



Artigo – Dossiê

O Audiovisual Brasileiro e as Políticas Públicas

**Do artesanato à indústria: a Lei da TV Paga e o
amadurecimento da animação brasileira em
*Historietas assombradas***

**De la artesanía a la industria: la Ley de TV Paga y
la maduración de la animación brasileña en
*Historietas assombradas***

**From craft to industry: the Pay-TV Law and
the maturing of Brazilian Animation in
*Historietas assombradas***

Roberto Tietzmann^I

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, RS, Porto Alegre, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-8270-0865>

Taís de Barros^{II}

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, RS, Porto Alegre, Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-2570-0583>

Resumo: Este artigo investiga como a Lei da TV Paga (12.485/2011) reconfigurou o campo da animação brasileira, tensionando as lógicas artesanal-autoral e industrial. Tomamos a trajetória de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* como um caso emblemático dessa negociação criativa. O objetivo é compreender de que modo a assinatura do criador — marcada pelo humor macabro, estética singular e referências ao folclore — se reconfigurou frente às demandas narrativas e técnicas da produção serializada para um canal internacional (*Cartoon Network*). A metodologia combina a análise fílmica comparativa dos três estágios da obra (curta, piloto, série) — com foco na evolução de elementos representativos de sua identidade visual e narrativa, com uma perspectiva histórica da animação brasileira, com aportes de teóricos como Antônio Moreno e Sérgio Nesteriuk. Os resultados demonstram que a inserção no contexto industrial não suprimiu, mas forçou a reinvenção da autoria, resultando em uma síntese na qual a assinatura do criador convive com convenções de construção de mundo e design de personagens típicas da animação comercial. Conclui-se que a lei funcionou menos como uma imposição mercadológica padronizadora e mais como um catalisador para o amadurecimento do campo, onde a autoria se reinventa para sobreviver e expandir seu alcance.

Palavras-chave: Animação Brasileira; Lei da TV Paga; Historietas assombradas; Desenhos Animados.





Resumen: Este artículo investiga cómo la Ley de Televisión por Pago (12.485/2011) reconfiguró el campo de la animación brasileña, tensionando las lógicas artesanal-autoral e industrial. Tomamos la trayectoria de *Historietas assombradas* (para niños malcriados) como un caso emblemático de esta negociación creativa. El objetivo es comprender de qué modo la firma del creador —marcada por el humor macabro, la estética singular y las referencias al folclore— se reconfiguró frente a las demandas narrativas y técnicas de la producción serializada para un canal internacional (*Cartoon Network*). La metodología combina el análisis fílmico comparativo de las tres etapas de la obra (cortometraje, piloto, serie) —con foco en la evolución de elementos representativos de su identidad visual y narrativa— con una perspectiva histórica de la animación brasileña, incluyendo aportes de teóricos como Antônio Moreno y Sérgio Nesteriuk. Los resultados demuestran que la inserción en el contexto industrial no suprimió, sino que forzó la reinención de la autoría, resultando en una síntesis en la cual la firma del creador convive con convenciones de construcción de mundo y diseño de personajes típicas de la animación comercial. Se concluye que la ley funcionó menos como una imposición mercadológica estandarizadora y más como un catalizador para la maduración del campo, donde la autoría se reinventa para sobrevivir y expandir su alcance.

Palabras clave: Animación Brasileña; Ley de TV Paga; *Historietas assombradas*; Dibujos Animados.

Abstract: This article investigates how the Pay-TV Law (12,485/2011) reconfigured the field of Brazilian animation, creating tension between the artisanal-auteur and industrial logics. We take the trajectory of *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* as an emblematic case of this creative negotiation. The objective is to understand how the creator's signature — marked by macabre humor, a unique aesthetic, and references to folklore — was reconfigured in the face of the narrative and technical demands of serialized production for an international channel (*Cartoon Network*). The methodology combines a comparative film analysis of the three stages of the work (short film, pilot, series) — focusing on the evolution of elements representative of its visual and narrative identity — with a historical perspective of Brazilian animation, drawing on theorists such as Antônio Moreno and Sérgio Nesteriuk. The results demonstrate that insertion into the industrial context did not suppress authorship but forced its reinvention, resulting in a synthesis in which the creator's signature coexists with world-building and character design conventions typical of commercial animation. It is concluded that the law functioned less as a standardizing market imposition and more as a catalyst for the maturation of the field, where authorship reinvents itself to survive and expand its reach.

Keywords: Brazilian Animation; Pay-TV Law; *Historietas assombradas*; Cartoons.

Introdução

As emissoras de televisão brasileiras recorreram a diferentes formas de animação desde seus primeiros anos. Entre elas estavam as vinhetas animadas para identificação de programas e da grade de exibição, além de elementos gráficos aplicados a conteúdos informativos, factuais e jornalísticos. Outra vertente, talvez a mais conhecida, foi a exibição de desenhos animados produzidos exclusivamente para a televisão ou reaproveitados de repertórios originalmente destinados às salas de cinema. No Brasil, não era incomum que emissoras abertas exibissem produções da *Disney*, da *MGM*, como *Tom e Jerry*, ou da *Warner*, como *Looney Tunes*, realizadas décadas antes de sua veiculação televisiva. Esse deslocamento temporal conferia às animações um caráter singular: eram assistidas por crianças contemporâneas, mas remetiam a um contexto histórico distinto de sua produção. A dublagem, amplamente utilizada,



reforçava a sensação de um universo paralelo, no qual a narrativa animada parecia desvinculada de sua referência original.

Enquanto os quadrinhos nacionais consolidaram personagens de grande popularidade, como a *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza e a *Turma do Pererê*, de Ziraldo, o mesmo não ocorreu com a animação televisiva. Entre as décadas de 1960 e 1980, salvo alguns experimentos de caráter mais comercial, a produção regular de conteúdo animado brasileiro permaneceu limitada. Essa lacuna cultural e comunicacional seria parcialmente transformada posteriormente, com a introdução de mudanças na legislação.

A partir da década de 1990, esse quadro começou a se alterar com a regulamentação da televisão por assinatura, que ampliou o número de canais e multiplicou as janelas de exibição. Esse novo contexto gerou demanda crescente por conteúdos destinados a preencher tanto os espaços nacionais quanto internacionais, criando condições para que a produção brasileira de animação fosse viabilizada em maior escala. Mas, somente em 2011 foi estabelecida uma legislação específica para a TV por assinatura, a Lei 12.485/2011, que unificou a regulamentação da TV a cabo e da TV por assinatura. A Lei institui uma nova dinâmica para a distribuição, produção e exibição de conteúdos na televisão paga, criando mecanismos de proteção e defesa dos conteúdos nacionais, como a obrigatoriedade de exibição de, no mínimo, 3h30 (três horas e trinta minutos) de conteúdos brasileiros por semana no horário nobre dos canais de espaço qualificado, e a inclusão de canais brasileiros em cada pacote de assinatura (Brasil, 2011).

Essa nova demanda por produtos nacionais criou a necessidade de produção de conteúdos em solo brasileiro para transmissão em canais internacionais que operam no país. Este artigo dedica-se a analisar os impactos da Lei 12.485/2011 na produção, exibição e distribuição de conteúdos animados nacionais em canais por assinatura, questionando de que modo as mudanças legislativas abriram espaço e criaram oportunidades para o desenvolvimento de propriedades intelectuais exploradas em séries de animação e produtos derivados. O texto inicia com um panorama histórico da animação nacional, prossegue com a análise das transformações legais e culmina na discussão de um caso específico, a série *Historietas assombradas*, problematizando os aspectos de arte, expressividade e mercado que desenham o contexto de um repertório nacional de animação.



