4 Um diálogo animado

Animar é criar a ilusão de vida.
E você não pode criá-la se não tiver uma.
Brad Bird

Para consolidar o levantamento conceitual sobre animação apresentado nos capítulos anteriores e colocá-lo em diálogo com o pensamento de outros profissionais do campo da animação, realizei entrevistas, nas quais debati as idéias e questões levantadas na pesquisa. Assim, pretendo compreender através dos discursos dos animadores, como esse momento de viragem do campo da animação no Brasil é percebido e como pode afetar a animação autoral, a produção de curta metragem e as escolhas técnicas dos animadores brasileiros.

As entrevistas foram feitas presencialmente e gravadas em arquivo MP3. As transcrições da íntegra das entrevistas estão nos anexos dessa dissertação. Preparei um roteiro constituído de 15 perguntas relacionadas aos temas tratados nos capítulos anteriores. Foram realizadas diversas leituras das entrevistas e selecionei muitos trechos que me chamaram a atenção. Reli o material selecionado, marquei os trechos similares e os díspares e construí indicadores. Posteriormente reuni tais indicadores em grupos. Organizados esses grandes grupos, foram a partir deles, constituídas as categorias de análise: A escola; A técnica; A viragem; Políticas públicas.

No capítulo 2 dessa dissertação: *A Animação Publicada*, além da revisão bibliográfica, já foram introduzidas algumas vozes dos entrevistados. As informações obtidas nas entrevistas modificaram diretamente os números quantitativos de publicações levantadas pelo pesquisador e relacionar tais dados em um capítulo diferente seria extremamente confuso, prejudicando a fluidez de leitura.

Neste capítulo traço paralelos e oposições entre as vozes dos entrevistados, apresentando-as de forma mais clara, destacadas dos dados levantados pelo pesquisador no capítulo anterior.

O objetivo das entrevistas não é fazer um levantamento quantitativo das opiniões dos animadores brasileiros sobre sua prática e o momento atual da animação nacional. Procurei fazer um levantamento qualitativo, escolhendo profissionais importantes e respeitados por seus pares. Segundo Bourdieu, os significados individuais podem estar representando significados grupais. Assim, a fala de alguns indivíduos de um grupo é representativa de grande parte dos membros

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

deste mesmo grupo inserido em um contexto específico. Sendo assim não é necessário entrevistar um grande número de animadores para se ter uma idéia dos pensamentos do grupo. O que importa, não é o número de entrevistas, mas se os entrevistados são capazes de trazer conteúdos significativos para a compreensão do tema em questão. (BOURDIEU apud FRASSER, 2004, p.147)

Também segundo Bourdieu, para se obter uma boa pesquisa, é preciso que exista uma certa familiaridade ou proximidade social entre pesquisador e pesquisado, assim as pessoas se sentem mais à vontade para colaborar. (BOURDIEU apud BONI e QUARESMA, 2005, p. 76).

Seguindo essas determinações, todos os entrevistados escolhidos, anteriormente já haviam tido contato com o pesquisador, eram familiarizados com a pessoa do pesquisador e todos, assim como o pesquisador obtiveram contato com as técnicas tradicionais, mais precisamente com a animação quadro-a-quadro em papel e também, em algum momento de suas carreiras, produziram curta metragem de animação.

Assim o que diferencia os entrevistados e proporciona uma diversidade de argumentos e dados recolhidos são: as escolhas de campo de trabalho (comercial/autoral), diferença de métodos de produção (artesanal/industrial), cidades onde trabalham (Belo Horizonte, Campinas, Rio de Janeiro, São Paulo) e faixas etárias diferentes. É curioso que em um universo majoritariamente masculino (profissionais do desenho animado), entre os entrevistados está uma animadora.

As entrevistas foram semi-estruturadas e seguem um roteiro pré-estabelecido de perguntas, afim de propiciar comparações entre as respostas dos entrevistados. No entanto, esse roteiro não foi rígido: algumas perguntas foram excluídas no decorrer da conversa, quando se mostravam desnecessárias para a obtenção das informações ou acrescidas às relacionadas no roteiro, afim de esclarecer pontos que não ficaram claros, ou para obter complementos da informação dada por cada entrevistador. No curso das entrevistas o pesquisador optou por trocar a ordem de algumas perguntas, aproveitando o fluxo de pensamento do entrevistado e o ritmo da conversa. Isso fica claro ao ler as transcrições. Por exemplo, as perguntas referentes ao conteúdo do capítulo dois, que antes estavam no começo do roteiro, foram deslocadas para o final das entrevistas, pois a pausa dada aos entrevistados para ler o levantamento de livros atrapalhava o andamento da conversa. Em alguns casos mais informações foram acrescentadas às respostas através de e-mail por escrito, o que deixo claro nas transcrições das entrevistas. No entanto, todas as entrevistas começaram com a mesma pergunta sobre a história da relação do entrevistado com a animação. Pergunta importante para introduzir a conversa, deixar o entrevistado mais relaxado e confiante ao expor suas idéias, e também para o entrevistador entrar melhor no universo do entrevistado.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

As entrevistas aconteceram entre 05 e 11 de dezembro de 2011. O primeiro animador a ser entrevistado foi Marcos Magalhães, em seguida Humberto Avelar, Sávio Leite, Wilson Lazarette e Maurício Squarisi (os dois últimos por serem parceiros no Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, foram interpelados na mesma entrevista). Com a posse dos dados colhidos o pesquisador percebeu a ausência de um profissional renomado, mais jovem, o que afetava a amplitude das respostas. Assim para complementar a pesquisa, em Janeiro de 2012 incluiu a animadora Rosaria entre os entrevistados. Todas as entrevistas foram feitas em local de trabalho dos entrevistados, com exceção de Rosaria que foi entrevistada no estúdio do pesquisador. Segue uma breve biografia dos entrevistados:

- Wilson Lazarette (59 anos)

Descobriu a animação em uma oficina de cinema, no Conservatório Carlos Gomes, em Campinas. Iniciou sua produção com o Super 8 e de forma experimental, foi influenciado pela obra do animador canadense Norman Maclaren e das escolas autorais da França e do Leste Europeu. Fundou o NCAC (Núcleo de Cinema de Animação de Campinas), onde produz curtas de animação realizados em oficinas com crianças, populações indígenas e de áreas periféricas. Aproveitando a formação de técnico em mecânica é responsável pelo projeto e fabricação de equipamentos para produção de animação artesanalmente: zootrópios, mesas de luz, registros de animação, furadores de papel e trucas rudimentares. Quem trabalha com animação no Brasil, com certeza já trabalhou ou conhece alguém que possui mesas de luz fabricadas pelo Núcleo.

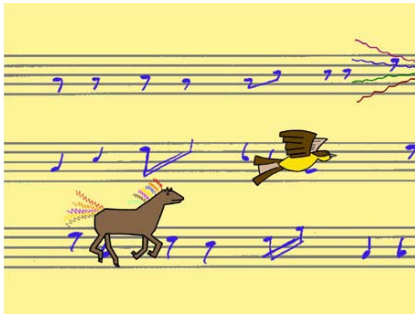

Figura 87 - Animação realizada pelo NCAC.

Figura 88 - Mesa de luz fabricada pelo NCAC.

- Maurício Squarisi (54 anos)

Despertou para a técnica de animação depois de assistir *Allegro Non Troppo*, longa metragem do animador italiano Bruno Bozzetto e logo se juntou ao Núcleo de Campinas, em suas oficinas de animação e se tornou um dos diretores do NCAC.

Lazarette e Squarisi dirigem o NCAC, um dos cinco núcleos mais antigos do mundo, realizando produções de animação com crianças. As produções das oficinas do NCAC já somam mais de 244 filmes em quase 40 anos de atividade. O Núcleo milita na animação experimental, afastada dos métodos industriais de animação, divulgando a animação autoral, produzindo filmes coletivos e fabricando brinquedos ópticos e equipamentos artesanais de animação.

- Marcos Magalhães (53 anos)

Teve seu primeiro contato com animação produzindo curtas em Super 8. Aos 15 anos seu curta *Semente*, foi selecionado para o festival do filme Super 8, realizado pelo MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro), o que abriu caminho para sua profissionalização como animador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Ganhou o Prêmio Especial do Júri em Cannes, em 1982 com *Meow!*. Posteriormente foi selecionado para uma bolsa de aperfeiçoamento (CAPES/EMBRAFILME) e foi estudar animação no NFB (National Film Bourd of Canada), onde teve contato com importantes animadores do porte de Norman MacLaren. Produziu no Canadá o curta *Animando*, realizado com várias técnicas artesanais de animação, focando o processo do trabalho do animador e as técnicas de animação quadro-a-quadro. Ao voltar ao Brasil foi o coordenador do convênio Brasil/Canadá de animação. Nesse convênio foi implantado no CTAv (Centro Técnico Audiovisual) um núcleo de animação destinado a formação de novos profissionais no Brasil. E também, posteriormente a criação de outros núcleos regionais: Rio grande do Sul, Minas Gerais e Ceará. Após a extinção da EMBRAFILME, antigos membros do núcleo de animação do CTAv, incluindo Marcos Magalhães, continuaram em contanto e fundaram o Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil), que em 2012 fará 20 anos de existência. Marcos Magalhães, além de um dos diretores do festival, coordena o projeto Anima Escola, braço educacional do Anima Mundi. O Anima Escola realiza oficinas de animação para alunos e professores da rede pública de ensino do Rio de Janeiro. Introduzindo professores e crianças na linguagem de animação e nas técnicas artesanais. Marcos Magalhães foi coordenador do Curso de Especialização em Animação da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), é Mestre em Design e professor de animação do Departamento de Design da mesma instituição. Talvez seja um dos profissionais com visão mais ampla sobre animação como técnica e linguagem no Brasil, devido ao seu envolvimento direto com instituições que foram fundamentais para o amadurecimento da animação no Brasil: CTAv e Anima Mundi, à sua atuação como educador PUC-Rio e Anima Escola e na produção autoral de curtas.

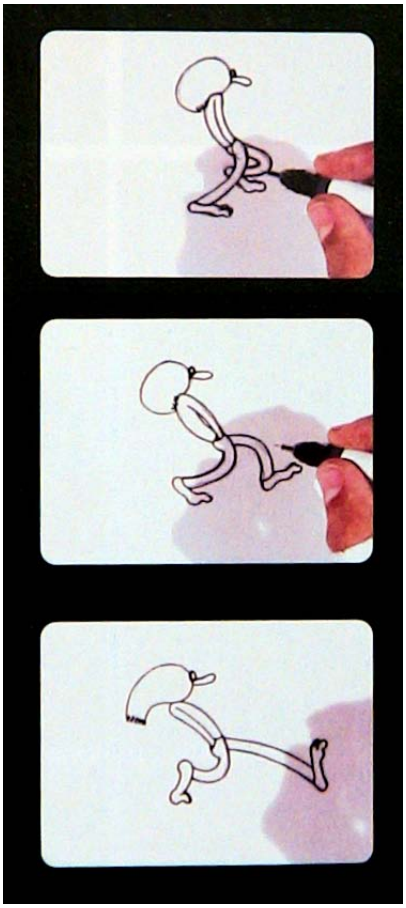

Figura 89 - Animando.

- Humberto Avelar (46 anos)

Animador e diretor de animação, começou a descobrir a animação ainda criança, criando produções caseiras em Super 8. Posteriormente, quando cursava cinema na UFF (Universidade Federal Fluminense), conheceu através do Prof. Antônio Moreno, o animador Arthuro Uranga, que o levou para trabalhar em seu estúdio, produzindo peças publicitárias. Avelar atravessou todo o processo de mudança tecnológica do audiovisual brasileiro, da matriz analógica à digital, trabalhando como animador. Aprendeu a técnica na prática, em uma época em que o produção publicitária era baseada na animação quadro-a-quadro em papel. Posteriormente dirigiu a equipe de animadores da MULTI-Rio, que realizou a série de curtas *Juro Que Vi*, premiados internacionalmente, realizados na técnica tradicional. Atualmente trabalha entre as cidades do Rio de Janeiro e São Paulo dirigindo séries de animação para a televisão como: *Sitio do Pica-Pau Amarelo*, para a Rede Globo. É um animador muito ligado à técnica tradicional e a animação

Figura 90 - Juro que vi ... Saci.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

total, no entanto, hoje em dia, dirige séries para a TV produzidas em *cut out* (recorte digital) e vetor na plataforma *Toon Boom*.

- Sávio Leite (41 anos)

Se diz um péssimo desenhista, não se considera um animador, mas sim um diretor de cinema que realiza animações. Seu primeiro contato com a técnica de animação foi através de oficina ministrada pelos animadores portugueses Abi Feijó e Regina Pessoa e o alemão Raimmund Krummer, no Festival de Inverno da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais). Dirigiu a série de curtas animados: *Marte* - 2003, *Plutão* -2004, *Mercúrio* - 2007 e *Terra* - 2008. Seus curtas de animação tem aproximações com a linguagem da vídeo-arte e a animação experimental, são esteticamente brutos e com um estilo de animação mais tosco e visceral. Muito ligado à cultura *underground*, é diretor da Mostra MUMIA (Mostra Udigrudi Mundial de Animação) segundo festival mais antigo do Brasil, dedicado exclusivamente à animação, realizado anualmente, em Belo Horizonte, desde 2002. Tem Mestrado em Artes Visuais pela UFMG e também é professor de cinema de animação, no curso Cinema e Audiovisual, do Centro Universitário UNA.

Figura 91 - Mercúrio.

- Rosaria (28 anos)

É uma revelação da nova geração de animadores brasileiros. Teve os primeiros contatos com a técnica de animação através das oficinas de animação do festival Anima Mundi e começou a trabalhar profissionalmente já no mesmo ano, quanto tinha apenas 17 anos. Adquiriu sua formação na prática, trabalhando como animadora em diversas produções para o mercado publicitário e vinhetas institucionais. Dirigiu seu primeiro curta aos 20 anos, *Tem Um Dragão no Meu Baú*, selecionado no primeiro edital específico para animação do Ministério da Cultura. Também produziu o curta *Menina da Chuva,* premiado em diversos festivais pelo Brasil. Trabalhou na COPA Studio, na produção de séries para a televisão como animadora chave na série *Tromba Trem*, selecionada pelo programa AnimaTV. Foi contemplada com o prêmio de desenvolvimento de série da RioFilme, e atualmente desenvolve o projeto de série *A Menina que Imitava* em co-produção com a Copa Estúdio. Rosária desenvolveu seu trabalho autoral em direção a uma animação mais clássica, utilizando a técnica tradicional e animação total. Na COPA Studio, produzindo séries para TV adotou a animação vetorial *(Flash*) como solução para o trabalho em escala industrial.

Figura 92 - Menina da Chuva.

4.1 A escola

Nas entrevistas, foi possível observar uma preocupação dos animadores quanto à formação de novos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

profissionais do campo da animação. Essa constatação reflete a observação empírica do pesquisador, em conversas informais durante festivais de cinema ou eventos ligados à animação. Sempre se escuta uma reclamação geral, quanto à falta de uma escola brasileira de animação. Tanto animadores ligados ao mercado quanto os mais independentes sentem que existe um vazio quando se fala em formação e aperfeiçoamento de animadores no país. De uma maneira geral, os animadores ligados à produção industrial, querem a ampliação da formação de mão de obra para trabalhar em estúdio: designers de personagens, intervaladores, desenhistas de *storyboard,* desenhistas de cenário, coloristas, roteiristas especializados e etc. Os animadores autorais querem se aperfeiçoar em suas técnicas e ter apoio e estrutura para promover um crescimento artístico. Rosaria elogia a produção de animação nacional e acredita que uma escola seria muito importante para o contínuo desenvolvimento da animação brasileira.

