupos das narrativas oficiais do audiovisual.

Conclusões

A análise desenvolvida ao longo deste artigo evidenciou que o apagamento das mulheres na história da animação não pode ser compreendido como um fenômeno isolado ou circunstancial. Na verdade, ele faz parte de um conjunto de práticas históricas, institucionais e culturais que moldaram os regimes de visibilidade do campo audiovisual. A memória cultural da animação foi estruturada por narrativas historiográficas que privilegiaram determinados sujeitos e trajetórias, sempre associados à autoria masculina, enquanto as contribuições femininas foram relegadas a posições secundárias ou incorporadas de forma fragmentada e invisibilizada.

No contexto específico da animação, essas dinâmicas se articulam ainda com a natureza profundamente colaborativa do processo produtivo. Embora a produção coletiva possa sugerir uma distribuição mais horizontal das responsabilidades criativas, na prática ela frequentemente contribuiu para diluir o reconhecimento individual de determinados profissionais, afetando de maneira desigual as mulheres inseridas nesses ambientes de trabalho. Historicamente restritas a funções técnicas ou operacionais e afastadas dos espaços de decisão e autoria, muitas profissionais tiveram suas contribuições marginalizadas ou associadas a departamentos considerados auxiliares, como o setor de *ink and paint*. Documentos históricos, relatos de profissionais e estudos

recentes demonstram que tais limitações eram frequentemente institucionalizadas nas próprias estruturas da indústria.

Diante desse panorama, torna-se fundamental ampliar as perspectivas historiográficas e promover a revisão crítica dos registros que narram o desenvolvimento da animação. Nesse processo, iniciativas contemporâneas voltadas à pesquisa, à formação e à articulação de redes profissionais têm desempenhado um papel relevante ao recuperar trajetórias esquecidas, fomentar a produção de conhecimento e ampliar a visibilidade das mulheres no campo audiovisual. Ao evidenciar essas contribuições e questionar os mecanismos históricos de exclusão, abre-se espaço para uma compreensão mais plural e complexa da história da animação, capaz de reconhecer a diversidade de sujeitos, experiências e práticas que participaram da construção desse campo artístico e cultural.

Referências:

DE ANDRADE, Daniel Grizante. *Impressões da realidade no museu: o uso de animações por espaços de memória*. Diálogo com a Economia Criativa*,* Rio de Janeiro, v. 8, n. 24, 2023.

FERNANDES, Amanda Lopes. *Um processo de exploração e descoberta: do cinema de Alice Guy à plataforma de Amanda Lopes.* 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2020.

FERREIRA, Ceiça; REIS, Lidiana (org.). *Águas correntes: mulheres no audiovisual do Centro-Oeste.* Anápolis: Editora UEG, 2024.

GUIDA. Direção: Rosana Urbes. Brasil, 2014. Disponível em: https://vimeo.com/132440215. Acesso em: 11 mar. 2026.

INSTITUTO MARLIN AZUL. Disponível em: https://institutomarlinazul.org.br/. Acesso em: 11 mar. 2026.

MACHADO, Clara Bastos Marcondes. *Montadoras como espectadoras*. Revista Estudos Feministas*,* Florianópolis, v. 31, n. 3, 2023.

MORAES, Kelly Arelari de. *A mulher, o discurso e o tempo: apagamento e inscrição do cinema de mulheres*. Leitura Flutuante: Revista do Centro de Estudos em Semiótica e Psicanálise, v. 13, n. 2, 2021.

MULHER ANIMA. *Mulheres na animação no Brasil: pessoas*. Disponível em: http://mulheranima.pro/mulher-anima/pessoas/. Acesso em: 11 mar. 2026.

NORIEGA, Margarita. *Leia as cartas de rejeição que a Disney costumava enviar a qualquer mulher que quisesse ser animadora.* Vox, 16 jul. 2015. Disponível em: https://www.vox.com/2015/7/16/8978351/famous-rejection-letters-disney-animator-women. Acesso em: 29 mar. 2026.

O PROJETO do meu pai. Direção: Rosaria Moreira. Brasil, 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zv-0Hgo67rE. Acesso em: 11 mar. 2026.

PERROT, Michelle. *Os excluídos da história: operários, mulheres e prisioneiros*. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

SCHNEIDER, Carla; PRADO, Laryssa; LINDOSO, Patrícia; BOLSHAW, Claudia. *As mulheres na animação do Brasil: um panorama sobre história, pesquisas e ações coletivas*. Diálogo com a Economia Criativa*,* v. 6, n. 18, 2021.

SCHOTT, Joan Wallach. *Gênero: uma categoria útil de análise histórica*. Educação & Realidade*, Porto* Alegre, v. 20, n. 2, 1995.

TORRE. Direção: Nádia Mangolini. Brasil, 2017. Disponível em: https://vimeo.com/235665294. Acesso em: 11 mar. 2026.

WIA – WOMEN IN ANIMATION. *Gender equity: frame by frame.* Disponível em: https://wearewia.org/. Acesso em: 11 mar. 2026.