Para responder a esta questão, elaboramos uma metodologia de caráter exploratório (Gil, 2008) que se desdobra em três eixos: a) um resgate histórico da animação nacional, com base nos estudos fundantes de autores como Nesteriuk (2011) e Moreno (1978); b) a seleção da obra *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* como objeto de análise, por sua trajetória emblemática que perpassa três momentos distintos — o curta-metragem independente, o piloto e a série televisiva; e c) uma análise fílmica comparativa destes três momentos, com foco específico na evolução técnica e narrativa. Para esta análise, foram estabelecidos os seguintes eixos de observação, que servem como critério para a seleção e comparação de cenas: 1) concepção visual dos personagens principais (avó e criança), analisando a evolução do *design* facial, paleta de cores e expressividade corporal e; 2) a construção do ambiente doméstico (a cabana/casa), observando a atmosfera, a densidade visual e a relação dos personagens com o espaço. Este percurso metodológico permitirá avaliar de que modo a série negociou sua identidade autoral ao transitar entre o artesanato inicial e a produção industrial, objetivo último desta investigação.

Panorama histórico da animação brasileira

A trajetória da animação no Brasil não pode ser considerada tardia. Em 1917, quando nossos vizinhos sul-americanos lançavam o primeiro longa-metragem animado do mundo, *El apóstol* (1917), do argentino Quirino Cristiani, em solo nacional o jornal *A noite* noticiava a primeira exibição de “caricaturas animadas”. *O kaiser* (1917), do cartunista Álvaro Marins, também conhecido como Seth, foi exibido no *Cinema Pathé*, representando o primeiro passo na jornada da animação brasileira. Apesar da importância histórica da obra, restou apenas um *frame* da película original. Através do resgate realizado pelo pesquisador e animador Antônio Moreno, registros em jornais e revistas da época lançam luz sobre o conteúdo e a técnica utilizados no filme.

O período subsequente da animação no Brasil foi caracterizado pela dedicação solitária de cineastas determinados a produzir seus trabalhos dentro de um contexto de pouca valorização e escasso apoio para as narrativas animadas. Uma produção simbólica dessa trajetória é *As aventuras de Virgulino*, realizada em 1939 pelo artista cearense Luiz Sá. Influenciado pelos desenhos animados estadunidenses, o



trabalho incorpora um arquétipo comum nas histórias animadas do período: a figura da donzela em perigo e seu herói (Sallem, 2018).

Coincidentemente, na mesma época da produção de *As aventuras de Virgulino* (1939), Walt Disney realizava uma visita diplomática ao país. Luiz Sá pleiteou junto ao governo de Getúlio Vargas a permissão para exibir seu filme a Disney, visto que a obra não conseguia distribuição e o encontro representava uma chance de fomentar um intercâmbio cultural entre as indústrias de animação do Brasil e dos Estados Unidos (Moreno, 2018). Entretanto, o Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) barrou a iniciativa, justificando que a animação utilizava técnicas consideradas muito rudimentares para ser mostrada ao consagrado animador. Por pouco, a obra não se perdeu, como aconteceu com grande parte das produções que compõem os primeiros registros da animação no Brasil, já que, diante do impedimento, Sá viu-se obrigado a vender a única cópia do filme a uma loja de equipamentos de projeção, que oferecia trechos dos fotogramas como brinde para que clientes testassem a qualidade dos projetores (Sallem, 2018). Apenas décadas depois, um fragmento do filme foi recuperado e passou por um processo de restauração financiado pelo documentário *Luz, Anima, Ação*, de Eduardo Calvet (2012).

A historiografia da animação brasileira consolida seus primórdios em um extenso período que vai de 1908 a 1973. Esta fase inicial, que abrange mais de seis décadas, possui uma duração atípica quando comparada à cronologia usual do cinema de tomada direta. Segundo Moreno (2018), a adoção de um marco temporal tão amplo é uma consequência direta da própria fragilidade do campo na época: a produção era escassa e poucos filmes sobreviveram, demandando uma abrangência maior para sustentar uma investigação acadêmica sólida.

Contudo, a própria linguagem da animação já passava por uma significativa transformação em escala global. A narrativa seriada, por exemplo, surgiu ainda nas telas de cinema, antes mesmo de ser popularmente designada como “desenho animado”. O êxito dos curtas-metragens unitários abriu caminho para séries animadas, permitindo que universos e personagens consolidados cativassem o público de forma contínua e otimizassem os processos produtivos com o reaproveitamento de elementos (Nesteriuk, 2011). Embora estúdios pioneiros, como a Disney, tenham demorado a adentrar o meio televisivo, as narrativas seriadas animadas tornaram-se, com o tempo, parte fundamental da programação. Este movimento foi radicalmente impulsionado pela expansão da televisão por assinatura, que introduziu uma lógica de segmentação



temática em substituição à programação generalista da TV aberta. Conforme Hoineff (1996), a multiplicação de canais especializados inaugurou uma era de conteúdo dirigido a públicos específicos, favorecendo a pluralização de formatos e a emergência de produções para diversas faixas etárias.

A popularização da televisão no Brasil, a partir da década de 1950, funcionou como um catalisador para o interesse do público pela animação, majoritariamente por meio da exibição de desenhos animados. É crucial, contudo, estabelecer uma distinção terminológica: para o teórico Antônio Moreno (1978), o “desenho animado” representa apenas uma das diversas técnicas possíveis dentro do campo mais amplo do “cinema de animação”, sendo um erro tratá-los como sinônimos.

A exibição do *Pica-Pau*¹ pela TV Tupi em 19 de setembro de 1950 (Nesteriuk, 2011) inaugurou uma programação dominada por títulos estrangeiros, como *Zé Colméia*² e *Popeye*³. A consequência mais direta dessa hegemonia foi a implantação da indústria de dublagem no país. Nesteriuk (2011) relata que, inicialmente, as animações eram exibidas em seu idioma original. O cenário só se transformou em 1960, quando a TV Rio realizou as primeiras dublagens de séries da Hanna-Barbera. O sucesso foi imediato e, em poucos anos, a dublagem tornou-se obrigatória para toda animação exibida na TV brasileira, profissionalizando o setor e aproximando definitivamente esses produtos do grande público.

Da margem ao centro: fomento público e os novos rumos da animação nacional

A consolidação da animação nacional na televisão brasileira enfrentou um cenário de barreiras estruturais. O modelo comercial das emissoras abertas, centralizador e avesso a produções externas, privilegiava a aquisição de desenhos animados estrangeiros, que já vinham com a chancela do sucesso internacional e um custo de licenciamento significativamente mais baixo do que o de uma produção doméstica do zero (Nesteriuk, 2011). Dessa forma, a produção animada local foi forçada a construir um caminho alternativo e marginal para alcançar o público.

¹ Desenho animado estadunidense criado por Walter Lantz.

² Desenho animado do estúdio estadunidense Hanna-Barbera.

³ Personagem clássico dos quadrinhos criado por E. C. Segar, posteriormente adaptado para desenho animado.



A trajetória da *Turma da Mônica* da página impressa para as telas é um microcosmo dos desafios e estratégias da animação nacional. Após dominarem o imaginário popular por décadas através dos quadrinhos (desde 1959), os personagens de Maurício de Sousa conquistaram o cinema em 1980 com *As aventuras da Turma da Mônica* (1982). No ano seguinte, alcançaram um marco crucial: a primeira série de animação para televisão desenvolvida no Brasil, com exibição de 13 episódios entre 1981 e 1985 (Nesteriuk, 2011).