> Eu acho que essa produção tem qualidade pra caramba! [sic] Acho que amadurecemos como diretores, amadurecemos como produtores, amadurecemos em um milhão de sentidos. O que acho que falta hoje, é uma escola mesmo. Está faltando uma "parada" [sic] para unir isso tudo e para dar sentido a tudo que aprendemos.
> (ROSARIA)

Nas entrevistas observa-se que o conhecimento prático foi a base e caminho de aprendizado dos animadores. Mesmo os de formação superior e passagens pela universidade, aprenderam a técnica na prática, trabalhando em estúdios ou produzindo seus próprios curtas de forma autoral. A universidade não foi um caminho usual para aprender e se aperfeiçoar em animação, a prática sim. Importante observar que o Super 8, por permitir a fotografia quadro-a-quadro, foi dispositivo importante de aprendizado para os animadores mais veteranos. Os mais jovens, começaram em oficinas de animação. A descontinuação do Super 8 foi apontado como prejudicial à prática da animação, pois o VHS não permitia a fotografia quadro-a-quadro, base da técnica de animação.

> ... Mas como o VHS não possibilitava para nós, o uso do quadro a quadro, era muito frustrante. [...] É claro que o VHS era mais barato e cumpria essa função de *home-video* mais eficientemente, mas eu acho que o fato do Super 8 ter sido esmagado, foi um obstáculo terrível que encontramos, pois não havia mais a possibilidade de se fazer testes, com VHS não dava! [...] Acredito que teríamos avançado bem mais se o VHS desse o recurso do quadro a quadro para nós, não existiria esse espaço de anos 80 e 90 morto. O

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> VHS deu uma atrapalhada legal nos animadores. (AVELAR)

No entanto, apesar das diferenças de idade, formação e campo de trabalho, todos falam do problema da inexistência de uma escola de animação no Brasil, pensam no formato ideal dessa escola e acreditam que tal escola seja fundamental para sustentar e aperfeiçoar o campo da animação no país. Existem cursos de Cinema, Audiovisual, Design ou Belas Artes, nas universidades brasileiras, que mantêm em suas grades curriculares, cadeiras específicas de animação ou especializações, mas que estão longe em atingir o modelo de escola sonhada pelos animadores. Sávio Leite e Marcos Magalhães, hoje são professores em instituições de ensino superior, onde ensinam animação como uma cadeira isolada: o primeiro, Cinema e Audiovisual e o segundo Design. Maurício Squarisi observa que o animador ao entrar na universidade, não está preferencialmente, procurando o conhecimento, mas sim uma segurança ou reconhecimento no diploma, para arranjar emprego. Porém, seja ele de Arquiteto, Jornalista, Design ou Artista Plástico, são apenas tentativas de aproximação com o conhecimento que se pretendia estudar (animação), mas com certeza, a carreira de animador tem especificidades que estes cursos não contemplam inteiramente.

As oficinas de animação, formas muito populares de divulgação das técnicas de animação e da linguagem da animação, possuem rapidez e amplitude, atingindo um público variado:crianças, jovens ou adultos. Cursos rápidos : um dia, uma semana ou um mês de duração. Podem ser ministrados em espaços improvisados e itinerantes: salas de aula, saguão de museus, praças, centros comerciais ou clubes. Atingem um grande público, mas não dão conta de uma formação completa, são úteis para despertar a técnica em possíveis novos profissionais, mas não dão continuidade ao aperfeiçoamento dos alunos. Estes precisam procurar o aperfeiçoamento por seus próprios meios e caminhos, ou no mercado ou produzindo curtas.

O caminho que cada profissional trilhou releva aspectos interessantes da prática de animação no Brasil e a formação dos animadores e de que forma a ausência de uma escola formal de animação, influenciou e diversificou o trabalho de cada um.

Humberto Avelar já animava em Super 8 e produzia animação de forma amadora antes de entrar na universidade. Cursou Cinema (Universidade Federal Fluminense) e apesar da cadeira de Cinema de Animação, ministrada pelo Prof. Antônio Moreno, aprendeu a técnica trabalhando nos estúdios do animador Arthuro Uranga. Nessa época a produção comercial era baseada nas técnicas tradicionais de animação e a publicidade permitia ao profissional uma formação completa dos processos de produção cinematográficos, pois a estrutura do mercado era mais permeável, romântica e amadora. Avelar diz:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Eu era iniciante, mas eram poucos os estúdios na época. Minha primeira formação foi animação clássica, em um estúdio de animação clássica, com um cineasta que trabalhava essencialmente com publicidade, acetato, truca, ou seja, passei pelo aprendizado clássico do desenho animado. O que foi extraordinário! [...] Tudo ainda era muito incipiente, fazia animação, pintava o acetato. Quando estava lá, acabava pintando, fazendo tudo! Depois ia para o laboratório ver o filme revelado. [...] No início era tentativa e erro. Não tínhamos computador, na ocasião, para ajudar. O *pencil test* era uma coisa complicada, não tínhamos acesso ao *pencil test*. Tínhamos que esperar ver o filme pronto, ou seja, tínhamos que estar dentro de um espaço publicitário para poder experimentar. Estava cercado por outros artistas que iam me ajudar e depois eu assistia ao filme e dizia: Acertei ou errei! E estava pronto! E ia ao ar! Isso era complicado, mas era a única alternativa. (AVELAR)

Rosaria começou nas oficinas do Estúdio Aberto, oferecidas ao longo dos dias, ao público do festival Anima Mundi. Posteriormente fez um curso mais completo também ministrado pelo Anima Mundi e já começou a trabalhar profissionalmente como animadora. Fez seu aperfeiçoamento trabalhando em peças publicitárias e institucionais para a televisão e em curtas metragem.

> Eu só desenhava, comecei no Anima Mundi, fui em uma edição do festival, até então nem queria ir, nem sabia como é que era. Isso foi em 2001, eu tinha 17 anos. Fui de surpresa, fui assistir uma sessão, não tinha mais ingresso e daí eu brinquei na oficina, mas acho que se talvez eu tivesse ingresso nem brincaria! [...] Daí no mesmo ano eu fiz esse curso. Alguns meses depois do festival, eles abriram inscrições, eu fiz o curso e sai de lá já com um pouquinho de trabalho prometido. Em janeiro eu comecei a trabalhar, o curso foi em outubro, em janeiro um amigo que conheci lá me indicou um trabalhinho e comecei e nunca mais parei. Fiquei rondando! (risos)
> (ROSARIA)

Sávio Leite , fez Comunicação Social, só descobriu o cinema quando estava terminando o curso, através da cineasta Patrícia Moran. Após a universidade, começou a produzir vídeo clipes caseiros, para bandas de roque de Belo Horizonte. Seu primeiro contato com animação foi através de uma oficina, ministrada durante o Festival de Inverno da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais). Interessante é que um dos animadores que ministrou a oficina, o português Abi Feijó, assim como Marcos Magalhães, estudou animação no NFB. Sávio Leite, não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

domina o desenho, acredita que a técnica de animação é extremamente excludente: *"...só os verdadeiros persistentes conseguem chegar até o final."* É um diretor de curtas de animação que não sabe animar. Dá muita importância à conceituação da obra como um todo e fala de questões que estão mais próximas às artes plásticas do que à animação. Apesar de teoricamente aprofundado, desenvolveu seu trabalho também na prática, experimentando nos curtas que produziu, conceitos mais próximos à vídeo arte: desfragmentação da narrativa, desvinculação entre imagem e som e obra conceitual.

> O problema da animação, por exemplo, eu descobri a animação nesse curso da UFMG, mas eu não sou desenhista, nunca fui desenhista, nunca fui! Descobri a animação: _"E agora?" Eu vi que isso causa um pequeno desconforto para quem trabalha com a técnica, para quem desenha muito bem, para quem faz desenho animado: isso é uma invasão. Mas eu descobri que na animação, se pode também o outro lado, não precisa necessariamente estar ali desenhando. [...] Mas o Disney percebeu isso, tem certas pessoas que desenham melhor, porque perder tempo desenhando, se posso perder meu tempo criando, e criando novas formas.
> (LEITE)

Wilson Lazarette começou em uma oficina de cinema, experimentou animação em Super 8, se formou como técnico em mecânica e criou o NCAC (Núcleo de Cinema de Animação de Campinas), onde produz curtas autorais, fabrica equipamentos para produção de animação artesanal e ministra oficinas. É seguidor de uma animação desvinculada à industria e livre de padrões. É admirador de Norman MacLaren e visitou os estúdios do NFB (National Film Board of Canada). Maurício Squarisi começou nas oficinas do NCAC e hoje é um dos diretores do Núcleo, junto com Lazarette e também divide com o amigo a militância no trabalho autoral e experimental.

> E mais ou menos nesse tempo, o Núcleo de Cinema de Animação que o Wilson estava formando, além de atrair crianças, estava atraindo artistas também. Experimentar, fazer animação com sua arte, ceramistas, poetas, vários artistas estavam indo para lá. Foi em 1979 que fui para lá. E funcionava legal, porque o Wilson conseguiu apoio da EMBRAFILME, da TV Cultura, tínhamos a liberdade de cada um criar seu filme individualmente, ia se passando por todas as fases, o aprendizado era como o de todo animador que tem se formado até agora, que é experimentando, errando, concertando, aprendendo a fazer animação já fazendo os seus filmes.
> (SQUARISI)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Marcos Magalhães, começou animando em Super 8, continuou seu processo de aprendizagem produzindo curtas e fez um curso de aperfeiçoamento nos estúdios do NFB (National Film Board of Canada), que resultou na produção do curta metragem *Animando*. Magalhães foi coordenador do Núcleo de Animação do CTAv, responsável pela formação de animadores importantes para a animação nacional: Aída Queiroz e Cesar Coelho, que juntos com o próprio Marcos foram uns dos criadores do Anima Mundi; Fábio Lignini, que hoje é um dos principais animadores da DreamWorks e Patricia Alvez Dias, que produziu a série de curtas *Juro que Vi*, da MULTI-Rio e hoje retornou ao CTAv. Marcos Magalhães, por sua atuação no CTAv, coordenando o Núcleo de Animação, na época do convênio com o Canadá e posteriormente, sua atuação como um dos diretores do Anima Mundi, teve atuação importante no processo de desenvolvimento da animação brasileira e de certa forma, tanto o antigo Núcleo de Animação do CTAV, quanto o Anima Mundi são referência para a formação de animadores e divulgação da animação no Brasil.

> Fui para o Canadá, era um plano concreto de me especializar, de encontrar uma atmosfera parecida com a do "amador", animadores que tinham a liberdade de trabalhar como se estivessem em casa. [...] Estavam costurando já, institucionalmente, um acordo com o NFB, para trazer uma experiência parecida, para o Brasil. Quando esse acordo realmente saiu, em 1985, eles me chamaram para ser diretor do núcleo de animação. Eu pude conceber a estrutura do projeto, junto com os canadenses, o Carlos Augusto Machado Calil (diretor da EMBRAFILME de 1979 a 1986), me deu liberdade para fazer do jeito que eu achava que ia funcionar.[...] Depois, teve mudanças políticas, houve o governo Collor que acabou de arrasar com toda a possibilidade que tínhamos de fazer um projeto desse. Na época (Fernando Collor extinguiu a EMBRAFILME, dentro do Programa Nacional de Desestatização). [...]Então nós criamos o festival, um festival participativo, que tem oficinas, que tem uma visão bem democrática, de juntar todos os tipos de animação, desde o filme de estudante, até o filme de grande estúdio, na mesma sessão, tentando juntar tudo pela linguagem. E deu super certo, a fórmula funcionou e vai fazer 20 anos agora.
> (MAGALHÃES)

Quase todos os entrevistados sonham com uma escola ideal para a animação brasileira, o modelo mais presente na fala dos animadores se assemelha à antiga experiência do CTAv, quando em convênio com o Canadá, se espelhou o modelo do NFB, adaptado à realidade brasileira. Lazarette é o único a formular outro modelo. Ele acredita numa escola livre, filosófica sem amarras

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

curriculares ou burocráticas. Coisa que critica nas instituições do Estado ligadas à produção do audiovisual. No entanto, há um lamento geral com a interrupção dos investimentos no Núcleo de Animação do CTAv após o fim da EMBRAFILME e o abandono das instalações, do processo de descentralização dos centros técnicos e do apoio a formação de novos técnicos, cineastas e diretores.

Além da experiência de formação de grandes profissionais, o convênio Brasil/Canadá também foi responsável pela descentralização dos equipamentos de produção e disseminação das técnicas. Por exemplo, o embrião do curso de animação na Belas Artes da UFMG, foi fruto dessa política de descentralização do CTAv. Os centro regionais criados em Fortaleza e Porto Alegre também tiveram impacto importante na produção regional de animação. Squarisi define o problema da centralização em um país continental como o Brasil:

> Imagina um "cara" [sic] sair do interior do Pará para ir a um curso no Rio de Janeiro! É caríssimo isso, e não é só caro em dinheiro! "Luz para Todos" e "Animação para Todos" também!
> (SQUARISI)

Nas falas dos animadores se percebe a idéia de um centro que unisse o técnico ao teórico, à prática ao pensamento crítico, uma espécie de um estúdio-universidade. Lugar de troca de experiências e produção. Os entrevistados acreditam que o CTAv não deveria restringir suas ações ao "Técnico", ir além do "Técnico", ser um lugar de pensar a animação. Um lugar de excelência, para formar formadores e disseminadores da animação pelo país. Lugar de acolhida, apoio e aperfeiçoamento dos realizadores. Sobre as possíveis diretrizes para uma revitalização do CTAv, Magalhães afirma:

> O CTAv deveria continuar com a missão para qual ele foi criado: formar formadores. Possuir o top de linha de todas as tecnologias do audiovisual e também de pensamento. Porque o pensamento audiovisual é muito aliado à prática, à produção. Você criar um material para discutir e pensar e formar pessoas que multiplicariam isso depois. A idéia é essa, ser um centro e excelência. Nos anos 80, o CTAv era um centro de excelência em animação, possuía a melhor câmera *table-top* que existia, com os primeiros computadores de controle de filmagem, um estúdio de som, também feito com os melhores requisitos, para que os realizadores de curta metragem pudessem ter uma qualidade que refletisse todo o potencial da linguagem que eles tinham escolhido. Esse é o caminho, que tinha que continuar. Independente do espaço físico, o CTAv é um centro de excelência, uma tradução de um centro de pesquisa universitária ligado

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> à prática, o audiovisual é muito ligado à prática. (MAGALHÃES)

Os produtores de animação falam muito da falta de mão de obra especializada em animação no país. O tamanho da equipe de uma produção de série ou longa metragem é bem maior do que o número de pessoas que trabalham em um curta metragem ou em uma peça publicitária para a televisão.

O problema é tão grande que os estúdios estão abrindo suas próprias escolas, para revelar novos profissionais e ensinar seus próprios métodos. A 2DLab, produtora carioca de animação, uma das pioneiras na produção de séries animadas no Brasil (*Meu Amigãozão*, *Quarto do Jobi*, entre outras), em 2011 criou sua própria escola dentro do estúdio: CRIA (Centro de Referência, Iniciação e Aperfeiçoamento em Animação e Artes Aplicadas) e procura parceiros em outras localidades, para disseminar seus métodos e formar novos profissionais. De fato esse é um caminho sem volta, já que as empresas precisam de técnicos especializados, para trabalhar em postos específicos, usando o método de trabalho e o design da empresa. Walt Disney criou também sua própria escola, e dela nasceu a Cal Arts, que possui dois cursos de animação, um voltado para o mercado e outro de animação experimental. Squarisi alerta: *"Não faz sentido o CTAv investir na indústria, a indústria que invista na indústria!*"

Nesse sentido, é interessante observar que a maioria dos produtores ou diretores de animação, que hoje estão na indústria, passaram pelo curta metragem, pelo trabalho autoral ou pela animação experimental. Ter uma formação global, aprender a trabalhar em um produto do audiovisual, desde a criação do roteiro, até a edição de som, deu a esses profissionais a possibilidade de dirigir equipes e trabalhar em escala industrial. Fazer conteúdo, foi fruto direto dessa experiência totalizante. Avelar que hoje é diretor da série televisiva de animação *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, surpreendentemente, vai contra a corrente do mercado, e diz ser mais importante formar cineastas e não técnicos específicos para trabalhar em estúdio, citando também o convênio Brasil/Canadá, no CTAv:

> Um momento muito interessante foi na época do intercâmbio com o Canadá. Ali se formou profissionais. Os profissionais que saíram dali são os que hoje organizam o Anima Mundi e outros que estão fora do Brasil, são pessoas que aprenderam muito naquele momento, cresceram e é claro aprenderam muito depois também, mas aprenderam muito ali, utilizaram as ferramentas todas, mas em um clima de aprendizado. Um centro técnico potencializa o seu poder, ao sair do técnico. [...] Tem que ser um centro de excelência, lá se aprende, lá se pratica, lá se democratiza a informação sobre o desenho animado. [...] Formação para cineasta de animação, não apenas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para animador. Porque existe uma demanda no mercado, eu sei de algumas pessoas do mercado que batem muito nessa tecla: _"Nós não temos muito pessoal, precisamos criar mão de obra, criar mão de obra, criar mão de obra!" Isso é um pensamento de indústria, mas nada melhor do que se formar cineastas, do que apenas técnicos.
> (AVELAR)

Rosaria também fala sobre o antigo CTAv, da necessidade de uma escola de animação no Brasil e do modelo que acredita ser o ideal para essa sonhada escola, da troca de experiência entre animadores. No entanto deixa transparecer que talvez, esse modelo não possa mais ser atingido:

> ... Porém hoje em dia cada um faz na sua casa, e essa troca acaba sendo nos festivais, acaba sendo na "mesa" (mesa do bar ao lado do CCBB) do Anima Mundi mesmo, lá existe essa troca. Mas eu sinto falta de um lugar, [...] Acho que precisamos de orientação, o que sentimos falta é de uma escola mesmo. Um lugar para trocar uma idéia com alguém ,mesmo que seja do seu nível, mas de uma visão diferente. [...] Te dar um apoio moral. (risos)
> (ROSARIA)

Os entrevistados também tem vozes semelhantes ao tratar do conhecimento prático e teórico na formação de novos animadores. Todos afirmam que a prática é indispensável, não há como aprender animação sem produzir animação. No entanto, alertam sobre a importância de se ter um conhecimento teórico. Preocupam-se com as dificuldades do animador em utilizar conceitos previamente definidos. Como Magalhães diz: "*Nós fazemos primeiro, para depois refletir".* Explicando melhor a relação do animador com a discussão teórica e crítica e acrescenta:

> O animador não gosta de discutir a *priori*, a *posteriori* sim. Falar do filme que você fez, da conclusão que você chegou durante o processo de animação. Isso aí, eu nunca vi, um animador que não gostasse de falar sobre isso.
> (MAGALHÃES)

No entanto Magalhães acredita ser importante os animadores começarem a explorar outros caminhos e conhecimentos, como é o caso da Academia. E acredita que a animação pode contribuir para o desenvolvimento de outras áreas do conhecimento como: filosofia, psicologia, antropologia, informática ou robótica. Humberto Avelar alerta para o perigo de se negligenciar o conhecimento teórico no campo da animação. Acredita que estudar a teoria é fundamental para a indústria brasileira trilhar o caminho de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

produtor de conteúdo e não ser somente um repetidor de fórmulas ou um executor de tarefas:

> Eu aprendi muito na prática, mas não por negação da teoria, [...] É certo que se trabalhe com a intuição e que se aprenda com isso. Trabalhar em grupo, no dia a dia, em equipe, a prática é necessária, indubitavelmente. Porém, ao não estudar, a tendência de se transformar em um mero repetidor é maior. Quando se tem mais informação, a possibilidade de ser mais criativo é maior, ser mais crítico em relação ao que se está assistindo, porque se conhece mais, se estudou mais, tem-se mais informação, se é mais exigente. Assim se levanta o nível do mercado. Um mercado que não estuda e que não pesquisa, é um mercado repetidor. Copia! Copia o americano, copia o japonês, não tem base, não se personaliza, não se forma, ele é só um imitador ou então se torna um cumpridor de metas, um executor.
> (AVELAR)

Retomando a questão da escola ideal imaginada pelos animadores brasileiros, é bom lembrar que tanto o NFB, quanto o CTAv são estúdios, lá os animadores produzem, fazem curtas! Lazarette lembra: *"Aliás o mais importante para o animador não é só a escola, ele tem que estar fazendo o seu curta!"* O curta é importante suporte para experimentação e aprendizado. Fundamental na formação do profissional brasileiro. Nisso todos os entrevistados concordam. Os mais importantes animadores do Brasil e do mundo produziram curtas, quer sejam hoje militantes do mercado ou do autoral. No entanto o curta não pode ser tratado apenas como um meio para se aprender é também produto, que deveria ser mais bem aproveitado no mercado do audiovisual. Nesse sentido as opiniões se divergem, mas todos percebem que o curta poderia ser melhor aproveitado. Ainda assim, tratado com negligência pelas políticas de fomento ao audiovisual, o curta metragem, foi e é fundamental no desenvolvimento da animação brasileira. Destaco aqui as vozes dos entrevistados, cada depoimento aponta para diferentes nuances, referente ao curta: Rosaria e Marcos se mostram mais preocupados com o desenvolvimento da produção de curtas como formato final de expressão e apontam para a importância de editais de fomento à produção. Já Leite e Avelar, lembram das possibilidades de experimentação que o curta permite. Mas em todos os depoimentos se confirma a relevância do curta metragem como formador de profissionais.

> Com certeza! Principalmente de diretores, acho que todo mundo que quer dirigir tinha que fazer curta alguma vez. É uma experiência completa e pequena, de uma coisa que pode ser muito maior. Dá para você dirigir série aprendendo com o curta. Com o curta se consegue formar a sua própria maneira de trabalhar,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> isso eu acho que é individual. [...] Eu sinto falta dos editais para curta, por exemplo, a galera [...] não está muito preocupada com isso, nesse momento. Eu vejo as discussões, os fóruns, ninguém está preocupado com a produção de curta, que está caindo um pouquinho. Todos os diretores de curta, são hoje os diretores que estão fazendo série, porque não tem muito diretor. Precisamos formar mais diretores! (ROSARIA)

> Eu acredito no curta. Na verdade o curta é uma forma rápida de se atingir o maior número de pessoas ao mesmo tempo, além disso o curta, isso eu falo para todo mundo que quer trabalhar com cinema, te dá a possibilidade de poder experimentar. [...] Eu acho que é o momento que se pode decidir se tem jeito para a coisa ou não. [...] O curta é o local da experimentação sim! Sempre! Sempre foi e sempre será! O cinema nasceu curta! Acho que, cada vez mais, o cinema tem que ser curto.
> (LEITE)

> O curta metragem é maravilhoso, é pena que não temos muito espaço para veiculação dessa produção, nunca houve e talvez não haja nunca. (risos) Mas talvez a função do curta não seja ser comercial mesmo, a função do curta não é essa e sim investigar, talvez a melhor contribuição do curta metragem seja a possibilidade de se investigar e experimentar.
> (AVELAR)

> Sim, eu acredito pois meu aprendizado e formação profissional se deu através de curtas-metragens, que realizei de maneira autodidata. Esta foi uma das principais fontes de formação do audiovisual brasileiro, mas a exemplo de cinematografias de outros países, o formato do curta hoje é predominantemente praticado por escolas e universidades, sendo o curta um projeto final da formação do aluno. Acho que este modelo deve conviver com oportunidades para realizadores independentes realizarem seus filmes de curta-metragem fora do meio acadêmico, como acontece com os editais, eventuais concursos ou festivais que proporcionam esta oportunidade. O curta também deve ser considerado como formato final de expressão, e não apenas uma passagem ou caminho - cada vez existem mais janelas para que um realizador experiente realize e exiba seus curtas com continuidade, e isso deve ser incentivado e valorizado. (MAGALHÃES)

Assim entendo que a escola de animação brasileira sonhada pelos entrevistados, deveria ser baseada na produção de curta metragem, ter um conteúdo abrangente,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

tanto técnico como teórico, dar possibilidades do iniciante aprender com os melhores profissionais e equipamentos e também dar suporte para a produção de curtas metragens autorais e experimentais e para o aperfeiçoamento de profissionais de animação. Importante que essa estrutura seja descentralizada e atinja os vários cantos do país.

Como será visto em *Políticas públicas*[90], ainda está longe o momento em que o animador brasileiro terá a sua disposição um centro de excelência, equipado com os melhores equipamentos e com um corpo de técnicos e cineastas de alto nível. As ações de revitalização do CTAv são bastante tímidas se comparadas aos sonhos dos animadores brasileiros. É também preocupante a falta de uma política consistente de apoio ao curta metragem de animação, principal revelador e formador de profissionais da área. Não existe atualmente editais suficientes para atender à demanda dos animadores curtametragistas. É clara a aposta de todas as fichas na industrialização, o fomento às séries e ampliação do AnimaTV.

4.2 A técnica

A animação pode ser produzida em diversas técnicas, é fundamental para o resultado final da obra, a opção técnica do animador. Os meios de produção mudaram do analógico para o digital. Essa mudança tem reflexos positivos e negativos na atual produção brasileira. Se no passado era mais difícil produzir, hoje existe, pelo menos na produção mais industrial, uma tendência à uma standartização das técnicas e modos de produção. Uma preocupação do pesquisador é o possível abandono das técnicas tradicionais (animação quadro-a-quadro em papel) em favor das técnicas digitais de animação (animação com vetor, recorte digital e 3D), o que no meu entendimento, favoreceria a um empobrecimento da animação. Por outro lado, os meios digitais ampliaram o volume de produção, pois desoneraram o processo de animação e democratizaram os meios de produção.

Todos os entrevistados vêem com bons olhos a utilização de recursos digitais na produção de animação. Porém ainda acreditam na importância da animação quadro-a-quadro em papel como técnica de trabalho. Magalhães aponta para uma nova dimensão da animação tradicional, combinada aos recursos digitais:

> Acho super importante. Ela tem ganho uma nova dimensão, tenho visto coisas muito interessantes de misturas do tradicional com o digital, que é super rico. Tem muita coisa para explorar, porque o digital ajuda muito a otimizar o trabalho do animador, libera o animador artesanal de algumas preocupações. Na

[90] Ver item *4.4 Políticas públicas*, p.139.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> época que a gente era obrigado a lidar com elas, eram muito estressantes. Você ter que acertar, você não poder gastar o negativo, ter que refilmar tudo de novo se tivesse algum erro, passar a limpo o traço, um trabalho demorado, no qual você perdia o fluxo da animação. Hoje em dia é possível fazer animação artesanal de um jeito muito mais solto e ao mesmo tempo sob controle, por causa da finalização digital. (MAGALHÃES)

Rosaria também pensa ser importante a técnica quadro-a-quadro sobre papel:

> Lógico que é! Primeiro porque não dá pra desenhar na *tablet*![91] (risos) A "Galera" [sic] que começou com isso, que fazia isso e que estudou a vida inteira [técnica tradicional] ainda está aí! Ainda está no mercado, ainda tem muita coisa para passar. Eu ainda quero trabalhar com eles. O papel é um pouco isso, é trazer a "galera" [sic], trazer o que eles já aprenderam e ir à frente a partir disso. E também como resultado, é diferente. Falam que é possível fazer tudo no digital hoje, mas desenhar no papel, é como tocar violão, isso não é um fetiche, aqui ainda "rola" [sic] de desenhar no papel, quando criança desenhamos no papel, não tem como acabar com isso. Não vai cair não, espero que não. (risos)
> (ROSARIA)

Squarisi demonstra na prática, com a venda de mesas de luz no Brasil, que a técnica de animação quadro-a-quadro em papel ainda é usada, não apenas como técnica autoral, mas também no mercado:

> Tem uma leitura que percebo nisso, vejo pelas encomendas que o Wilson recebe, tem encomendas de Rondônia, de Pelotas, no Brasil inteiro. Uma coisa importante é que se está desenhando em papel, quem comprou uma caixa de luz, vai desenhar em papel. No Brasil todo está se produzindo muito, cada vez mais, de lugares inimagináveis, as vezes chegam pedidos de 40 mesas! 30! Para escolas. E estão investindo em papel, o que rebate um pouco essa coisa de dizer, de que agora para frente é só *tablet*, quem não for digital não vai conseguir produzir! É mentira! Não é só a gente, o Haroldo Guimarães [GHN, estúdio que forma animadores

[91] As mesas digitalizadoras no Brasil são conhecidas informalmente como *Tablets*. O fabricante que goza de maior popularidade entre os usuários e profissionais de animação é a japonesa *Wacom*. Consiste em um conjunto de dispositivos em forma de prancheta e caneta, que substituem o uso de papel e caneta/lápis ao desenhar. O movimento que o usuário realiza com a caneta na prancheta é digitalizado em tempo real na tela do computador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para trabalhar no mercado e faz trabalho de intervalação para Disney e outros estúdios], nosso colega, que começou lá no Núcleo, ele fez o último filme da Disney aqui em São Paulo, ele ia ao aeroporto buscar carrinhos e carrinhos de papel, que vinham da Disney, para dar continuidade ao trabalho, (risos) percebemos isso, o papel ainda tem uma vida muito longa.
> (SQUARISI)

Avelar vê os recursos digitais com bons olhos, mas acredita na importância da animação feita no papel e vê diferentemente a experiência de trabalho no meio digital ao analógico:

> Acho importante o papel e o lápis, acho importante termos uma relação com o que fazemos, que não seja só virtual. O mundo das idéias é sensacional e sem ele não materializamos nada. Porém, existe uma necessidade do físico, da matéria. Eu sei que o acetato dava um trabalho infernal, ainda bem que arranjamos uma técnica mais prática (risos), mas a experiência do digital é muito inferior à experiência de se pintar um desenho à mão. Digo isso à experiência sensorial do animador, pintar um desenho no computador é muito inferior ao se pintar direto no acetato, por mais desagradável que isso possa ser, muitas vezes por causa do cheiro da tinta, por causa do cheiro da acetona, para limpar o acetato, ou entrar em um programa de edição por mais prático que ele seja, a experiência sensorial é muito inferior a de entrar em uma sala com uma *Oxberry* instalada e operar aquele equipamento. É uma experiência diferente!
> (AVELAR)

Leite acredita que a animação em papel ainda possui sutilezas que a técnica digital não consegue atingir:

> ... mas eu acho que se compararmos um trabalho todo feito na *tablet* e no *photoshop* e compararmos com uma trabalho todo feito à mão, a mão ainda tem o seu gracejo. Porque a mão aceita uma coisa que o computador não aceita, que é o erro. A possibilidade do erro, o cinema perdeu muito disso, a possibilidade de errar. [...] A grande possibilidade do erro! O 2D tem a possibilidade do erro, se vê a linha torta, alguma coisa que saiu errado, gosto de usar esse erro como uma força estética.
> (LEITE)

Mesmo que utilizem as ferramentas digitais, os entrevistados vêem o trabalho manual com carinho, pensam ser importante desenhar e animar no papel. Nessa mesma direção, Lazarette afirma:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> O computador é um sofisticador, mas você vai ter o seu trabalho, seu empenho. Não se aprende a andar em uma esteira, se aprende a andar por necessidade, pela própria natureza humana, mesma coisa com o desenho. Se desenha porque é inerente a você. (LAZARETTE)

Avelar acredita que é papel do animador trazer para o meio digital a organicidade do trabalho à mão, que as empresas fabricantes de programas precisam atender essa necessidade de materialidade ao animador. Também defende o uso dos conhecimentos da animação tradicional, aplicados aos programas digitais, afim de quebrar a dureza do resultado final das animações:

> Estamos agora em um momento interessante, os meios de produção digital, em princípio endureceram o visual, porque o próprio desenho clássico, deixou de lado o acetato e começou a ser digitalizado. Continua se desenhando à mão, mas se digitaliza esse desenho. Essa digitalização a princípio era dura, perdia-se muito o traço do desenhista, ficava um traço digital. A princípio, parecia que ia derrubar o orgânico. À medida que o digital foi avançando, ele começa a imitar cada vez mais o orgânico. Por exemplo, as *tablets* tem hoje um traço cada vez mais parecido com o traço à lápis. Então às vezes se está desenhando em uma *tablet*, com o desconforto de se estar desenhando em um plástico, não é confortável para um artista, a ponta de plástico da caneta sobre a prancha de plástico, não é definitivamente natural e nem confortável. Acredito que o artista sente a necessidade da organicidade, ele precisa da sensação da ponta do lápis arrastando no papel. Acredito que a tecnologia tende a suprir isso, criando superfícies mais ásperas, tentando simular o efeito, o que acho desagradável até hoje! Apesar de ter me adaptado. [...] Quer dizer, de certa forma a tecnologia está entendendo que o legal é ser orgânico. Então ela está tentando imitar ao máximo o orgânico. No caso do *Toon Boom* ou do *Flash*, que usamos hoje, e que é muito digital, aplicamos aquelas regras da animação tradicional, para reverter isso, acaba não ficando tão duro. Esse é o papel do animador mesmo. Forçar os limites da tecnologia e pedir ao mercado, pois o mercado precisa atender o animador.
> (AVELAR)

No entanto acredito que essa organicidade procurada, é aplicada somente ao resultado final do trabalho. Uma espécie de simulacro das técnicas artesanais, parece que foi feito à mão, mas não o é. O curioso é que o trabalho nas *tablets* continua diferente do trabalho no papel, apenas o resultado final dos dois é que os aproxima. É interessante

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

que ainda se compra mesas de luz no país, Squarisi afirma que escolas ainda compram as mesas fabricadas pelo Núcleo. Isso sem contar, que muitos profissionais ou amadores, fabricam suas próprias mesas, com seus próprios recursos. Porém a produção de série é toda baseada em vetor ou recorte digital.[92] Nesses estúdios não existem mesas de luz ou papel, tudo é feito direto na *tablet*. Porém, o conhecimento adquirido com a técnica tradicional é aproveitado nos desenhos chave, trabalho que é feito por animadores ou diretores de animação formados na técnica tradicional. Quanto à produção autoral, os meios digitais trouxeram mais possibilidades para o artista, podendo esse misturar os meios e as diferentes técnicas com mais facilidade.