Determinado a expandir seu império midiático, Maurício de Sousa investiu pesadamente na animação. Entre 1983 e 1988, lançou oito longas-metragens, como *A princesa e o robô* (1984), *Mônica e a sereia do rio* (1987) e *O bicho-papão e outras histórias* (1987) (Fossati, 2011). No entanto, esse ambicioso projeto esbarrou em uma realidade econômica hostil, como aponta Carolina Lanner Fossatti (2011, p. 62) em seu livro *Cinema de Animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis*:

O movimento a favor do desenvolvimento do cinema de animação era freado pela inflação, pela falta de controle das bilheterias, pela inexistência de financiamento e pelo escasso apoio à filmografia de animação. A tudo isso, acrescenta-se a lei de reserva do mercado da informática, imperativa na época, que obstaculizava o acesso à tecnologia de ponta, necessária para a animação moderna. Como consequência de tais impeditivos, Maurício de Sousa interrompeu sua investida junto aos desenhos animados, concentrando novamente seus esforços nas histórias em quadrinhos. Seu estúdio de animação foi desativado, interrompendo um projeto promissor, mas, naquele momento, inviável.

A consolidação de conteúdos nacionais na grade televisiva brasileira deu-se de forma progressiva, inicialmente ancorada em emissoras de caráter educativo, como *TV Cultura* e *TV Escola*, que funcionaram como vetores de experimentação e legitimação de conteúdos locais. Nesse contexto, a *TV Rá-Tim-Bum* destacou-se como primeiro canal infantil integralmente dedicado à produção nacional (Nesteriuk, 2011). Até meados da década de 2010, o cenário da produção animada nacional para cinema e



televisão caracterizava-se pela predominância de uma lógica artesanal. A proximidade com parâmetros industriais ocorria principalmente através das produções publicitárias, como observa Fossatti (2011, p. 61):

No mercado nacional, em função dos custos orçamentários, observa-se uma expressividade maior dos curta-metragens animados. Participando de peças publicitárias, tais animações alcançam sucesso junto a seu público, tornando visível o potencial criativo de seus animadores.

A criação do programa *AnimaTV* representou uma iniciativa estratégica para articular políticas culturais com demandas do mercado televisivo, estabelecendo uma ponte institucional entre realizadores independentes e o ecossistema da televisão. Através de edital público, foram selecionados e desenvolvidos 17 projetos entre curtas-metragens e pilotos de séries de animação (Nassif, 2010), funcionando como um mecanismo de curadoria e pré-aceleração de conteúdos nacionais.

Nesse contexto, a trajetória de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* ilustra o processo de adaptação criativa necessária a essa transição entre campos. Originalmente produzido como curta-metragem autoral em 2005 por Victor-Hugo Borges, o projeto foi substancialmente reestruturado para o formato de piloto serial, incorporando elementos de narrativa episódica e personagens recorrentes que potencializaram sua viabilidade comercial junto a emissoras.

O modelo do *AnimaTV*, ao prever a premiação de dois projetos para produção de temporada completa (Nassif, 2010), institucionalizou um circuito de valorização que não se limitava ao fomento inicial, mas simulava as lógicas de mercado da televisão, pressionando os projetos a negociarem suas especificidades autorais com exigências de viabilidade industrial. Esta dinâmica antecipa, em escala reduzida, as tensões criativas que se intensificaram com a implementação da Lei da TV Paga.

A Lei da TV Paga (12.485/2011) como catalisador industrial

O final do século XX e o início do século XXI representaram um período de reconfiguração crítica para a indústria cinematográfica brasileira. Com a extinção da



Embrafilme o país assistiu ao desmonte do parque produtivo audiovisual e à fragmentação de suas cadeias criativas. Nesse contexto de desindustrialização cultural, emergiu um movimento, impulsionado não apenas por demandas artísticas, mas por uma urgência social: a necessidade de reativar um setor estratégico capaz de absorver a mão de obra especializada formada em décadas de políticas públicas, mas agora relegada ao desemprego ou à diáspora de talentos (Lima, 2015).

A retomada não se limitava, portanto, a uma questão de preservação identitária ou artística; tratava-se de recompor um ecossistema produtivo que gerasse emprego, renda e oportunidades para uma classe trabalhadora cultural que via seus saberes e ofícios ficarem órfãos de políticas de Estado. Diante deste cenário de desmonte institucional e fragilização produtiva, a reconstrução do cinema nacional demandaria novos instrumentos de fomento que substituíssem o modelo estatal anterior. Como aponta Lima (2015, p. 9):

As circunstâncias daquele momento colocavam uma questão fundamental a ser apreendida: a industrialização e a autossustentabilidade da atividade. Para retomar a atividade cinematográfica no país, depois da quase completa estagnação da produção no início dos anos 1990, o caminho encontrado pelo Estado foram os mecanismos de renúncia fiscal da Lei Rouanet (Lei 8.313/91) e da Lei do Audiovisual (Lei 8.685/93).

Este processo de reestruturação do campo audiovisual brasileiro coincidiu temporalmente com a chegada de um novo agente ao ecossistema midiático nacional: a televisão por assinatura. Como contextualiza Souza (2016, p. 53):

Lançado nos Estados Unidos em 1940, o serviço de TV paga só chegou ao Brasil nos anos 1990. Os primeiros canais por cabo e satélite foram lançados em 1991 e sua regulamentação aconteceu em 1995, com a Lei do Cabo. O marco legal trazia apenas uma regulamentação no que diz respeito ao conteúdo doméstico: os operadores deveriam

oferecer um canal exclusivo para obras brasileiras – o que dá origem ao Canal Brasil.

Nesse contexto de expansão regulatória e de busca por novos modelos de fomento, consolida-se a legislação que se revelaria como uma das mais impactantes para a animação nacional nas últimas décadas: a Lei nº 12.485/2011, conhecida como Lei da TV Paga. Esta norma estabeleceu um marco regulatório abrangente para a comunicação audiovisual de acesso condicionado, instituindo mecanismos inéditos de fomento à produção nacional e veiculação obrigatória desses conteúdos em canais internacionais com operação no país. O artigo 16 desta legislação tornou-se particularmente relevante ao determinar que:

Nos canais de espaço qualificado, no mínimo 3h30 (três horas e trinta minutos) semanais dos conteúdos veiculados no horário nobre deverão ser brasileiros e integrar espaço qualificado, e metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente (Brasil, 2011).

Como analisado no tópico anterior, o cenário da animação brasileira pré-Lei da TV Paga caracterizava-se por uma produção essencialmente autoral e artesanal, distante das lógicas de mercado que orientam a indústria cultural. Neste contexto, as obras eram concebidas prioritariamente como expressão criativa dos realizadores, com narrativas que exploravam possibilidades estéticas e técnicas diversas, resultando predominantemente em curta-metragens de baixo orçamento. Este modelo de produção, embora artisticamente rico, limitava-se a circuitos especializados de exibição, alcançando principalmente um público segmentado de estudantes de Cinema, profissionais do audiovisual e frequentadores de festivais – um ecossistema distante das grandes audiências televisivas e das dinâmicas de consumo massivo.

O Artigo 16 da Lei 12.485/2011 opera como um mecanismo transformador no campo da animação nacional ao instituir demandas concretas que reconfiguram as estratégias de programação dos canais especializados. Esta disposição legal impõe aos operadores de televisão por assinatura – incluindo gigantes do segmento infantil como *Disney Channel*, *Nickelodeon*, *Cartoon Network* e *Discovery Kids* – a obrigatoriedade de

aquisição e/ou financiamento de produções nacionais (inclusive as independentes) para composição de sua grade em horário nobre.

Em 14 de julho de 2025, a ANCINE lançou o Painel Interativo da TV Paga, instrumento que amplia substantivamente a transparência sobre a presença de conteúdo nacional na televisão por assinatura. O Painel Interativo da ANCINE não apenas valida empiricamente o crescimento consistente da presença brasileira na TV paga, mas também demonstra como a transparência ativa e a modernização regulatória constituem instrumentos essenciais para consolidação de um ecossistema audiovisual diversificado e economicamente viável (Ancine, 2025a).

Desenvolvido a partir dos dados recebidos de programadoras por meio do Sistema de Recepção de Programação de TV (SRPTV), o painel reúne e amplia informações disponíveis no Anuário Estatístico do Audiovisual Brasileiro e nos Informes Trimestrais de TV Paga. A nova ferramenta permite a visualização interativa de indicadores sobre a presença de conteúdo brasileiro nos canais de espaço qualificado monitorados ao longo do tempo, com recortes por canal, tipo, período de exibição e faixa horária, inclusive o horário nobre – parâmetro relevante para a avaliação da inserção das obras brasileiras na programação. A iniciativa integra a política de ampliação dos painéis interativos no OCA (Observatório Brasileiro de Cinema e Audiovisual), que vêm se consolidando como instrumentos de apoio à formulação de políticas públicas, à tomada de decisão empresarial e à redução de assimetrias de informação no setor (Ancine, 2025a).

Uma consulta ao panorama da exibição de obras de animação nos canais de TV por assinatura (2015–2025) (Ancine, 2025b) mostra que, neste intervalo, obras brasileiras de espaço qualificado (designadas como Obras BR EQ) representaram 5,7% do tempo total de programação. Ao selecionar no painel apenas os canais *Discovery Kids*, *Cartoon Network*, *Disney Channel*, *Nickelodeon* e *Adult Swim* — todos reconhecidos pela exibição e produção expressiva de desenhos animados — os

resultados revelam um predomínio quase absoluto da animação na programação brasileira qualificada desse recorte, correspondendo a 89% do tempo de exibição, como é possível observar na Figura 1.

Apesar da queda significativa no número de obras brasileiras de espaço qualificado (-54,5% desde 2015, totalizando 209 obras), observa-se que o tempo de exibição aumentou em 12,6% e o volume de horas cresceu 9,2%, o que indica que menos títulos estão sendo exibidos, mas com maior tempo de permanência na grade. O gráfico por ano, também presente na Figura 1, mostra um pico em 2018 e 2019, seguido de uma queda acentuada a partir de 2020, refletindo mudanças no mercado e nos investimentos (Ancine, 2025b). Esse cenário confirma o impacto da Lei da TV Paga e do papel central desses canais na difusão da animação brasileira.

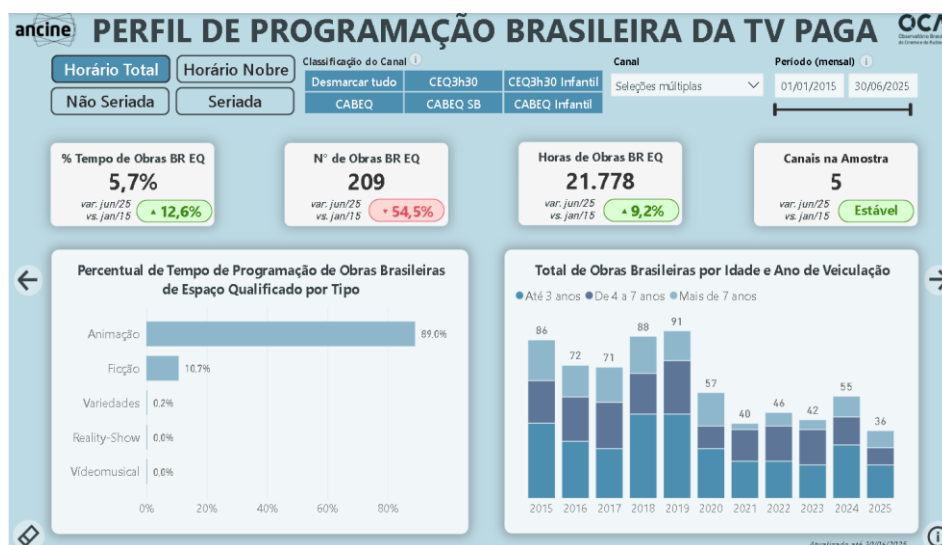


Figura 1: Panorama da exibição de obras de animação nos canais de TV por assinatura (2015–2025).
Fonte: captura de tela dos autores a partir de dados do Painel Interativo da TV Paga (Ancine, 2025b).

A análise por tipo de programação revela uma predominância massiva de animação, que ocupou 89,0% do tempo de obras brasileiras de espaço qualificado. A ficção aparece em segundo lugar, com 10,7%, enquanto variedades, *reality-shows* e vídeomusicais tiveram participação inexpressiva.

A demanda gerada pela Lei 12.485/2011 catalisou uma reorientação profunda nas estratégias criativas e produtivas da animação nacional, afetando desde as concepções narrativas até as técnicas. Esta reconfiguração impôs a adaptação das obras aos parâmetros industriais da televisão por assinatura, exigindo não apenas adequação formal, mas uma reavaliação dos pressupostos autorais frente às exigências de serialização e engajamento de audiências.

Para analisar empiricamente essas transformações no campo da animação nacional, este artigo elege a trajetória de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* como um caso emblemático. Sua jornada, que perpassa três estágios distintos de produção — o curta-metragem independente, o piloto para TV e a série seriada — oferece um panorama privilegiado para observar a negociação entre a identidade autoral e as demandas do contexto industrial. A análise a seguir será organizada justamente a partir dessas três fases constitutivas.

Historietas assombradas: a gênese e a consolidação da obra autoral

Antes de analisar a trajetória da obra, é crucial delimitar o que se entende por “autoria” neste contexto. Para os fins deste artigo, adota-se a concepção de que a assinatura autoral na animação se manifesta não apenas no controle criativo do diretor, mas em uma assinatura estética única e reconhecível que permeia a obra. Trata-se de um conjunto de escolhas coesas – sejam narrativas, visuais ou temáticas – que conferem uma identidade distintiva ao trabalho, muitas vezes associada à figura do “autor-animador” cuja visão pessoal é a força motriz do projeto. É essa assinatura, presente de forma crua no curta-metragem, que será posta à prova e negociada ao longo da jornada industrial de *Historietas assombradas*.

Para situar a contribuição autoral de Victor-Hugo Borges, é útil contrastá-la com a tradição da animação folclórica brasileira. O rico imaginário do folclore brasileiro, povoado por entidades como Curupira, Boitatá, Saci-Pererê e Iara, oferece um repertório narrativo singular. Essas figuras, de origens diversas e profundamente enraizadas na cultura nacional, tornaram-se personagens centrais em produções cinematográficas, encontrando na animação um terreno particularmente fértil para sua representação. Um marco fundamental nesse processo de resgate foi a realização de *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Latini Filho, primeiro longa-metragem animado do país. Resultado de seis anos de intenso labor e de mais de meio milhão de desenhos, a obra articula sete

lendas nativas, elegendo o Boto e o indígena Curumim como eixos de uma narrativa que também incorpora Iara e Curupira (Moreno, 1978).