Outra comparação feita pelos entrevistados em relação as técnicas digitais e a animação tradicional, são as diferenças entre a animação feita em 2D e as técnicas de computação gráfica em três dimensões, o popular 3D. Leite acredita que a animação brasileira ainda não atingiu excelência na produção em 3D, que o nível técnico das animação feitas em 2D no Brasil ainda é muito superior:

> Uma coisa que eu tento enxergar, que faço esforço para enxergar nessa produção, é o seguinte: O desenvolvimento da animação 3D. Eu tento analisar com o maior distanciamento possível, a animação 3D computadorizada em relação ao trabalho manual. [...] A animação 3D no Brasil, acho que ainda está engatinhando, embora eu tenha apontado bons exemplos ("Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas" e "Yansan"). O "Vida Maria", do Márcio Ramos, é um filme muito interessante, acho o roteiro sensacional, mas percebo alguns problemas na animação em 3D. Não sei se é norma, ou se é estética, mas quase todas as animações em 3D que vejo, os olhos são proporcionalmente ao rosto, muito maiores, personagens meio que, quase voando na tela. Tem o filme do Otto Guerra, "Nave Mãe", que é de 2004, dão a impressão que a animação em 3D ainda está engatinhando. Pensando no 3D, toda novidade é interessante por um lado, mas por outro lado, talvez, com o passar dos anos se mostre uma bobagem. Toda novidade desperta um interesse total, mas depois não consegue se manter.
> (LEITE)

Figura 93 - Historietas Assombradas, para Crianças Malcriadas.

Figura 94 - Vida Maria.

Figura 95 - Nave Mãe.

Avelar e Leite acreditam que o 3D rompe com a tradição da animação em 2D de subverter a realidade, de criar um mundo imaginário. Acreditam que o 3D fica refém da realidade:

> A animação tem uma mágica, que quanto mais deformado, quanto mais onírico, quanto mais

[92] Ver no item *4.3 A Viragem,* p.126.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> improvável, quanto mais imprevisível, (risos) a animação tem mais condições de abraçar. [...] O 3D para representar a realidade é maravilhoso, mas ele te dá a realidade, por outro lado, acho que o desenho feito à mão te dá o sonho. [...] o 3D mastiga demais para o espectador. Sei que isso é um recurso útil às vezes, mas não é meu preferido. Eu prefiro a animação que faz o espectador imaginar. E a animação clássica, mesmo quando é muito rebuscada, ela ainda assim, ela não é realidade, ela te força a imaginar. Isso é que faz parte da brincadeira!
> (AVELAR)

> O 3D tem muito que se desenvolver, uma crítica que eu faço à animação em 3D, é que ela tenta fugir ao máximo ao, vamos dizer assim, ao reino do 2D. Ela tenta se aproximar do *live action*, e o que o *live action* não consegue fazer, faz com a animação 3D. Com isso a abstração, a loucura, os limites da imaginação, acabaram sendo domesticados. Porque a animação que vemos, principalmente a norte-americana tem esse padrãozinho de tudo parecer com a realidade o máximo possível. Isso digladia um pouco com essa função vital da animação, que é fazer um caminho completamente o contrário disso. De ir pela irrealidade e não buscar a realidade. [...] E o 2D, acho que ainda vai existir muito tempo, porque o 2D se consegue através do gesto, do manual, captar toda a intenção do autor. É o que aproxima muito mais das artes plásticas, numa coisa muito mais sensorial, você vê o artista fazendo. Embora se você for questionar, na animação 3D, tem um "cara" [sic] atrás do computador também, com todos os seus sentimentos, mas o 3D, por si só, é uma técnica muito fria. É como se fosse criando em laboratório, *fake*, tentando ser o mais próximo do real possível.
> (LEITE)

Squarisi vê o uso do programa como problema da animação em 3D. Nesse tipo de produção, o programa é mais relevante que a atuação do artista:

> O que acontece muito com a coisa do *software* é que ele dirige muito a criação, a condução do filme. A maioria dos filmes que vejo em 3D, se percebe que é o programa que está determinando as coisas, o artista não está fazendo o que quer, ele está cedendo muito às facilidades.
> (SQUARISI)

Hoje a técnica em 3D tem um apelo muito grande com o público, os grandes lançamentos da indústria de animação são produzidos em 3D. É natural a crítica dos entrevistados ao 3D, todos trabalham e foram formados na animação 2D,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

seja ela digital ou feita à mão. Os entrevistados têm uma visão de dentro da técnica e não se deixam seduzir, como o público não especializado, à pirotecnia dos filmes produzidos em 3D. Avelar alerta que, com o passar dos anos, o público também começará a perceber o 3D apenas como mais uma técnica e a dar valor não ao processo de animação utilizado pelo filme, mas sim na obra como um todo. Avelar critica a monotonia e repetição dos filmes em 3D lançados pelos grandes estúdios norte-americanos:

> Quando se tem muita grana, como vemos nos filmes comerciais americanos, chega a dar tédio. É tão previsível, tem tanta repetição de fórmulas, e mesmo com dinheiro, são tão tediosos. Ninguém precisa tirar nada da cartola! Nós temos a grana, nós temos a técnica, vamos repetir! [produção norte-america em 3D] Não sai nada novo! Nos últimos dez anos não se consegue pinçar muita coisa nova. Muita coisa tecnicamente nota dez, estamos em um momento de técnica a mil! Isso tende a se esgotar, até porque esse tédio que estou sentindo, talvez o público comum comece a sentir também. Estamos falando como cineastas, isso nos entedia mais cedo, porque vemos os filmes codificando-os. Espero que se tenda a um retorno em direção ao roteiro, em direção a originalidade, pois estão gastando tubos de dinheiro em filmes que nada acrescentam.
> (AVELAR)

Portanto a técnica tradicional é vista como essencial aos entrevistados para se produzir uma boa animação. Mesmo produzindo animação utilizando recursos e técnicas digitais, como a animação vetorial ou o recorte digital ou o 3D, é o conhecimento adquirido no trabalho com a técnica tradicional que permite atingir resultados satisfatórios, mais orgânicos. O 3D é visto com desconfiança pelos entrevistados, já que as tentativas de simulação de realidade vão de encontro às características da animação em 2D, que é baseada na invenção, na criação de um mundo à parte da realidade. O Encanto da animação em 2D está no fato de que são desenhos se movendo, não coisas reais, ou que parecem reais. No entanto, seja uma produção em 3D ou em 2D o animador não deve se contentar em apenas repetir movimentos ou formas padronizadas.

Como já disse Avelar, é preciso que o animador traga a organicidade do trabalho artesanal para o digital, ou como afirma Leite, trazer a possibilidade do erro para o trabalho. Isso se traduz em diversidade de estilos e formas. Também como vimos em *A mão e a máquina*[93], é necessário ao animador, ter uma relação ativa ao programa, desafiar os limites do computador e não abdicar seu toque pessoal às facilidades e padrões pré-estabelecidos.

[93] *3.2 A mão e a máquina*, p.70.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

4.3 A Viragem

Acredito que o Brasil vive uma fase de mudança no campo da animação. Em relação ao que chamo de viragem, hoje o volume de produção é muito maior do que no passado. Antes a base de produção de animação estava formatada para atender a demanda publicitária, pequenas peças institucionais e o curta metragem autoral ou experimental. Geralmente as produções eram organizadas por pequenas equipes de trabalho, ou animadores solitários.

Hoje existe um mercado muito maior a ser explorado: as séries de animação para televisão. Os estúdios de animação no Brasil estão se estruturando e se especializando na produção de séries. Com uma divisão de trabalho muito rigorosa, métodos rígidos de produção, equipes maiores, trabalhando em produções que levam um, dois anos para se realizarem e orçamentos superiores que as das produções do passado.

Importante destacar que essa mudança de escala de produção, tem base no sonho do animador brasileiro de desenvolver uma obra própria. Esse movimento é que estruturou o alicerce do que os estúdios estão produzindo no momento. Magalhães afirma:

> Acho que estamos em um caminho sem volta, acho que uma coisa muito boa que se estabeleceu, foi a valorização do conteúdo feito aqui. Os estúdios terem os seus roteiros, os seus personagens, o seu próprio filme. Tínhamos muito, uma mentalidade nos anos 80 e antes, da animação prestando serviços para a propaganda, para a televisão. Pessoas que não eram da área de animação, pessoas que não tinham experiência da prática da animação é que geravam as idéias, os roteiros, ou então pessoas vindas de fora. O brasileiro, a animação brasileira sempre teve uma forte teimosia, uma vontade de produzir coisas próprias. [...] Mas pouco a pouco foi predominando essa vontade de criar conteúdo, e isso está emergindo, estamos vendo surgir histórias, personagens, linguagens criadas aqui e que estão ganhando espaço no mercado.
> (MAGALHÃES)

Continuando, Magalhães destaca o momento "chave" que passa a animação nacional, o que chamo de "viragem". Para Magalhães o mercado não e hegemônico, mas sinal de que a produção brasileira está alcançando uma maturidade:

> Não acho que o mercado é predominante, mas o mercado é um ótimo sinal de que a coisa está acontecendo. Quando existe alguém comprando uma idéia e veiculando, é sinal que tem mais de onde veio isso. Então acho que tudo isso está se movimentando. Houve incentivos que não foram assim tão

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> expressivos, mas que foram estratégicos, aconteceram em um momento chave. Acredito que as pessoas têm uma consciência disso.
> (MAGALHÃES)

A mudança da matriz tecnológica, a chegada dos equipamentos digitais de produção, propiciaram a desoneração da produção e a possibilidade de democratização dos meios de produção. Hoje mais filmes são produzidos, mais pessoas estão trabalhando e a germinal indústria de animação brasileira vai atingindo espaços antes, quase exclusivamente reservados para produções estrangeiras. Além da Rede Brasil, a Rede Globo e a *Discovery Kids*, também exibem produções dos estúdios nacionais. Isso tudo gera um orgulho no animador brasileiro. Participar do momento de conquista da televisão pelo produto nacional é gratificante. No entanto, os desdobramentos desse momento de mudança, não são apenas positivos. A produção industrial pode representar também, standartização das técnicas, monotonia estética e repetição de modelos pré-estabelecidos e consagrados pela própria indústria.

O Brasil começa a dar seus primeiros passos em direção a uma estruturação e consolidação da indústria de animação. É um longo caminho, e existem muitos desafios a serem vencidos. Nesse sentido Humberto Avelar alerta:

> Existe o perigo da estandardização e temos que estar atentos. Está na mão dos artistas não permitir essa estandardização. Existe o perigo, claro! Porque queremos competir, queremos entrar em um mercado, que já tem estabelecido um formato. Queremos ser competitivos, logo aprendemos a fazer o formato estabelecido e começamos a imitar esse formato. [...] Os desenhos, estão de um modo geral, muito parecidos. Isso é um fato. O design de animação nos últimos anos ficou muito repetitivo, isso é visível nos canais de animação. Existe um certo medo de se inventar coisas novas, em função de: _"O mercado é assim." Então na animação brasileira, que está crescendo, eu vejo muito isso: _"Vamos imitar! Vamos fazer o melhor do que já existe!" Isso é um perigo enorme! O artista tem tomar muito cuidado com isso, porque é uma cilada "facinha, facinha" [sic] de se cair. [...] Vamos fazer um *Bob Esponja*? Vamos fazer um Bob genérico? Às vezes o mercado vai para o genérico: *Digimon*, *Pokémon*, você sente aquela coisa de mercado, de genérico, que não é legal.
> (AVELAR)

Figura 96 - Digimon.

Figura 97 - Pokémon.

Marcos Magalhães também vê perigo na standartização da produção voltada para a indústria, mas acredita que dentro desse formato, também existe espaço para o trabalho de qualidade. E que hoje é muito importante

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

a animação brasileira estar ocupando um espaço que antes era fechado a ela: a televisão (série televisiva).

> No entanto o mercado vai ser sempre meio óbvio, vejo coisas acontecendo no mercado realmente muito ruins. (risos) ... (pausa longa) O mercado está se adaptando, as tevês procuraram animações brasileiras com conteúdo bem melhor do que atualmente as televisões se dispunham a produzir ou comprar. Acho que teve uma evolução boa nisso, agora continua tendo muita porcaria que consegue lugar no mercado por acaso, mas temos que acreditar que acontece o oposto também.
> (MAGALHÃES)

Nesse cenário, a produção industrial, começa a dominar a cena, a produção de curtas, a experimentação e a diversidade é relegada a um segundo plano. É uma situação paradoxal, pois foi dessa mesma produção, agora negligenciada: experimentação e diversidade, que se originou a possibilidade de se estruturar esse embrião de indústria. Novamente Avelar afirma:

> Queremos entrar no mercado, então vamos aprender a fazer bem, aquilo que os outros já fazem bem. Vamos simplesmente entrar no clube e colocar toda a força nisso! Acho isso uma cilada. Temos que manter em paralelo a produção criativa, experimental, de curta metragem, porque isso vai alimentar o outro lado. Uma coisa alimenta a outra.
> (AVELAR)

Squarisi complementa o pensamento de Avelar, acredita que o trabalho experimental poderia ser melhor aproveitado na indústria brasileira:

> Poderia ser muito mais, pela própria característica da produção comercial, que arrisca pouco. Preferem fazer o que já está dando certo, o que já está comprovado. O que não invalida a produção experimental, quanto mais se experimenta, vai se vendo que aquilo dá certo, e se usa aquilo também na produção comercial. Mas isso é em tese, pois na pratica vemos quase que um padrão, raramente se sai um milímetro do padrão.
> (SQUARISI)

Já Rosaria vê de outra forma a relação entre o trabalho autoral e a indústria. Acredita que ao absorver profissionais formados no curta, na experimentação, essa experiência é transferida, naturalmente para a indústria, pelas mãos dos profissionais:

> Com certeza. Não sei se o trabalho todo de uma vez, mas a experiência que se tem fazendo uma coisa experimental e autoral é a experiência que se leva

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para o trabalho comercial. Porque ainda é o nosso trabalho sincero, é um trabalho artístico, não tem como se desvincular uma experiência da outra. É bem significativa essa experiência [experimental] para o que se faz depois [mercado].
> (ROSARIA)

Figura 98 - Menina da chuva.