Dando continuidade a essa tradição de revisitação do imaginário popular, mas introduzindo uma perspectiva contemporânea e autoral, Victor-Hugo Borges lançou em 2005 o curta-metragem *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)*, com 15 minutos de duração. A obra não apenas dialoga com esse repertório folclórico, mas o subverte através de uma estética gótica e um humor ácido, atualizando as narrativas tradicionais para um novo contexto e público. Diferente da abordagem épico-regional de Latini, Borges opta por uma linguagem fragmentada, estabelecendo um contraponto criativo na forma de se apropriar das lendas brasileiras.

— Ah, vovó, eu não quero dormir. Eu não tô com sono.

— Vai dormir, sim, senhora.

— Então conta uma história, vai.

— Aquelas bem arrepiantes.

[ouvimos o pigarro, seguido de tosse, e a avó pergunta]

— Você tem certeza?

(Historietas, 2005)

É com esse diálogo que se inicia o curta-metragem (2005), propondo uma inversão da tradicional narrativa de ninar. O tom afetuoso e cotidiano da interação entre avó e neta é rapidamente subvertido, conduzindo o espectador a um universo de horror infantilizado. Em seguida, um mosaico visual apresenta criaturas monstruosas de diferentes tipos, acompanhadas por uma trilha sonora marcada por ruídos inquietantes — sons de animais, grunhidos e efeitos que evocam estranhamento. Nesse conjunto de imagens, figuram representações que aludem a personagens infantis em versões grotescas, como uma espécie de “Teletubbies do mal” e uma caricatura deformada do boneco Fofão.

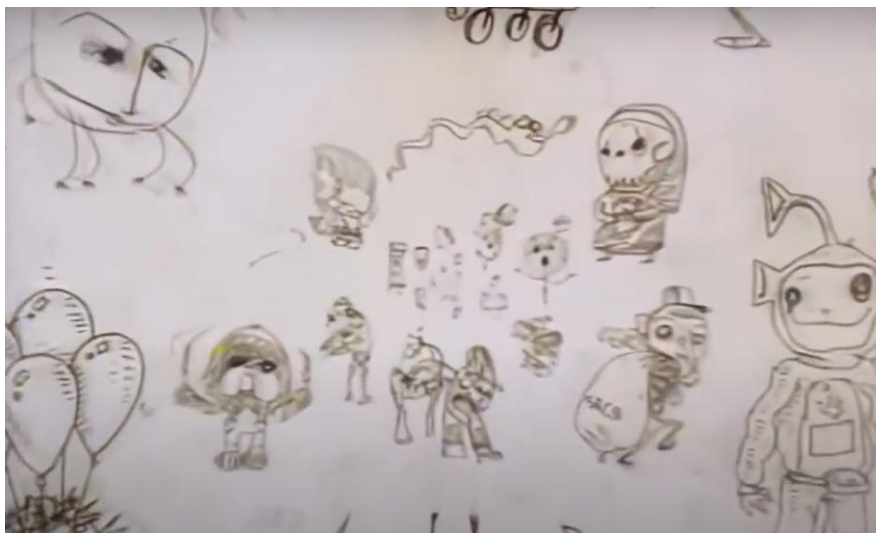


Figura 2: Desenhos macabros na abertura do curta-metragem *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* de 2005. Fonte: captura de tela dos autores a partir de frame dos 30 segundos do filme.

A progressão dessa abertura culmina na aparição de uma cabana, desenhada em 2D com traços manuais, que funciona como portal narrativo: a partir dela, ocorre a transição para o *stop motion*, técnica na qual a história efetivamente se desenvolve, com a avó contando contos de terror à neta. Essa primeira versão da narrativa de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* em versão de curta-metragem, merece maior atenção enquanto objeto de análise por concentrar, de forma mais evidente, a marca autoral de seu realizador. Observa-se, aqui, a adoção de escolhas estéticas e narrativas alinhadas a produções anteriores do diretor, reafirmando a coerência de seu estilo.

Ao mesmo tempo, é necessário considerar a contradição inerente à produção: se, por um lado, o filme denota grande liberdade criativa, por outro, foi realizado em um contexto de restrição orçamentária, situação recorrente na trajetória das animações brasileiras. Essa condição tensiona a própria noção de autoria, na medida em que a realização artística precisa constantemente negociar entre a expressão pessoal e os limites materiais de produção. Assim, *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* permite compreender não apenas o percurso criativo de seu autor, mas também os desafios estruturais enfrentados pela animação nacional, em que liberdade estética e precariedade financeira coexistem de forma paradoxal e produtiva.

A narrativa do curta segue em um jogo de tensionamento entre a avó e sua neta. Insatisfeita com as histórias contadas, a criança afirma ainda não ter sentido medo,

recusando-se a dormir. Esse impasse leva a idosa a tomar uma medida drástica: invocar um dos seres mitológicos de seu repertório para finalmente fazer a neta adormecer. Tecnicamente, a obra se destaca pela fusão deliberada de diferentes linguagens animadas: as sequências domésticas entre as duas personagens empregam *stop motion*, conferindo materialidade tátil à cena, enquanto as narrativas fantásticas da avó emergem através da combinação de animação 2D e 3D com cenários bidimensionais, criando uma cisão visual entre o mundo real e o universo dos contos.

O reconhecimento crítico do curta-metragem também se expressa na ampla circulação e premiação em festivais. A obra recebeu o Prêmio da Crítica no *Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro*, em 2005, além do prêmio de Melhor Animação no *Vitória Cine Vídeo*, também em 2005. No ano seguinte, obteve o Prêmio Canal Brasil na *Mostra de Cinema de Tiradentes* e o de Melhor Edição de Som no *Cine PE*. Tais distinções atestam não apenas a qualidade estética e técnica do curta, mas também sua capacidade de dialogar com diferentes públicos e críticos especializados, consolidando-se como um marco relevante na animação brasileira contemporânea. Ainda, Beatriz Saldanha (2018, p.99) destaca o pioneirismo e inovação na narrativa do autor:

Borges é, possivelmente, o único animador brasileiro dedicado exclusivamente às narrativas macabras para crianças e jovens, um nicho que sempre foi mais popular na literatura do que no audiovisual. É interessante pensar sobre como sua obra lida com temas delicados tais quais o medo e a morte dentro de narrativas infantis. Sem dúvida, além do evidente gosto pessoal pela temática do horror, há um cuidado envolvido. Chama ainda a atenção como este curta realizado em 2005 persistiu em suas criações, ainda que metamorfoseado em distintos suportes, formatos e estéticas.

Historietas assombradas: a transição para a indústria televisiva

Com todo esse sucesso, *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* desdobrou-se em projetos mais ambiciosos (Saldanha, 2018). Em 2009, Victor-Hugo

Borges desenvolveu um episódio-piloto para televisão através do fomento do projeto *AnimaTV*. Esta nova versão introduz significativas alterações narrativas em relação ao original. A premissa central mantém-se – uma avó macabra que narra histórias assombradas –, porém, o personagem principal sofre uma transformação crucial: a neta inquieta cede lugar a um neto tecnológico, um menino contemporâneo e conectado a dispositivos digitais, cuja resistência ao medo se manifesta através de seu desdém pelas narrativas tradicionais. Essa reformulação não apenas atualiza o conflito geracional, mas também reposiciona a série para um contexto de produção serializada, ampliando seu potencial de alcance comercial sem abandonar a essência autoral já estabelecida.

No que tange à técnica, ainda se observa um caráter mutacional na obra, em que a narrativa articula entre a animação 3D e 2D. Além disso, as histórias contadas pela avó apresentam um tratamento estético distinto da narrativa principal, recorrendo à composição bidimensional tradicional. As opções de caracterização permanecem consistentes ao longo do piloto, mantendo algumas similaridades com o curta, como por exemplo, os olhos grandes e escuros, a pele esbranquiçada, o nariz triangular e as sobrancelhas marcantes da personagem da avó.

Embora o piloto de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* não tenha sido um dos selecionados para receber financiamento direto do programa *AnimaTV* para uma temporada completa, sua proposta despertou o interesse de canais de televisão que, na esteira da implementação da Lei 12.485/2011, buscavam conteúdo nacional para compor suas grades. Esse contexto regulatório favorável criou uma janela de oportunidade para produções independentes com identidade marcante. Como resultado desse alinhamento entre demanda mercadológica e singularidade criativa, em 2013 a série foi adquirida e lançada pelo *Cartoon Network*. A primeira temporada, com 14 episódios, foi seguida por uma segunda de 26 episódios, totalizando 40 narrativas que expandiram significativamente o universo da obra, além de ter culminado na produção de um longa-metragem, confirmando a viabilidade comercial de narrativas autorais no cenário da animação brasileira.

O desenho animado apresenta modificações em relação às versões anteriores — o curta-metragem e o episódio piloto —, ainda que mantenha elementos centrais, como a figura da avó. Nesta versão, a personagem é assumidamente representada como uma bruxa, cuja atividade principal é a preparação de poções. O protagonismo permanece com o garoto Pepe, ao redor do qual se organiza o enredo. Entretanto, o universo narrativo é ampliado, com a introdução de novos personagens que compõem

o cotidiano de Pepe e de sua avó. Entre eles, destacam-se sua amiga Marilu — cuja estética remete diretamente à neta presente no curta —, a Loira do Banheiro, figura consagrada do folclore urbano brasileiro, o Diabo, configurado como chefe do inferno na trama, além de colegas de escola como Guto e Gastón, irmãos que compartilham o mesmo corpo, mas possuem cabeças distintas.

A possível reutilização da personagem da neta do curta-metragem, transmutada em Marilu na série animada, evidencia um reforço da transição da artesanidade para uma marca autoral mais consolidada, que se apoia na reciclagem de características de personagens emblemáticos. As semelhanças se manifestam tanto na dimensão estética — o cabelo escuro com pontas curvas, as bochechas coradas em círculos rosados e os olhos arredondados com cílios longos — quanto no aspecto narrativo, preservando a personalidade inquieta que caracteriza ambas as figuras femininas.

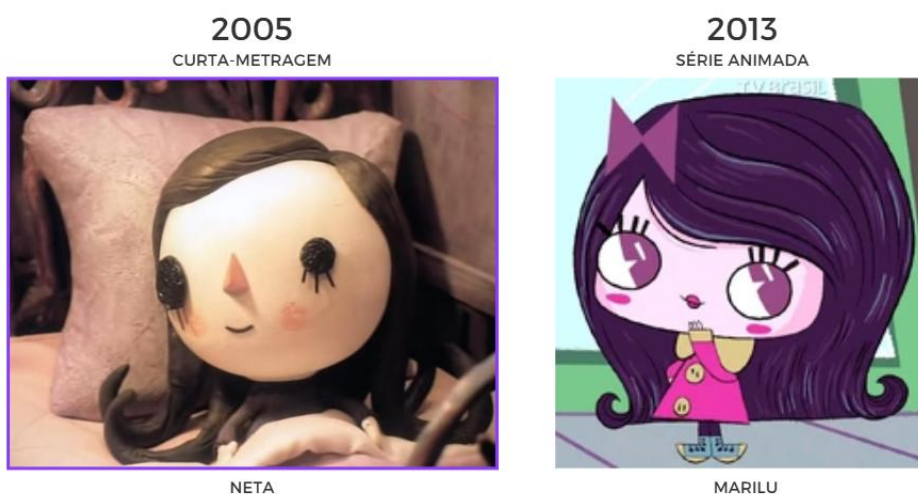


Figura 3: Comparação entre a personagem da neta do curta-metragem de 2005 e a personagem Marilu na série animada de 2013. Fonte: montagem realizada pelos autores.

Outra característica relevante da série animada é a ambientação em uma cidade fantástica, habitada por seres místicos de diferentes espécies. Nesse contexto, o próprio protagonista, Pepe, é configurado como uma criatura híbrida, resultado da combinação entre lobo e vampiro. Essa opção estética e narrativa marca uma diferença

em relação ao curta-metragem e ao piloto, nos quais os personagens eram apresentados como representações essencialmente humanas.

Do ponto de vista técnico, a série estabelece uma uniformidade linguística que contrasta com a experimentação característica do curta-metragem e do piloto. Embora tenha abandonado a miscelânea de técnicas de animação, a produção manteve intactos os elementos constitutivos da assinatura visual de Victor-Hugo Borges. A Figura 4 evidencia a permanência de traços autorais na concepção das personagens: os olhos desproporcionalmente grandes, a estrutura nasal triangular e a palidez da pele seguem como marcas expressivas da avó e do neto, ainda que aprimorados graficamente.

A ambientação também reforça essa continuidade estética – a arquitetura da casa, assente em uma estética que remonta a uma cabana gótica com torres assimétricas, mantém a atmosfera peculiar já estabelecida nas versões anteriores. Essa consistência visual demonstra como a série soube preservar sua identidade autoral mesmo ao se adequar às demandas da produção serializada, evidenciando que as adaptações técnico-narrativas implementadas responderam tanto às exigências do suporte televisivo quanto à evolução natural dos recursos disponíveis, sem abdicar de sua essência visual.



Figura 4: Quadro com comparativo da evolução de elementos em *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)*. Fonte: produção da autora com frames do curta-metragem, do piloto e da série.

Voltando ao Painel Interativo da ANCINE (Ancine, 2025b) presente na Figura 5, foi possível compreender a presença significativa de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* na programação do *Cartoon Network* entre 2015 e 2025. A 1ª temporada da série somou 36,6 horas de exibição, enquanto a 2ª temporada apresentou um salto expressivo, atingindo 266,9 horas, o que indica maior recorrência e investimento em sua veiculação. Já o longa-metragem derivado foi exibido de forma pontual, com apenas 1,5 hora no período, revelando uma inserção bastante limitada se comparado ao desempenho das temporadas seriadas. Esses dados evidenciam como a lógica da programação do canal privilegiou o formato seriado em detrimento do longa, consolidando a série como produto central de circulação na TV paga infantil.