É unânime a opinião dos entrevistados quanto a evolução e qualidade técnica das produções animadas brasileiras da atualidade. Todos concordam que o computador e as facilidades do meio digital, proporcionaram ao animador brasileiro a possibilidade de trabalhar mais rápido, com um custo menor, produzir mais obras e com recursos técnicos que possibilitam um trabalho de melhor qualidade: oportunidade de fazer teste de animação, de refazer cenas que não atingiram um nível satisfatório, o que antes era quase proibitivo.

Figura 99 - Tromba Trem.

> Se pegarmos os filmes mais antigos, pela própria dificuldade, por exemplo, filmávamos uma cena em Campinas, tínhamos que comprar negativo em primeiro lugar, filmar. Às vezes era preciso alugar uma câmera, ir a São Paulo revelar, esperar dois ou três dias para ver o resultado. Uma coisinha que aparecesse e te desagradasse, iria custar tudo isso de novo, todo esse tempo, todo o custo financeiro. Então, com a facilidade da tecnologia, faz a animação melhor, pois se não gostei de alguma coisa, é mais fácil mudar, em uma hora ou duas, tenho aquilo refeito com um custo quase zero. Há um tempo atrás tudo isso era caríssimo. Era muito comum ver filmes com brilho no acetato, dá pra entender, às vezes o "cara" [sic] tinha que lavar o acetato e aproveitar acetato usado, então a tecnologia ajudou muito na qualidade dos filmes, pois tudo isso encarecia muito a produção, hoje isso vem melhorando. E também se tem muito mais informação hoje, tem muito mais facilidade de se obter informação.
> (SQUARISI)

Rosaria acredita numa melhora global, não só tecnológica:

> Mas o mercado amadureceu, a "grana"[sic] amadureceu também, de onde vem a "grana"[sic]. Foi bom em todos os sentidos, quanto mais gente trabalha, mais visões diferentes temos, existem mais diretores hoje em dia e mais possibilidades de se fazer. Foi ótimo, com certeza melhorou muito, se vê filmes incríveis! O "cara" [sic] fez com muito menos dinheiro que se fazia antigamente, porque antes tinha que ter acetato e um monte de coisas, o "cara" fez em casa, hoje o "cara"[sic] tem tudo para fazer. Tem tudo! É só ter talento e dá para fazer! É viável.
> (ROSARIA)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Leite também vê um salto de qualidade nos curtas de animação:

> Vejo uma melhora muito clara, muito estridente. Dos trabalhos que vi no MUMIA, tem muitos trabalhos brasileiros em nível de excelência igual a trabalhos de qualquer lugar do mundo. Lá fora se têm um super equipamento e aqui, terceiro mundo, lutando contra tudo, se consegue fazer coisas muito interessantes. Tem muita gente, muito interessante, a animação brasileira está cada vez mais se desenvolvendo, novas pessoas surgindo, essa geração mais nova, que já nasceu com o *youtube*, está vindo com força total, com mil idéias, o que antes era impossível fazer, hoje é fácil fazer.
> (LEITE)

Figura 100 - De Janela Para o cinema.

No entanto, apesar de falar em uma nova geração, quando cita trabalhos de qualidade, Leite aponta para curtas de realizadores mais experientes:

> Se pegarmos qualitativamente, fazer um recorte da produção dos anos 2000, se agruparmos a produção de 2001 até hoje, tem muita animação boa. Eu posso citar de cabeça para você, vamos começar em 2000: *De Janela Para o Cinema*, do Quiá Rodrigues, *Almas Em Chamas*, do Arnaldo Galvão, *Os Irmãos Willians*, do Ricardo Dantas, *Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas*, do Victor-Hugo Borges, *Yansan*, do Carlos Eduardo Nogueira, *Tyger*, do Guilherme Marcondes, *Passo*, do Alê Abreu, *O Divino, De Repente*, do Fábio Yamaji é um grande exemplo, a produção está boa.
> (LEITE)

Figura 101 - Almas em Chamas.

Magalhães também vê evolução, e vai além da técnica de animação, acredita que a cadeia produtiva evoluiu paralelamente e outros elos da produção, como o roteiro, por exemplo também estão melhorando.

> Evoluiu muito. Evoluiu com certeza! Hoje temos animadores fantásticos e começa a se ver roteiristas, o que é fundamental, já se começa a ver pessoas se especializando em escrever histórias para a animação. A curva da qualidade é ascendente, não tenho dúvidas.
> (MAGALHÃES)

Figura 102 - Passo.

Porém Leite e Lazarette não enxergam da mesma maneira. Para eles os roteiros são o ponto fraco da nova produção brasileira. Acreditam que ao focar no mercado, os roteiros tem perdido em inventividade e arte. Leite diz:

Figura 103 - O Divino De Repente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Eu vejo que o cinema Brasileiro em si, não só o cinema de animação, fica querendo buscar mercado, ser comercial e acaba deixando as outras coisas de lado. Fazem um roteiro muito chinfrim, [...] Temos que pensar em outras formas de atingir esse objetivo [mercado], não sei como, não tenho bola de cristal, mas acho que é um erro desse pessoal todo de mercado o que estão fazendo.
> (LEITE)

Ao falar em indústria da animação, é necessário aprofundar nos métodos de trabalho adotados na produção de desenhos animados. E para tal, é preciso, de uma forma ou de outra, relacionar a produção nacional com estruturas de estilos consagradas na produção industrial, como a divisão taylorista do processo de animação e os doze princípios de animação de Walt Disney. Os doze princípios são modelos estéticos de construção do movimento e design de personagens desenvolvidos pelos estúdios *Disney* para realçar uma animação mais naturalista.

Os entrevistados de uma maneira geral acreditam em uma animação mais livre e rejeitam a adoção sistemática dos princípios. Avelar por outro lado, também destaca a necessidade de se aprender os princípios no trabalho industrial:

> Acho que é importante que os doze princípios sejam aplicados da seguinte forma: Quando se trabalha sozinho, quando é um trabalho autoral, tem-se a liberdade de se fazer o que quiser. Se o animador quiser esquecer os doze princípios, ele tem essa liberdade. Quando se é autor e se está simplesmente criando, não há necessidade e nem é muito saudável se ter muitas regras a seguir. Tem que se saber separar uma coisa da outra. Agora quando se entra em um sistema um pouco mais industrial, não é que se tenha 300 pessoas animando um filme, às vezes são meia dúzia de pessoas trabalhando e essa meia dúzia precisa falar a mesma linguagem, se precisa ter unidade no filme. Nesse caso os doze princípios começam a estabelecer regras para que se comunique o movimento que se quer realizar. Se trabalharmos seguindo à risca os doze princípios, isso vai dar um resultado, é técnica! A mesma técnica outras pessoas podem aprender, podem trabalhar juntas. Porque se cada animador faz a sua própria técnica, não tem problema, mas não se pode montar uma equipe assim, um filme com unidade. [...] Na realidade as pessoas entram no mercado e vão atrás do que elas precisam aprender. [...] Muitas vezes, não tem saída (risos), aprenda os doze princípios, porque serão úteis, simplesmente por um fator de praticidade. [...] Mas algumas vezes um animador chega com uma linguagem que quebra as regras e fica muito bom. Mas isso é tão pessoal, que é até difícil ele passar isso

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para outros, para que outros animadores o imitem. (AVELAR)

Rosaria em um primeiro momento não vê influências dos 12 princípios no seu trabalho, porém posteriormente, afirma ter influência deles:

> Zero! (risos) Verdade! (risos) Porque eu comecei muito livre, comecei de brincadeira, nem sabia se eu ia trabalhar, não escolhi muito isso, foi tudo muito de repente. [...] Os princípios me influenciam naturalmente, as coisas vêm quando eu preciso. Não sei de verdade o peso que isso tem no meu método. Qual o resultado que eu espero, também acho isso bem bagunçado.
> (ROSARIA)

Aqui fica claro a diferença entre o trabalho autoral de Rosaria e o que ela exerce dentro do estúdio como animadora chave, na produção de séries:

> Eu tenho uma maneira minha de trabalhar, de produzir, (pausa) eu tenho um pouco de dificuldade de trabalhar em grupo, por vários motivos, tanto de convivência como da maneira que eu trabalho. Primeiro que eu não faço *storyboard*, meu trabalho é super desorganizado, eu faço tudo ao contrário, eu faço tudo do jeito que vem na minha cabeça, "faço barulho pra caramba" [sic], minha maneira de trabalhar é muito desorganizada. Claro que isso tudo, digo do meu trabalho autoral.
> (ROSARIA)

Leite, e Squarisi pensam ser importante saber os 12 princípios, para se poder subverte-los:

> (risos) Não penso nos doze princípios, embora saiba sobre eles e sei que são muito importantes, mas acho mais importante ainda é ter a possibilidade de driblar esses doze princípios.
> (LEITE)

> O animador pode até conhecer esses doze princípios, mas tomar cuidado para não se amarrar a isso. Nem os do Disney, nem os do MacLaren, nem os de ninguém! O "cara" [sic] ter a sua liberdade. [...] Então essas regras, esses princípios tem que ser vistos com filtros, tem coisas que vão até te ajudar. Claro se você souber filtrar, até onde vale, até onde não vale. [...] Tem o Richard Wiliams [autor de *The Animator´s Survival Kit* (2001)] que tem uma animação atrelada ao Disney, ele tem um livro que é acadêmico de animação, de repente ele fala uma frase que destrói

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

com todo o livro: _"*Conheça a regra para poder burlá-las, pois isso é que vai fazer a diferença!*"
(SQUARISI)

Magalhães acredita que os doze princípios são apenas regras ou truques para se conseguir uma animação mais naturalista. Pensa que o pensamento de MacLaren é mais preciso e abrangente quanto a construção do movimento. E vê qualidade no desenho mau animado também:

> Eu acho que os doze princípios é uma estética da Disney, ou melhor, dos estúdios Disney. Eu acho que o MacLaren resume de uma forma muito mais elegante, falando apenas das leis da física: movimento constante, aceleração e desaceleração, que se repete, as duas são a mesma coisa, só que em sentidos inversos, pausa e movimento irregular. Combinando isso, você dá a expressão que você quiser. [...] É claro que tem alguns truques, nos doze princípios, que ajudam você fazer a coisa ficar mais teatral, mais cartum, mas você não precisa chamar daqueles nomes, usar aquela nomenclatura, são variações básicas das leis da física. [...] Acho que o interessante é quando o animador consegue criar um outro universo. Que nem precise depender das leis da física que nós conhecemos e comunicar alguma coisa.[...] Movimentos cortados, as vezes o movimento rude, ele tem uma função, o personagem mau animado ele comunica muito, ele fala bem da personalidade dele. A animação se enriquece muito, quando se liberta desses princípios como uma coisa obrigatória. (MAGALHÃES)

Figura 104 - Desenho de MacLaren.

Concluindo, Lazarette usa de ironia ao falar de regras e princípios na animação:

> Nós conhecemos bem os cinco mandamentos da animação! (risos) O primeiro deles é:_"Não mangarás!" [sic] (risos) O segundo é: _"Não cobiçarás a produtora do próximo!" E por aí vai... Eu não sou um bom legislador, Moisés criou dez, o Disney foi melhor ainda, criou doze, eu fico no cinco mesmo. (risos)
> (LAZARETTE)

Figura 105 - Sequência animada, Estúdios Disney.

Os doze princípios foram aplicados não somente nas produções Disney, influenciaram outros animadores e escolas de animação. Ainda hoje é muito usado, mas também contestado. Penso ser muito mais interessante uma animação livre de sistemas de movimento ou estéticos, no entanto ainda se vê, nos trabalhos comerciais e na indústria a influência dos 12 princípios de Disney.

Ignorando ou não os princípios, a indústria se organiza em torno da divisão do trabalho, e no Brasil não é diferente. A sistematização de equipes divididas por animadores chave e intervaladores, desenvolvida a exaustão por Disney,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

é ainda utilizada com modificações e adaptações aos novos modelos de produção digital.

Nesse ponto tem-se uma visão divergente sobre o caráter da recente indústria nacional. Alguns destacam que no Brasil, os estúdios estão desenvolvendo seus próprios métodos, outros acham que são apenas repetições de modelos importados da América do Norte, Europa ou Japão.

É interessante observar que os estúdios brasileiros têm contratado animadores experientes em animação tradicional em papel e animação total (*full*) para dirigir produções feitas em vetor ou recorte digital. Nesse modelo de produção, o processo de animação não é feito integralmente. Existe o design de personagem (que define as formas dos personagens), o design de *rigging* (que vai dividir o corpo do personagem, criar as conexões móveis entre as partes do corpo e montar uma biblioteca de cabeças, mãos, braços, troncos e etc), o animador chefe (que vai definir as poses chave) e o intervalador, que vai utilizar esse esqueleto previamente estruturado e de acordo com as posições e instruções do animador principal, montar os intervalos.

Esse modelo se formou pela necessidade de se adequar o orçamento disponível ao projeto a ser executado. Segundo os entrevistados, tal modelo impede a adoção da animação feita quadro-a-quadro e obriga os estúdios a utilização dos programas vetoriais e de recorte digital. Avelar participou do concurso de pilotos de série, do programa AnimaTV. Seu piloto de série, foi produzido na técnica tradicional e por isso inviabilizado. Rosaria que trabalhou em uma das duas produções vencedoras do AnimaTV, *Tromba Trem*, também acredita que é inviável se produzir animação tradicional, dentro da realidade dos estúdios brasileiros, mas não se diz frustrada por isso:

> Eu não estou tão frustrada não! Acho que a única maneira de viabilizar mesmo a produção é fazendo em *Flash*, porque não tem "grana" [sic] para fazer tudo no papel do jeito que eu gostaria, mas vou gostar de fazer. Vai ser bom! [...] A técnica tradicional, não vou dizer que seja ineficiente, mas não é tão barato, tão rápido quanto a digital. Mas é outro resultado, é uma opção que o animador tem que ter. É preciso ter essa opção, não se pode fechar só porque demora muito e custa mais caro. É uma outra opção, é mais caro, mas o resultado ainda é diferente do digital. Eu espero que um não prejudique o outro, as vezes eu me sinto prejudicada, acho que o animador se sente prejudicado, porque os prazos dos editais, de série inclusive e da "grana" [sic] que eles têm, sempre é muito reduzido. Te impossibilita muito de fazer tudo no papel.
> (ROSARIA)

Nesse sistema, o intervalador monta as poses, não as desenha. Nas produções com animação quadro-a-aquadro

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

em papel, onde o sistema de animação é dividido entre animador chefe e intervalador, esse último, mesmo fazendo um trabalho complementar ao do primeiro, sabe animar e desenhar as poses que precisa para atingir as extremidades do movimento. O processo de animação digital, realizada por bibliotecas de personagens (recorte digital ou *cut out*) produz uma animação muito dura. É preciso o conhecimento das técnicas tradicionais para definir os desenhos chave e o conhecimento dos recursos técnicos da animação total para humanizar a animação digital, usando ou não os doze princípios, os animadores chefes precisam saber animação total! São eles os diretores e animadores principais dos estúdios brasileiros. Como por exemplo Rosaria e Avelar. A nova geração de intervaladores digitais não tem espaço de criação e experimentação dentro dos estúdios, seguem um cronograma pesado de trabalho e a cartilha da empresa.