PERFIL DE PROGRAMAÇÃO BRASILEIRA DA TV PAGA

Horário Total | Horário Nobre | Classificação do Canal | Canal | Período (mensal)

Selecionar tudo | CEQ3h30 | CEQ3h30 Infantil | Cartoon Network | 01/01/2015 | 30/06/2025

Não Seriada | Seriada | CABEQ | CABEQ SB | CABEQ Infantil

Buscar Título → Aplicar filtros Limpar filtros

*São apresentadas as 1.000 primeiras obras

Posição*	Título	Classificação Obra	Canais com Veiculação	Horas de Veiculação
21	EXPERIMENTOS EXTRAORDINÁRIOS	Brasileira independente	Cartoon Network	27,80
96	FÁCIL COMO UM BICHO!	Brasileira independente	Cartoon Network	0,00
93	FÉRIAS FRUSTADAS	Brasileira independente	Cartoon Network	0,10
66	FOLIAS NO CLUBE	Brasileira independente	Cartoon Network	2,20
22	GUI E ESTOPA 3ª TEMPORADA	Brasileira independente	Cartoon Network	25,20
32	GUI E ESTOPA 4ª TEMPORADA	Brasileira independente	Cartoon Network	13,40
10	HISTORIETAS ASSOMBRADAS - 2ª TEMPORADA	Brasileira independente	Cartoon Network	266,90
76	HISTORIETAS ASSOMBRADAS - O FILME	Brasileira independente	Cartoon Network	1,50
20	HISTORIETAS ASSOMBRADAS (PARA CRIANÇAS M...	Brasileira independente	Cartoon Network	36,60
1	IRMÃO DO JOREL - 3ª TEMPORADA	Brasileira independente	Cartoon Network	834,00
6	IRMÃO DO JOREL - 4ª TEMPORADA	Brasileira independente	Cartoon Network	454,00
13	IRMÃO DO JOREL - 5ª TEMPORADA	Brasileira independente	Cartoon Network	109,90

Atualizado até 30/04/2025

Figura 5: Panorama da exibição de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* no *Cartoon Network* (2015–2025). Fonte: captura de tela dos autores a partir de dados do Painel Interativo da TV Paga (Ancine, 2025b).

A expansão do universo ficcional para duas temporadas e um longa-metragem, somada à sua recorrência na grade, levanta uma questão fundamental: *Historietas assombradas* teria se consolidado como uma franquia midiática à brasileira? A trajetória da obra evidencia o potencial, porém também os limites desse modelo no contexto nacional. Diferente de conglomerados como a *Maurício de Sousa Produções*,

que domina o ecossistema de quadrinhos, licenciamento e parques, ou de *youtubers* que constroem impérios a partir de um contato direto e ágil com seu público, a franquia animada na TV paga parece ocupar um espaço intermediário. Ela alcança a serialização e a derivação para o cinema, mas esbarra na ainda incipiente exploração transversal de sua propriedade intelectual em outras mídias e produtos. O caso de *Historietas* demonstra, assim, que a Lei da TV Paga foi capaz de fomentar a profissionalização e a serialização, criando ícones para uma geração, mas o salto para uma lógica integrada de franquia — comum no mercado internacional — permanece um desafio para a animação autoral brasileira, dependente de ciclos de fomento e da volatilidade dos canais lineares.

A trajetória de *Historietas assombradas* revela uma evolução tanto estética quanto produtiva, refletindo diferentes estágios de maturação criativa e industrial. O curta-metragem inicial estabeleceu as bases autorais da obra, introduzindo paradigmas narrativos que seriam mantidos nas versões subsequentes — notadamente a figura da avó narradora e a fusão entre elementos do terror, do universo infantil e do imaginário fantástico. Tecnicamente, esta fase caracterizou-se pela opção artesanal do *stop motion*, cuja expressividade singular convivia com limitações intrínsecas de escalabilidade, tempo de produção e distribuição, dada a materialidade única de bonecos e cenários.

O deslocamento em direção a outras soluções técnicas e produtivas já se nota no piloto de 2010, alcançando maturidade na série lançada em 2013. Nesta, a opção pela animação 2D em camadas conferiu homogeneidade estética e permitiu a divisão do trabalho entre uma equipe maior, garantindo a viabilidade de duas temporadas e 40 episódios ainda em circulação. Assim, a série ilustra como as escolhas estéticas estão sempre vinculadas às possibilidades de produção em um contexto de mercado, equilibrando dimensão autoral e condições concretas de viabilização.

Considerações finais

A trajetória da animação brasileira revela um percurso marcado por tensões entre a fragilidade estrutural e a persistência criativa. Desde os primeiros experimentos de Álvaro Marins, com *O kaiser* (1917), até iniciativas mais ambiciosas como *Sinfonia Amazônica* (1953) e a produção televisiva da *Turma da Mônica* nos anos 1980, nota-se a recorrência de um padrão: obras concebidas em ambiente artesanal, dependentes da

inventividade individual de seus realizadores, mas limitadas pela ausência de uma indústria consolidada e por políticas públicas insuficientes. A história da animação nacional, até o início do século XXI, é a de um campo que sobreviveu mais pela resiliência de seus autores do que por condições estruturais favoráveis.

A reconfiguração do cenário, a partir da década de 1990, com a regulamentação da TV por assinatura e, sobretudo, com a Lei nº 12.485/2011, alterou de modo substantivo essa lógica. A legislação, ao instituir cotas de conteúdo nacional e fomentar a atuação de produtoras independentes, transformou a escassez em oportunidade. Não se trata de um simples mecanismo de imposição mercadológica, mas de uma política que tensionou o campo e forçou uma reorganização produtiva. Ao mesmo tempo em que criava demanda, a lei exigia adequação técnica, narrativa e estética, desafiando realizadores a negociar sua autoria com as convenções da televisão segmentada.

É nesse ponto que o percurso de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* se torna paradigmático. O curta-metragem de 2005 encarna o espírito autoral e artesanal da animação brasileira: uma obra realizada em contexto de restrição orçamentária, marcada pela experimentação estética, pela mescla de técnicas (*stop motion*, 2D e 3D) e pela liberdade narrativa de um autor que se apropria do imaginário folclórico em chave macabra e subversiva. Já o piloto de 2010, viabilizado pelo programa *AnimaTV*, insere a obra em um circuito regulado, no qual a necessidade de narrativas seriadas e personagens recorrentes começa a moldar a proposta inicial. Por fim, a série televisiva lançada pelo *Cartoon Network* em 2013 exemplifica a síntese: a assinatura visual e temática de Victor-Hugo Borges permanece reconhecível, mas ajustada às exigências da produção serializada em larga escala, com uniformidade técnica e expansão de personagens.

A análise comparativa das três fases de *Historietas assombradas* demonstra que a entrada em um contexto industrial não significou a diluição, mas a reconfiguração da autoria. A identidade criativa de Victor-Hugo Borges manteve-se reconhecível, porém reinventada para operar dentro de padrões industriais de design e construção de mundo. Este caso evidencia que a Lei da TV Paga funcionou menos como um mecanismo de padronização e mais como um catalisador para um amadurecimento profissional dialético, no qual a tradição autoral se complexifica ao integrar um aparato produtivo ampliado.

Olhando para o futuro, os desafios se renovam. A consolidação de um repertório autoral nacional, como demonstrado, não é um ponto de chegada, mas um patamar. O cenário atual, marcado pelo declínio da TV linear e a hegemonia das plataformas de *streaming*, exige que a animação brasileira enfrente uma nova negociação: a sua adaptação às lógicas de curadoria algorítmica e consumo sob demanda. Isto reforça a necessidade de políticas públicas contínuas e adaptativas que assegurem a sobrevivência e a relevância da voz autoral diante da próxima grande transformação do ecossistema midiático.

Os dados do Painel Interativo da ANCINE (Ancine, 2025b) não apenas confirmam o impacto da lei, mas revelam uma mudança qualitativa no mercado. A animação é absoluta protagonista do conteúdo nacional de espaço qualificado, respondendo por 89% do tempo de exibição nos principais canais infantis. O dado mais significativo, porém, é a consolidação de um núcleo de obras estáveis: embora o número de títulos brasileiros em circulação tenha caído pela metade (-54,5% desde 2015), o tempo total de exibição aumentou 12,6%. Isso significa que, na prática, menos produções estão sendo exibidas com muito mais frequência, indicando um amadurecimento do mercado que prioriza e investe em propriedades intelectuais de sucesso.

Vale ressaltar que *Historietas assombradas* não constitui um caso isolado nesse processo de amadurecimento. Outras produções nacionais contemporâneas, viabilizadas pela mesma conjuntura legislativa, também alcançaram destaque na TV paga: *Peixonauta* (Paulo Tatit e Kyle Hewitt, 2009-2013), coprodução entre *TV Escola* e *Discovery Kids*, tornou-se a primeira série de animação brasileira exibida no *Disney Channel* internacional; *Irmão do Jorel* (Juliano Enrico e Rodrigo Soldado, 2014-presente), do *Cartoon Network*, consolidou-se como uma das animações nacionais de maior longevidade; e *O show da Luna!* (Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2014-2022), que alcançou distribuição em mais de 100 países. Essas trajetórias paralelas confirmam que a Lei da TV Paga não apenas criou oportunidades pontuais, mas inaugurou uma geração de produções autorais brasileiras capazes de competir em escala internacional, cada uma preservando particularidades estéticas enquanto dialogava com padrões industriais da animação televisiva.

Esse fenômeno é perfeitamente ilustrado pela trajetória de *Historietas assombradas* no *Cartoon Network*. A 1ª temporada somou 36,6 horas de exibição no período, enquanto a 2ª temporada teve um salto para 266,9 horas – um aumento de

mais de 700%. Já o longa-metragem derivado, com apenas 1,5 hora de exibição, teve uma presença pontual. Essa disparidade evidencia como a lógica da TV paga consolidou o formato seriado como o produto central para a animação nacional, privilegiando a recorrência e a construção de franquias em detrimento de produções únicas.

Conclui-se, assim, que o amadurecimento da animação brasileira não resulta da simples substituição do artesanato pela indústria, mas de um processo dialético no qual a tradição autoral se reconfigura dentro de um aparato produtivo ampliado. O caso de *Historietas assombradas* mostra que, diante de condições institucionais e mercadológicas favoráveis, a autoria pode não apenas sobreviver, mas expandir seu alcance.

Referências

ANCINE - Agência Nacional do Cinema. **Novo Painel Interativo da TV Paga**. Assuntos - Notícias, Brasília, 14 jul. 2025a. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/novo-painel-interativo-da-tv-paga>. Acesso em: 22 ago. 2025.

ANCINE - Agência Nacional do Cinema. **Painel Indicadores do Mercado de TV Paga**. Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, Brasília, 2025b. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/paineis-interativos-1/paineis-interativos-subsecao-mercado-audiovisual/painel-indicadores-do-mercado-de-tv-paga>. Acesso em: 22 ago. 2025.

AS AVENTURAS da Turma da Mônica. Direção: Maurício de Sousa. Brasil, 1982. 75 min., sonoro, colorido.

AS AVENTURAS de Virgulino. Direção: Luiz Sá. Brasil, 1939. 1 min., sonoro, preto e branco.

A PRINCESA e o robô. Direção: Maurício de Sousa. Brasil, 1984. 90 min., sonoro, colorido.

BRASIL. **Lei nº 12.485**, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 13 set. 2011. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12485.htm. Acesso em: 26 dez. 2025.

EL APÓSTOL. Direção: Quirino Cristiani. Argentina, 1917. 60 min., silencioso, preto e branco.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

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



2008.

HISTORIETAS assombradas (para crianças malcriadas). Direção: Victor-Hugo Borges. Produção: Glaz Entretenimento. Brasil, 2005. 16 min., sonoro, colorido/preto e branco. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Cct4ahJVr_4. Acesso em: 26 dez. 2025.

HISTORIETAS assombradas (para crianças malcriadas). Direção: Victor-Hugo Borges. Produção: TV Brasil. Brasil, 2010. 11 min., sonoro, colorido.

HISTORIETAS assombradas (para crianças malcriadas). Direção: Victor-Hugo Borges. Produção: Glaz Entretenimento e Copa Studio. Distribuição: Cartoon Network. Brasil, 2013-2016. Série animada [2 temporadas, 40 episódios], sonoro, colorido.

HISTORIETAS assombradas - o filme. Direção: Victor Hugo Borges. Distribuição: Vitrine Filmes. Brasil, 2017. 90 min., sonoro, colorido.

HOINEFF, Nelson. **A nova Televisão: desmassificação e o impasse das grandes redes**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1996.

IRMÃO do Jorel. Direção: Juliano Enrico e Rodrigo Soldado. Produção: Copa Studio e outros. Brasil, 2014-presente. Série animada [5 temporadas, 127 episódios], sonoro, colorido.

LIMA, Heverton Souza. **A Lei da TV Paga: impactos no mercado audiovisual**. 2015. Tese (Doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

LUZ, Anima, Ação. Direção: Eduardo Calvet. Produção: Ideograph; Labocine Digital e outras. Brasil, 2012. 100 min., sonoro, colorido.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2003.

MÔNICA e a sereia do rio. Direção: Maurício de Sousa. Brasil, 1987. 60 min., sonoro, colorido.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MORENO, Antônio. Primórdios da animação brasileira: 1908-1973. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Letramento, 2018. p. 329-334.

NASSIF, Luis. **AnimaTV**. Jornal GNN, 4 nov. 2010. Disponível em: <https://jornalggn.com.br/noticia/animatv/>. Acesso em: 01 jul. 2023.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia da série de animação**. São Paulo: AnimaTV, 2011.

O BICHO-PAPÃO e outras histórias. Direção: Maurício de Sousa. Brasil, 1987. 57 min., sonoro, colorido.

O KAISER. Direção: Álvaro Marins (Seth). Brasil, 1917. [Filme perdido].

O SHOW da Luna!. Direção: Celia Catunda e Kiko Mistrorigo. Produção: TV PinGuim e outros. Brasil, 2014-presente. Série animada [8 temporadas, 208 episódios], sonoro, colorido.

PEIXONAUTA. Direção: Paulo Tatit e Kyle Hewitt. Produção: TV PinGuim e outras. Brasil, 2005-2013. Série animada [2 temporadas, 104 episódios], sonoro, colorido.

SALDANHA, Beatriz. Historietas Assombradas (para crianças malcriadas). *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Letramento, 2018. p. 97-99.

SALLEM, Márcio. As aventuras de Virgulino. *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Letramento, 2018. p. 100-101.

SINFONIA Amazônica. Direção: Anélio Latini Filho. Produção: Latini Studios. Brasil, 1953. 61 min., sonoro, colorido.

SOUSA, Ana Paula da Silva e. Lei da TV Paga: um novo paradigma para a política audiovisual brasileira. **Eptic**, Aracajú, v. 18, n. 2, p. 47-64, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/eptic/article/view/5215>. Acesso em: 18 ago. 2025.

^I Roberto Tietzmann

Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) onde é pesquisador e professor. Docente do Curso de Produção Audiovisual da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da PUCRS.

E-mail: rtietz@pucrs.br

^{II} Tais de Barros

Realiza doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

E-mail: tais.barros@edu.pucrs.br

Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa:
Não se aplica.



Fontes de financiamento:

Não se aplica.

Considerações éticas:

Não se aplica.

Declaração de conflitos de interesse:

Não se aplica.

Apresentação anterior:

Não se aplica.

Informações sobre coautoria**Concepção e desenho do estudo:**

Taís de Barros.

Aquisição, análise ou interpretação dos dados:

Taís de Barros e Roberto Tietzmann.

Redação do manuscrito:

Taís de Barros e Roberto Tietzmann.

Recebido em: 22/08/2025. Aceito em: 16/12/2025