> É o seguinte: agora a produção é muito mais rápida mesmo. Então o pessoal que entra, já entra tendo que produzir mesmo! O tempo do papel era maior, se tinha aquele momento em que se desenhava o personagem, que era uma coisa mais tranqüila, eu sentia assim. O pessoal que chega agora já é recorte, já tem que ir pegando, já tem que ir... (ruído de irritação). Tem um tempo diferente para aprender também, tem que ser mais rápido, é digital, tudo tem que ser mais rápido! Ninguém tem muito interesse, por exemplo: eram 40 pessoas na produção, e eu fazia os desenhos chaves, e a "galera" [sic] só pegava e finalizava por cima. Isso, acho que atrasa um pouco o aprendizado deles. Eles não tem a chance de experimentar, a gente experimentou mais. Quando eu comecei era tudo muito novo, eu fazia de um jeito, depois fazia tudo de outro. Hoje se tem sempre que fazer igual, é tudo padronizado demais, são equipes gigantes, ninguém tem um trabalho diferenciado, ninguém descobriu o seu próprio jeito de trabalhar, inclusive de organização. Por exemplo, o animador tem que pegar a cena que está lá para ele fazer, quando eu trabalhava na Campo4, até quando fazia animação para publicidade, todo mundo podia escolher a cena que ia fazer, pegar um personagem que tinha mais haver com o seu próprio traço, hoje agora isso não existe. O "cara" [sic] não tem nenhuma chance de seguir o tempo dele, não existe mais isso também, ninguém tem o seu tempo, todo o tempo é pago.
> (ROSARIA)

Acredito também, ser difícil um talento se sobressair em um trabalho tão formatado. Esse é o perigo que corre a nascente indústria brasileira de animação: ao germinar, matar seu próprio adubo - todos na indústria, produzindo pelos mesmos métodos, desviando recursos e material humano do curta, da experimentação e do autoral. Se assim

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

o for, acredito que a indústria brasileira não terá muito futuro. Porém não são só os recursos financeiros que empurram as produtoras de animação para esse modelo de produção. O que existe mesmo é falta de mão de obra especializada no país.

> ...não tem escola de animação aqui no Brasil[94], o estúdio tem que formar muito mais rápido o animador. É difícil de se forçar o desenho a quem não está acostumado. A técnica tradicional precisa de uma mão de obra mais qualificada, mais seleta. Assim, não se pode pegar um "cara" [sic] que só saiba animar, ele tem que saber desenhar para se formar a equipe de trabalho.
> (ROSARIA)

No entanto existe quem acredite que a escassez de recursos seja de alguma forma positiva. Avelar acredita que assim como no Japão, o Brasil pode tirar proveito da falta de recursos para desenvolver uma indústria criativa:

> Mas nem sempre a falta de grana é ruim. Em 1963, foi lançado o primeiro *Anime*, *Astro Boy*. Até então só se fazia curtas metragens autorais ou longas metragens de animação tradicional no Japão. Em função da Segunda Grande Guerra, naturalmente, o cinema ficou em uma situação difícil, era complicado fazer filmes. O Osamu Tezuka levou à frente a idéia de se fazer um seriado, para entrar na televisão. A televisão no Japão, inclusive só veiculava produto americano. Ele criou o *Astro Boy* e criou aquelas regras do *Anime*, que são agora usadas pelos americanos. Aqueles recursos de “risquinhos” passando atrás, imagens paradas, efeitos gráficos que se usam em diversos desenhos japoneses, aquela “pouca animação”, às vezes usando o humor. Isso tudo foi inventado em função da falta de recursos, de "grana"! [sic] E hoje o americano, que tem dinheiro, imita aquilo. E o japonês, que passou a ter dinheiro, começou a produzir muito, não abandonou aquilo, incorporou aquilo e só multiplicou. Quem sabe a falta de grana também não favoreça ao brasileiro, criar alguma coisa diferente. “Olha a sacação dos caras!” [sic]
> (AVELAR)

Figura 106 - Astro Boy.

Já Squarisi pensa estar tudo errado:

> A verba para se realizar uma produção é que se deve adaptar à obra e não o artista, que precisa adaptar sua obra ao padrão que a verba possibilita realizar.
> (SQUARISI)

[94] O assunto já foi tratado nesse capítulo, dentro do item *4.1 A Escola*, p. 108.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Surge aqui a questão sobre a "cara" da animação brasileira. Será que existe uma diferença entre a produção dos estúdios brasileiros em relação aos estrangeiros? Aqui houve uma clara divisão entre os entrevistados. Squarisi acredita que os estúdios brasileiros estão apenas imitando o que se faz no exterior:

> O fomento à animação comercial é uma coisa delicada. Porque se fomenta isso? Porque vai gerar uma indústria e emprego? Isso é importante sim, mas que indústria é essa? Se for para copiar as indústrias que já existem não faz sentido, vamos criar realmente uma coisa brasileira. Aproveitando a cultura brasileira, porque o que tenho visto dos colegas que estão produzindo, é que é preciso ter parcerias com outros países, para que a produção se viabilize. Mas existe muita interferência desses parceiros e a coisa começa como uma obra brasileira e vai se distorcendo no decorrer do processo. E se é um fomento estatal, deveria ser em uma coisa realmente nova e criativa. Começou a se definir que a animação comercial são as séries, então começou-se a investir em séries e abandonaram os outros investimentos, isso não é legal. Espero que se corrija isso.
> (SQUARISI)

Rosaria afirma que quem trabalha com papel, no modelo atual, é prejudicado, pois é imperativo que se trabalhe com o *Flash*. No entanto, também vê com bons olhos essa produção. Rosaria acredita que o estilo brasileiro passa pela forma que os animadores e estúdios nacionais utilizam os poucos recursos técnicos e financeiros que têm para produzir. Acredita que o modo como se utiliza o *Flash* no país, já caracteriza um estilo diferenciado, cabe destacar o papel do animador tradicional nesse modelo, pois é dele a responsabilidade de desenhar os quadros chave:

> Falamos muito sobre isso, o *Flash*, os programas vetoriais. Acho que aumentou muito a possibilidade de se fazer e estamos aproveitando essa oportunidade. Ninguém no mundo aproveita tão bem assim [animação vetorial], acho que é muito bem aproveitado aqui no Brasil. As animações em *Flash* estão cada vez mais bonitinhas, mais cuidadosas, a "galera" [sic] que trabalhou em papel está passando, entrando e trabalhando nas técnicas atuais que são mais viáveis.
> (ROSARIA)

Avelar acredita que se mantendo um volume satisfatório e constante de produção, com o passar do tempo, se definirá o estilo brasileiro de animação:

> No Brasil, temos que buscar personalidade, a animação brasileira ainda não tem. Porque isso não é uma coisa que se crie rapidamente, é criada aos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> poucos. Tem que ter um certo volume de produção, para se olhar de fora e perceber: _"Ôpa!" [sic] Está se delineando aqui um perfil! Como ainda não temos muito volume de produção, não tem cara. (AVELAR)

No entanto, trabalhando na serie de animação, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, Avelar dá pistas onde o estilo brasileiro poderá se sobressair:

> A Fala. Isso é uma característica que pode nos diferenciar, não estava contando com isso, estava pensando em *timing*, em estilo, em desenho, mas de repente o falar é diferente. A maneira de falar as coisas, a maneira com que os personagens se relacionam, esse é o estilo da animação brasileira. Muitas vezes está todo mundo focado na técnica e é na fala que aparece o diferencial. [...]Em técnica, ainda estamos aprendendo a usar as técnicas de animação. (AVELAR)

Apesar de opiniões diversas sobre a produção comercial brasileira, tanto Avelar, quanto Squarisi, vislumbram o estilo brasileiro no aproveitamento das características da cultura brasileira. Já Magalhães não tem duvidas de que exista um estilo de animação brasileiro e o compara com campos onde a cultura brasileira tem destaque:

> É muito legal um certo orgulho brasileiro de que a animação, assim como aconteceu com a arquitetura, com o futebol, com a música, de acharmos que existe uma expressão brasileira na animação. E tem mesmo! A animação está em um momento de expansão. (MAGALHÃES)

Squarisi se mostra contrário a industrialização na animação brasileira, mas lembra que uma indústria forte pode ser positiva para a produção não comercial:

> Gosto de lembrar de um palestra que assisti do Koji Yamamura, há alguns anos atrás no Anima Mundi, ele é um animador marginal no Japão, faz uma animação fora da indústria. Ele tem muito menos dificuldade em exercitar sua animação marginal e experimental, porque no Japão existe uma indústria muito forte, ele está à sombra de uma indústria muito forte. Então, talvez seja legal se formar uma indústria forte, para que os marginais brasileiros, entre os quais nos incluímos, possam ter menos dificuldades na hora de produzir. Agora o Estado não pode só investir na indústria, deveria se encontrar uma forma de também se investir, incluindo leis de incentivo e captação de dinheiro no mercado, na animação criativa, não comercial. (SQUARISI)

Figura 107 - Tromba Trem. (AnimaTV)

Figura 108 - Carrapatos e Catapultas. (AnimaTV)

Figura 109 - Peixonauta.

Figura 110 - Sítio do Pica-Pau Amarelo.

Figura 111 - Meu Amigãozão. (107 a111, séries brasileiras em exibição),

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

O momento da animação brasileira é visto com muito otimismo por uns e criticamente por outros, no entanto, se percebe que existe uma mudança no campo da animação. O impacto que a recente produção de séries exerce na animação brasileira, aumentando o volume de produção, movendo recursos humanos e financeiros, influenciando no uso das técnicas e na formação de novos animadores é inegável. A viragem está em andamento, e são os animadores e produtores brasileiros que definirão o encaminhamento desse processo.

É difícil definir um estilo único para a animação brasileira, ao longo dos anos a produção de curtas foi muito diversificada.Também entendo que um país com as proporções continentais do Brasil, encerra dentro de seus limites territoriais, realidades e culturas diversas. Mesmo que se considere a concentração de produtoras e profissionais de animação nos grandes centros do país, preferivelmente no eixo Rio/São Paulo, deixando de fora produções realizadas em outras regiões, penso ser complicado afirmar que existe um padrão na produção nacional. Se essa diversidade for a "cara" da linguagem brasileira, podemos considerar, como Magalhães, que existe essa "cara" da animação nacional. Por outro lado, se verificarmos uma primazia, daqui para frente, de um modelo industrial, é possível que, com o passar dos anos, como diz Avelar, se configure um estilo ou "cara" da animação comercial feita no Brasil. Assim como ocorre com o produto Norte-Americano ou Japonês. Dentro dessa perspectiva a "cara" do Brasil será outra.

Uma animação industrial forte contribuirá para uma animação autoral forte? Ou a concentração nos esforços pró-indústria sufocará a diversidade do curta autoral brasileiro? São perguntas que só o tempo responderá.

4.4 Políticas públicas

Geralmente tem-se uma visão muito limitada da animação. Muitos a consideram um sub-gênero do cinema de filmagem ao vivo, um *hobby* excêntrico ou apenas uma arte menor, destinada ao entretenimento de crianças. Porém, os animadores em geral, tem uma visão mais aprofundada da animação. Consideram que para se entender o audiovisual, é preciso conhecer primeiramente a animação, pois além de ser técnica mãe do cinema, a animação é a base da indústria do audiovisual.

> É, temos consciência disso. Tenho certeza disso. Que a animação é a base mais profunda da linguagem audiovisual. Nós estamos falando em juntar "frames", de criar a própria ilusão do movimento. Essa criação pode ser feita a partir de qualquer material, o onírico, a imaginação, não precisa absolutamente estar ligada a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> realidade. Mas nós entendemos que os filmes feitos usando a realidade, também estão usando a linguagem da animação. É uma variante. Quando falamos de animação, estamos falando de toda a linguagem audiovisual, desde a animação surrealista até o documentário mais realista possível. (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/11/2011)[95]

Leite considera que a animação é tratada com preconceito em campos como das artes plásticas e do cinema.

> Mas eu acho muito importante mostrar o que já foi feito, mostrar esse trabalho de colocar o cinema de animação em pé de igualdade com o cinema direto, porque a animação não perde em nada a ele, talvez em muitos aspectos, talvez até ganhe do cinema direto, por não ter limites, por não ter aquele físico do ator, da câmera. Então o cinema de animação pode ser até muito mais. Acho que existe um preconceito, em relação as pessoas, de achar a animação menor. É um preconceito muito generalizado. Até os próprios artistas plásticos concebem a animação como uma arte menor, o povo do cinema, de querer que o cinema de animação tenha um tratamento diferente do cinema direto. Essa discussão ainda existe. Muitas pessoas acham que o cinema de animação é apenas um *hobby*, que se fica brincando de fazer. Não conseguem ver esse alcance maior que tem o cinema de animação. Isso eu procuro mostrar através de alguns autores, que alçaram o cinema de animação ao status de arte. Mas até hoje não é! Se olharmos os livros de arte, por exemplo, Norman MacLaren não é citado. O Ladislaw Starewicz não está lá, animadores como a Lotte Reiniger, que fazia animação de recortes, não está lá! Existe um certo preconceito e talvez, voltando, acho que de toda a arte cinematográfica, o cinema de animação ainda é deixado de lado, como segundo plano. Ele é *underground* ao próprio sistema.
> (LEITE, trecho de entrevista com o pesquisador em 09/12/2011)

Figura 112 - Lotte Reiniger.

Figura 113 - Ladislaw Starewicz.

Magalhães acredita que a animação tem um poder muito grande, mas que no Brasil ainda não se compreende esse poder. A visão que os animadores têm da animação como matriz do audiovisual, deveria ser compartilhada, ou melhor abraçada por outros campos, assim toda a engrenagem do audiovisual iria fluir naturalmente, inclusive a indústria:

[95] A citação da entrevista com o pesquisador será anotada, para evitar confusões com outros documentos, entrevistas e textos citados nesse ítem.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Na época do "Miau" aconteceu isso, no CTAv mesmo. A animação foi vista da seguinte forma: Que coisa bacana! Tem público! Que coisa simpática! Ganha prêmio internacional! Não precisa de ter diálogos. Dá para fazer com essas pessoas aqui, que são simples, que ganham pouco (risos), trabalham por amor. Porém quando a coisa começa a dar certo, o pessoal fica com medo. (risos) "Pô",[sic] esse negócio é poderoso! Eu não sei controlar essas pessoas idealistas, que ganham pouco! Isso acaba gerando uma reação: "Opá! Pera aí!" [sic] A animação tem um poder muito grande, tem esse poder de ser o essencial da linguagem cinematográfica. Só que os animadores não estão muito preocupados com isso, não pensam dessa forma. E quem pensa dessa forma, "no poder", também sente um pouco essa falta de controle. Então no dia em que aparecer alguém capaz de unir esses dois mundos... Não tem que ser Proanimação, tem que ser Proaudiovisual! E o audiovisual começa com a animação, é o que a criança assiste, é onde a pessoa se educa para o audiovisual, é onde se consegue manipular melhor a linguagem audiovisual, onde se planeja, se faz *storyboard*, se estuda a fundo a seqüência das imagens que formam o movimento, onde se estuda a lógica dessas imagens e onde se domina tudo isso. Acho que nos Estados Unidos, na indústria americana, existe essa compreensão, os grandes estúdios sabem que a animação é muito estratégica e conseguem conciliar isso tudo. Aqui ainda existe um certo medo desse poder latente da animação. É preciso que se dê um jeito de se harmonizar isso no Brasil.
> (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/12/2011)

Para compreender melhor o momento atual da animação brasileira, o que chamo de viragem, uso essa reflexão de Magalhães como orientação para abordar a forma pela qual a animação é pensada nos círculos do poder. Para isso, é necessário tecer ligações entre o curta metragem autoral e experimental de animação com o mercado nacional e fazer uma reflexão sobre as políticas públicas de apoio a animação no Brasil.

Para tal, introduzo nesse item novas vozes para dialogar com os entrevistados, principalmente de Ana Paula Santana e Silvio Da-Rin.Em recente entrevista ao Jornal O Globo, a recém nomeada Secretária do Audiovisual, Ana Paula Santana, de apenas 30 anos de idade, deu pistas sobre a futura política que pretende implantar na SAv (Secretaria do Audiovisual).[96] Na entrevista ela toca

[96] O GLOBO. Cultura, Nova secretária do Audiovisual propõe metas de eficiência para o cinema brasileiro, por Mauro Ventura. Disponível em:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

diretamente na política de animação e na relação do cinema experimental com o mercado. Para fazer um contraponto ao discurso de Santana, promovendo um dialogo, utilizarei depoimento do antigo Secretário do Audiovisual, Silvio Da-Rin.[97] E entremeando esse diálogo, apresento as opiniões dos entrevistados e de alguns pesquisadores de animação já citados em capítulos anteriores.

É importante lembrar que a política da SAv para a animação se constituía na implantação do Programa Nacional de Desenvolvimento da Animação Brasileira com o intuito de promover uma indústria de animação capaz de gerar uma nova cadeia produtiva dentro do audiovisual brasileiro[98]. Algumas ações de fato foram promovidas nesse sentido: ações de apoio à produção independente de séries de animação para a rede de televisão pública (AnimaTv); formação de mão de obra especializada em animação a distância por meio da internet (AnimaEdu). Santana se afasta dessa corrente comercial, que visava prioritariamente desenvolver o mercado de animação brasileira ocupando espaços na televisão e no cinema. Porém como veremos seu discurso é ambíguo e na prática, as ações da SAv, pouco acrescentaram ao panorama anterior, tanto da animação autoral, como da comercial. Sobre as primeiras ações de sua gestão, ela afirma:

> Assinamos em 2009 uma produção cooperada entre Brasil e Cuba que resultou num filme de animação de 15 minutos,"Caminho das gaivotas", que tem origem em cantigas de ninar dos dois países. Montou-se uma equipe de Cuba e do Brasil, trabalhou-se pela internet, tivemos imersões aqui e lá. Pois essa produção vai resultar agora na política de formação e incentivo de coletivos criativos e na política de animação.
> (SANTANA)

Figura 114 - O Caminho das Gaivotas.

O Projeto de Desenvolvimento de Animação Brasil-Cuba, “O Caminho das Gaivotas” é uma parceria entre os Ministérios da Cultura do Brasil e de Cuba e envolve animadores e profissionais dos Estúdios Animados do Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográficos (ICAIC) de Cuba e do Centro Técnico do Audiovisual (CTAv) do Brasil. A produção é voltada para o público infantil, com

---

<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2011/02/21/nova-secretaria-do-audiovisual-propoe-metas-de-eficiencia-para-cinema-brasileiro-923852573.asp>. Acesso em: 25 fev. 2011.

[97] Silvio Da-Rin em depoimento gravado durante palestra para a disciplina Economia Política e Produção Audiovisual, UFF – Universidade Federal Fluminense, 2º semestre 2010, Prof. Tunico Amancio.

[98] CTAV. Centro Técnico Audiovisual. Políticas. Disponível em: <http://www.ctav.gov.br/animacao/politicas/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

temática latino americana, produzida nas técnicas stop motion, 2D digital, animação clássica (técnica tradicional em papel e lápis) e será finalizado em 3D estereoscópico.[99] É difícil enxergar algum paralelo entre a produção "O caminho das Gaivotas", onde existe financiamento público e a estrutura de dois centros estatais de produção de cinema (CTAv e ICAIC), com o que Santana chama de "coletivos criativos". Acredito que o termo "coletivos criativos" seja o reflexo de uma movimentação estética e teórica cinematográfica, que se destacou na Mostra Aurora, de curadoria de Cléuber Eduardo, a partir de 2007, na Mostra de Cinema de Tiradentes.Os coletivos criativos são grupos de cineastas ou cinéfilos que realizam a obra cinematográfica conjuntamente, são filmes coletivos, sem a figura de destaque no autor/diretor (indivíduo), ou de realizadores que trabalham uns, nos filmes dos outros. Esse movimento também pode ser denominado "Cinema de garagem", o que reflete as condições de produção e criação nesses grupos. O movimento se articulou fora do eixo Rio-São Paulo e seus representantes mais conhecidos são: *Alumbramento*, do Ceará, *Símio e Trincheira*, de Recife, na *Teia* e *Filme de plástico*, de Minas Gerais. (Revista Filme Cultura 54, p.24,35,38 e 40)

O convênio Brasil-Cuba foi criado em 2009 na gestão do então Ministro da Cultura, Juca Ferreira e do então Secretario do Audiovisual, Silvio Da-Rin. Sobre o convênio Brasil-Cuba Da-Rin afirma:

> Agora quando nós no ano passado (2009) recriamos o núcleo de animação do CTAv, um compromisso que eu assumi. E quando eu percebi que o Ministro não estava disposto a implementar uma ampla política de animação, eu procurei cuidar de que pelo menos no âmbito da Secretaria do Audiovisual, com o orçamento da secretaria eu fizesse alguma coisa para esse processo avançar. Acompanhei o Ministro numa visita a Cuba, fizemos um acordo de cooperação com o ICAIC, em que a única coisa que realmente está andando é a co-produção de um curta, não com objetivo de produzir um curta, mas com o objetivo de fazer dessa co-produção uma troca de experiências.O ICAIC tem dezenas de profissionais trabalhando em animação, dominam algumas técnicas muito avançadas em stop-motion por exemplo e nós estamos entrando nesse filme utilizando técnicas mistas exatamente para que a co-produção crie um vínculo institucional estável entre essas duas instituições [o núcleo de animação do CTAv do Rio de Janeiro e o núcleo de animação do ICAIC].
> (DA-RIN)

[99] CTAV. Animação Brasil-Cuba. Disponível em: <http://www.ctav.gov.br/animacao/animacao-brasil-cuba/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Além da produção do curta *Caminho das Gaivotas*, o CTAv promoveu algumas oficinas e palestras para animadores em 2010, no entanto, essas ações foram pontuais e não tiveram continuidade.[100]

Da-Rin, supervisionou também em 2009 a elaboração do projeto Proanimação (Política Para o Desenvolvimento da Animação Brasileira). O Proanimação, Já citado anteriormente por Magalhães, era uma reivindicação das associações de animadores e produtores. O projeto teve participação direta de membros da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), ABPITV (Brasilian TV Producers) entre outras entidades. O Proanimação acabou não sendo implementado pelo Ministro da Cultura Juca Ferreira, o que frustrou as expectativas dos produtores de animação brasileiros.

O objetivo do Proanimação era estabelecer, desenvolver e manter uma indústria de animação nacional apta a fornecer obras com capacidade de inserção nos mercados nacional e internacional. Mudar o panorama do mercado brasileiro de animação, de elevado consumo do produto estrangeiro, em contraste a quase ausência da produção brasileira nos principais segmentos do mercado (salas de cinema, programação televisiva, internet, telefonia móvel e jogos eletrônicos), pretendendo ocupar 25% desse mercado em dez anos, visando ao longo prazo, a progressiva sustentabilidade da industria de animação nacional. (DA-RIN & RUIZ, 2009. p.4)

Leite critica esse modelo, que considera megalômano e diz não acreditar na eficiência do programa para criar uma indústria ou mercado que não está estabelecido. Já Avelar vê com bons olhos.

> Temos que abraçar tudo que for nesse momento favorável a animação. Penso que todas as iniciativas têm seus prós e contras, mas tudo que vem em favor da animação no momento, temos que abraçar, porque estamos em um momento de aprendizado, existem iniciativas que as pessoas apóiam ou criticam, todas têm seus problemas, mas temos que abraçar. (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

Interessante, que apesar de ser um programa focado na animação e que interfere diretamente na produção de animação no país, os entrevistados, de um modo geral, mostraram um desconhecimento do conteúdo do programa, sendo preciso ao pesquisador introduzir detalhes do mesmo afim de provocar alguma resposta. Fiquei surpreso, pois se o programa realmente é uma reivindicação da classe, seria

[100] Palestra: Desenvolvimento de projeto e conteúdo em Animação; oficinas: Toon Boom storyboard PRO, Toon Boom Harmony, animação e bonecos de madeira para stop motion. O pesquisador foi selecionado e cursou a oficina Toon Boom Harmony.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

de se esperar que os animadores estivessem mais bem informados sobre o conteúdo do Proanimação. Por outro lado os entrevistados de uma maneira geral cobram uma ação do Estado para fomentar a animação como um todo.

Ainda sobre o Proanimação, Da-Rin afirma:

> Animação é uma das minhas maiores se não a maior frustração nesse período de 30 meses a frente da Secretaria do Audiovisual [...] O Juca Ferreira ainda como secretário executivo sempre falou muito na animação e nos estimulou a desenvolver um programa. Nós não desenvolvemos um, mas sucessivamente três projetos. Porque o Ministro (Juca Ferreira) sempre achava que era insuficiente o que nós apresentávamos, apesar de que o terceiro projeto, que foi levado a ele preliminarmente no final de março de 2009 e de forma mais elaborada em junho de 2009 é que é o ProAnimação [...] Mas esse projeto também foi considerado insuficiente pelo Ministro. Em que ele nunca conseguia dizer o que seria o caminho da suficiência. Então na verdade o que nós percebíamos é que faltava uma verdadeira vontade política de implementar um programa de incentivo à indústria de animação no Brasil.
> (DA-RIN)

O Proanimação era constituído de três programas: formação de mão de obra qualificada para a industria de animação; ampliação e organização da infaestrutura de produção de animação; fomento à produção de obras de animação. E de três linhas auxiliares: pesquisa do perfil sócio-econômico do mercado de animação e avaliação dos resultados do Proanimação; comunicação e divulgação dos resultados e produtos decorrentes do Proanimação; preservação e constituição de um acervo da produção brasileira de animação. O projeto implicava um investimento de R$735.280.960,00 em dez anos. (DA-RIN & RUIZ, 2009. p.4-8)

Em contraste com o Proanimação, o Projeto de Desenvolvimento de Animação Brasil-Cuba me parece bastante acanhado. É claro que é muito válido reestruturar e revitalizar o estúdio de animação do CTAv. O Ctav é a casa da animação brasileira, foi criado por meio de um acordo de cooperação técnica com o NFB National Film Board, do Canadá em 1985 e foi responsável pela formação da geração de animadores que deu origem ao Animamundi, talvez a mais importante geração de animadores brasileiros. Porém acredito que mais importante que uma parceria de co-produção, a animação brasileira precisa de uma política clara, consistente e ampla para a animação. Também acredito que esse modelo de co-produção Brasil-Cuba não pode ser usado como exemplo de produção de animação a ser replicado no incentivo a produção dos chamados “coletivos criativos”. Tanto o CTAv como o ICAIC são

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

instituições tradicionais de produção cinematográfica, possuem corpo técnico especializado, equipamentos e instalações profissionais para a produção de filmes de animação, essa estrutura não combina muito com o arranjo de produção do chamado "cinema de garagem" ou como quer Santana: coletivos criativos.

Não conheço nenhum coletivo de realizadores de animação com produção constante ou de destaque no país. Existem bons exemplos de animações feitas coletivamente no Brasil: Planeta Terra (1986), filme animado por 30 animadores diferentes e financiado pela ONU e coordenado por Marcos Magalhães e Céu D'Elia ou Animato (2005), curta animado por 18 animadores diferentes e produzido de forma independente pelo animador Jefferson AV. Esses filmes reuniam sequências independentes, animadas por cada autor, começando cada um, a animar, apoiado no último quadro do realizador anterior. Os grupos se formavam para a produção, mas trabalhavam separadamente e após a finalização do filme, os coletivos eram desmobilizados. No entanto, é possível vislumbrar o que seriam esses coletivos criativos de animadores. Eles seriam formados por animadores que trabalham em pequenos estúdios caseiros, ou em pontos de cultura e laboratórios de universidades periféricas que não possuem as mesmas estruturas de produção do CTAv.

> O número de animadores amadores ou semiprofissionais a trabalhar sozinhos na sua garagem ou no seu computador é bastante considerável, por uma razão simples: o filme de animação é quase o único tipo de filme que qualquer um pode escrever, realizar e sobretudo produzir sozinho, na lógica, hoje muito difundida entre os jovens, do "DIY" (do it yourself).
> (DENIS, 2010. p.19)

Qual será a política de incentivos aos coletivos criativos? Investir em equipamentos e estrutura para a construção de pequenos núcleos de produção? Descontos na aquisição de equipamentos e softwares para pequenos realizadores? Assessoria técnica? Ou todos os coletivos irão usar as instalações do CTAv como base de produção?

Outra questão nebulosa: Será que o curtametragista, o animador autoral terá que se obrigar a trabalhar em coletivos ou inventar coletivos artificiais para conseguir apoio? Santana procura esclarecer essas dúvidas:

> O primeiro programa que quero lançar é o do coletivo criativo. Vou selecionar coletivos já existentes e potencializá-los. Falar: "Apresente-me um plano estratégico, diga-me qual a sua política de empreendedorismo, crie uma marca, que o governo vai investir X." Em vez de chamar o cara da trilha no fim do filme, bote o músico junto com o cineasta, o animador com o artista plástico, o estilista junto com

Figura 115 - Animato.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> alguém de teatro. Todo mundo junto para pensar coletivamente um produto. Minha ideia é ir além: montar um coletivo, selecionando indivíduos para ficar em imersão numa residência. Filmar isso 24 horas e talvez virar *reality show*. Mostrar na internet e aprimorar o coletivo a partir da intervenção de quem está vendo.
> (SANTANA)

A animação com fins comerciais é organizada numa estrutura industrial, onde cada profissional tem um trabalho definido e específico na linha de produção do filme. No cinema de autor, no curta experimental de animação essa estrutura não é tão rígida, com o artista interferindo em várias fases do projeto, também existem artistas que preferem trabalhar sozinhos nos seus filmes, realizando todas as funções.

Muitas vezes tanto na produção industrial como na autoral a música ou trilha sonora do filme fica pronta antes da animação. Também nessas duas estruturas de produção se utiliza o conhecimento de vários profissionais para atingir diversos objetivos estéticos e artísticos na animação: estilistas, fotógrafos, coreógrafos, atores, artistas plásticos e muitos outros contribuem para a construção da ilusão do movimento. A interação entre artistas, expertises e trabalho coletivo é algo comum na produção de animação. Como afirma Ted Elliott, tendo o modelo Disney como exemplo:

> Fala-se muito na colaboração do cinema, mas não tenho visto tanta colaboração no cinema quanto a animação, que é sempre colaborativa! [...] Todos os filmes animados são feitos assim.
> (Ted Elliott apud. SURRELL, 2009., p.165)

Surrell complementa:

> A animação talvez seja a forma de entretenimento filmado que mais exige colaboração; nela, todas as disciplinas estão intimamente envolvidas e são afetadas em profundidade por todas as outras.
> (Surrell, 2009, p.165)

O processo no trabalho de animar também é valorizado, tanto na indústria, em forma de *making of* e divulgação de novas técnicas como na animação experimental, que tem no processo o seu maior objetivo.

Portanto não é um *reality show* que vai contribuir em alguma mudança ou revelação de novos caminhos para o cinema de animação brasileiro. O que deve ser feito é uma política consistente de estímulo ao curta de animação independente autoral, incrementando o fomento, exibição e distribuição desses filmes, independente do retorno financeiro ou de público positivo, pois essa não é a função principal do curta metragem e sim da animação de mercado (série e longa metragem).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Sobre a política para a animação brasileira Santana diz:

> O talento brasileiro para animação é único no mundo, mas, hoje, se eu tivesse R$10 milhões para investir, investiria na formação de mão de obra, em que temos uma grande deficiência, e não na produção. Tenho um projeto, que está sendo finalizado, de criar a primeira escola técnica de animação, que ofereça teoria, dê capacidade produtiva e tenha prática.
> (SANTANA)

Novamente se examinarmos o Proanimação, veremos que o projeto previa um programa de formação para capacitar os profissionais necessários à expansão do mercado brasileiro de animação. Com investimentos no valor de R$110.119.800,00. Nas palavras de Da-Rin:

> Um investimento significativo nos primeiros anos de formação profissional, porque nós percebemos que nós vamos ter um gargalo de mão de obra, absolutamente visível para todos que operam nesse segmento. E é preciso fazer um investimento público importante na formação profissional em diversas especializações da animação brasileira. Para que ela se transforme efetivamente numa indústria.
> (DA-RIN)

O programa de formação do Proanimação consistia em várias propostas: implantar por meio de convênios e apoios a grupos organizados, uma rede de unidades de formação técnica distribuídas pelo país; Um programa de bolsas para alunos de animação e de estágios remunerados para estudantes de animação nas empresas produtoras que possuíssem projetos financiados com recursos do Proanimação; Interação com o Ministério da Educação para formação de currículos e programas educacionais em nível técnico e superior; Interação com o Ministério da Ciência e Tecnologia para a criação de centros orientados para a formação de técnicos nas especializações necessárias ao desenvolvimento da indústria de animação; Implementar um projeto de identificação de talentos para a animação em diferentes localidades do Brasil e posteriormente sua formação a distância por meio da internet (AnimaEdu).
(DA-RIN & RUIZ, 2009. p.5)

Os objetivos e investimentos do Proanimação são consideravelmente maiores do que a proposta de se criar uma escola técnica de animação como planeja Santana. Sua política para o setor é significativamente menos ambiciosa que a política do Proanimação. É verdade que suas ações se implementadas darão apoio a uma parte da cadeia de produção de animação que já existe e dará conta de uma demanda mais imediata de técnicos artistas e animadores, mas muito longe de atingir a meta de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

crescimento do mercado nacional aos sonhados 25% do Proanimação.

Por outro lado se essa prometida “primeira escola técnica de animação” for um projeto concreto de revitalização do CTAv o transformando numa escola de animação em permanente funcionamento, com cursos regulares, bolsas de iniciação cientifica, convênios com instituições de ensino e pesquisa de animação do exterior e especialização técnica, será uma ótima iniciativa. No entanto, como se vê no capitulo anterior, em entrevista com animadores, percebe-se que mais importante que formar mão de obra é formar formadores. É bom lembrar que os objetivos do CTAv são:

> Apoiar o desenvolvimento da produção cinematográfica nacional, dando prioridade ao realizador independente de filmes de curta, média e, eventualmente longa metragem; estimular o aprimoramento da produção de filmes de animação e curta metragens;... promover a implantação e aperfeiçoamento de pessoal técnico necessário à atividade cinematográfica; ... atuar como órgão difusor de tecnologia cinematográfica para núcleos regionais de produção e apoiar o surgimento deles.
> (ANDRIES, 2007. p.16/7)

Como vemos, a utilização do CTAv como difusor de tecnologia e apoio a núcleos regionais, atendendo uma produção mais autoral e experimental de animação, está em sintonia com os objetivos primeiros do CTAv. Essa descentralização ocorreu durante o convênio Brasil/Canadá e foi interrompido com a extinção da EMBRAFILME. Já Da-Rin preferia dar maior ênfase na formação de mão de obra para o mercado, embora fale também na formação de formadores:

> Eu diria que há aí [CTAv] uma certa perspectiva experimental, muito embora o objetivo primordial desse núcleo de animação é vir a ser um embrião de formação de formadores para poder contribuir com a capacitação profissional que o segmento realmente necessita.
> (DA-RIN)

Em relação ao fomento para a produção de Audiovisual que Santana relega a um segundo plano, no Proanimação tem o protagonismo, com previsão de investimentos na ordem de 76,55% (R$562.870.160,00) do total de recursos destinados ao programa como um todo. Sobre as estratégias de investimento em fomento Da-Rin afirma:

> Um fortíssimo investimento progressivamente crescente, depois decrescente nos últimos quatro anos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> de fomento à produção. De curtas, longas, mas especialmente de séries para a televisão.
> (DA-RIN)

Aqui fica claro o objetivo de priorizar as séries de animação para a televisão como o carro chefe das iniciativas de impulsionar a indústria da animação nacional. Objetivo que se concretizou em menor escala no AnimaTV. Avelar, que produziu um episódio piloto, para o AnimaTV, defende o formato de investimento como ferramenta de incentivo à indústria, no entanto faz considerações sobre o foco exclusivo na indústria. Para ele o curta autoral também deveria ser incentivado.

> Mas temos que tentar ser abrangentes, toda iniciativa em que se joga o foco muito para um só lado, acabará deixando coisas importantes de fora. [...]Agora, o AnimaTV foi uma iniciativa interessante, até participei com um filme. Eu sei que não é o ideal, mas foi uma tentativa que rendeu alguma coisa, melhor com ele do que sem ele. Deveria ter outras edições aperfeiçoando o modelo do AnimaTV.
> (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

É inegável a importância das séries de TV na cadeia de produção da animação, mas discordo que em nome desse impulso, se dê menos importância à produção de curtas e longas. Mais precisamente à produção de curtas, pois são os curtas que formam a base de sustentação da produção nacional, é nesse tipo de produção que surgem novos animadores, que se formam novos diretores, que se testam novas estéticas e idéias que vão alimentar posteriormente a indústria. Já Lazarette se mostra contrário a esse modelo de desenvolvimento da indústria de animação brasileira:

> Na verdade, acho esse modelo de investimento prejudicial. [...]A nossa criança é deixada para que a televisão tome conta dela, vai induzir ao consumo, comprar iogurte. [...]O investimento deveria ser na diversidade, mudar o formato da TV, a TV é que tem que se formatar a nós, não o contrário. Vamos ver um longa metragem, depois vamos ver um curta e depois vamos desligar a televisão! A criança precisa desse tempo, não pode ficar o tempo todo com a televisão ligada.
> (LAZARETTE, trecho de entrevista com o pesquisador em 11/12/2011)

Santana vê a produção brasileira também pelo viés comercial, apesar de ter um discurso sobre o desenvolvimento do autoral, quer que essa produção siga os mesmos objetivos das produções comerciais. Santana diz:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> A produção brasileira não considera um fator determinante, que é o gosto do consumidor. Não estou condenando os filmes autorais, estou querendo que a produção se desenvolva no sentido de achar o público para sua obra. Certos produtores autorais não têm noção do público para o qual estão produzindo. Quero que o cinema autoral dê feedback para o Estado: "Olha, o público que quero atingir é esse, que se interessa por essa estética e essa linguagem." Na minha gestão,vai ter espaço para a experimentação, para o autoral e o comercial, mas vai ter cinema buscando eficiência para dar retorno e contrapartida ao público final, que é quem paga a conta. O espectador paga para aquilo que desperta desejo,pode ser uma comédia romântica, um besteirol americano ou um filme "*supercabeça"* [sic]. (SANTANA)

Santana tenta enquadrar a produção experimental aos moldes da produção comercial. A animação experimental tem um papel importante na indústria de animação. Sua viabilidade é necessária mesmo não dando lucro ou não atingindo um número significativo de público. A animação de autor ou experimental tem como objetivos artísticos e estéticos investigar aspectos que são ignorados pela cinematografia de massas e desenvolver novos métodos e tecnologias de animação, preservar a memória da animação e as técnicas tradicionais. A animação experimental não tem que assumir parâmetros de mercado, o retorno do investimento nesse tipo de produção não é imediato, não se reflete em número de audiência e é pouco visível. O investimento no cinema de animação experimental contribui para o mercado com novas idéias, tecnologias e tendências artísticas, legitima a prática, solidifica um pensamento crítico e contribui para a formação de novos profissionais, pesquisadores e professores.

Não existe publicação ou estudo específico no Brasil sobre o tema da animação e políticas públicas. A animação é majoritariamente considerada como um gênero menor e marginal de cinema e é ignorada pela maioria dos teóricos e historiadores do cinema brasileiro.

Dentro dessa infeliz perspectiva, para abordar as relações entre a animação experimental e a animação comercial no Brasil, é preciso utilizar primeiramente como norteador as lutas entre o cinema comercial e o cinema experimental na construção das políticas de Estado que vão formatar o mercado cinematográfico nacional.

No livro Cinema, Estado e Lutas Culturais, de José Mário Ortiz Ramos, vemos que os embates entre as correntes que apóiam um cinema de base comercial e industrial, inserido no capitalismo global com os que defendem um cinema de base experimental e autoral independente dos rumos e exigências do mercado internacional de cinema perduram no Brasil desde os anos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

50. Essa luta é transferida para a prática da animação, que pertence a indústria do audiovisual.

As ações da Secretaria do Audiovisual até 2009 eram voltadas para a corrente comercial da animação e no desenvolvimento da indústria. Algumas ações do não implementado Proanimação foram de fato concretizadas. O AnimaEdu, produzido pela Otto Guerra Desenhos Animados, com apoio da Lei Rounet, Ministério da Cultura, através da secretaria Do Audiovisual realiza cursos a distância de animação 2D através da internet.[101] O AnimaTV, realizado pelas Secretaria do Audiovisual e a Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, Empresa Brasil de Comunicação – TV Brasil, Fundação Padre Anchieta – TV Cultura e Associação Brasileira das Emissoras Públicas Educativas e Culturais – ABEPEC, com apoio da Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA em um sistema de seleção em formato de pitching selecionou 18 projetos de episódio-piloto de série. Esses 18 pilotos foram produzidos e exibidos em rede pública de televisão e dois foram contemplados com contrato de co-produção de série de animação: Tromba Trem, de José Luiz Brandão Albuquerque, produzido pela empresa COPA Studio, do Rio de Janeiro; Carrapatos e Catapultas, de Almir Correia, produzido pela empresa Zoom Elefante, de Curitiba. Os contratos de co-produção assinados pelas empresas no valor de R$950.000,00, são destinados à produção de 12 episódios ao longo de um ano. As séries já estão em exibição na grade de programação da TV Brasil, TV Cultura e outras redes públicas de televisão do país. [102]

Outro programa destinado ao fomento de série de animação no Brasil foi iniciado pela Fundação Padre Anchieta, com apoio da Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA, Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão – ABPITV, Brazilian TV Producers - BTVP e o Consulado do Canadá. Inspirado no modelo do AnimaTV, o ANIMACULTURA pretende incentivar a produção de projetos transmídia, com foco em séries de animação para televisão. O projeto se encontra em processo de seleção e todas as séries produzidas serão exibidas pela TV Cultura.

Recentemente foi anunciada a inserção do campo do audiovisual no Plano Brasil Maior do Governo Federal. O objetivo do plano é fortalecer as cadeias produtivas e proteger a indústria nacional, atuando em formação e qualificação de mão de obra, desoneração dos elos de atividade do setor e desburocratização dos processos para o desenvolvimento do audiovisual brasileiro. Segundo Santana:

[101] ANIMAEDU. Disponível em: <http://www.animaedu.com.br/oprojeto.asp>. Acesso em: 25 fev. 2011.

[102] ANIMATV. Disponível em: <http://blogs.cultura.gov.br/animatv/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Sentimos necessidade de trabalhar para o desenvolvimento dessa indústria, que precisa se profissionalizar enquanto setor empresarial e estratégico. O conteúdo audiovisual vai ser o grande ativo da economia do Brasil e do mundo[103].
> (SANTANA)

A relação entre cinema de animação experimental e animação para fins industriais é debatida desde os primórdios. Se para Robert Russet e Cecile Starr toda a animação, no início era experimental, (RUSSET & STARR, 1988. p.32) para Marcos Magalhães a animação, desde seus primórdios, possuiu, por conta (ou apesar) de sua diversidade e potencial artístico, uma enorme demanda do público e, portanto, uma latente vocação industrial. (MAGALHÃES, 2009. [s.n.]) A animação experimental ou de autor é um rótulo muito amplo. Pois refere-se a todo tipo de animação que não segue o esquema técnico, gerencial e organizacional dos grandes estúdios. A instituição que mais colaborou para a realização de filmes de animação autorais foi o *National Film Board* do Canadá, que serviu de modelo para a criação do nosso CTAv. Nos anos 60 a animação independente, especialmente filmes produzidos pelo NFB dentre outros estúdios, dominavam a premiação de animação do Oscar[104]. Quando a linguagem dos grandes estúdios americanos se mostrava então decadente, foram os filmes de animação experimental que apontaram para novos caminhos e descobertas.(GALVÃO & BRUZZO, 1996. p.120) Sobre a animação brasileira Magalhães afirma:

> ... não podemos falar que já existe uma “indústria de animação brasileira”. Ainda não dominamos o processo completo de criação, planejamento, produção, finalização e principalmente distribuição e licenciamento de séries e longas de animação. [...] Ainda não se treina mão-de-obra para o mercado em cursos profissionalizantes, pois aquele não tem padrões estabelecidos, mas os estúdios já incluem em seu planejamento o treinamento prévio de suas equipes.
> (MAGALHÃES, 2009. [s.n.])

O Brasil está dando seus primeiros passos em direção a industrialização da animação, assistimos todo o verão a chegada de novos títulos de longa metragens americanos em nosso mercado, a grande maioria deles uma repetição monótona de piadas velhas, em moderna roupagem de animação computadorizada em três

[103] Artigo no portal Minc - Brasil Maior

[104] *"O National Film Board of Canada (NFB) caracteriza-se como uma instituição de referência mundial para o cinema de animação. Fundado em 1939, já foi responsável por criar mais de 13.000 produções, ganhando cerca de 5.000 prêmios, incluindo 12 Oscars, e é conhecido mundialmente como um grande laboratório cultural para a inovação".* (SCHEIDER, 2001. p.174)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

dimensões e tecnicamente perfeitos. Filmes com produções milionárias que prioritariamente são planejados para a venda de produtos licenciados. Sobre essa produção, Denis afirma:

> Pelo contrário, uma animação "perfeita" ao serviço de um argumento e de um grafismo indigentes não tem grande interesse. [...] Nesse caso, a qualidade da animação e dos efeitos poderá obter uma recepção positiva por parte de técnicos especialistas em imagens digitais, ou agradar ao público pela sua facilidade; mas em nada terá contribuído para a arte da animação.
> (DENIS, 2010. p.24)

Na televisão, ao mudar os canais com programação infantil, notamos logo o predomínio da pobreza estética, a homogeneização das técnicas e padrões de desenho e movimento nas séries de animação vindas principalmente dos Estados Unidos da América e do Japão.

É nesse contexto de tédio e repetição que acredito na importância da animação de autor e experimental na construção da indústria de animação nacional. A importância de mecanismos e políticas que apóiem os estúdios nacionais no caminho da sustentabilidade econômica e que estabeleçam igualdade de condições no mercado entre o produto estrangeiro e nacional são fundamentais.

No entanto se essa política for implementada em detrimento do cinema de autor e da animação experimental, todo o esforço na construção da indústria nacional será em vão. Pois se nossa germinal indústria de animação no caminho de sua estruturação se tornar apenas uma copiadora periférica de modelos estabelecidos, ao contrário de procurar no curta metragem nacional e na animação experimental suas fontes de inspiração e base de sustentação, fracassará!

É nesse momento que volto os olhos novamente para *Bob Esponja Calça Quadrada*, sucesso comercial nascido da concepção de um artista com formação experimental. Produções como essa, se destacam por sua originalidade e inteligência, mas também não escapam ao tédio, repetição e deturpação em suas originalidades em prol do aproveitamento econômico sem medidas da indústria da animação.

Temos como exemplo a diversidade temática, de estilos, de técnicas e abordagens nas centenas de curtas de animação que são produzidos nos quatro cantos do país todos os anos. Se no encaminhar das ações governamentais essa produção for desassistida de apoio e recursos, nossa indústria, como uma criança distraída perderá o “Graal” que está ao alcance de suas mãos.

Retomando a entrevista de Santana, ela profetisa ao concluir:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Minha geração se afastou da cultura brasileira. Ela não conheceu nenhum movimento significativo de pensar e refletir em termos de identidade. Quero que minha geração faça o terceiro movimento antropofágico do Brasil,que culmine em 2012, 90 anos depois da Semana de Arte Moderna.
> (SANTANA)

Será que o trabalho de uma geração inteira se aglutinará em um ano na construção de uma reinvenção da semana de arte moderna? A animação como espetáculo cinematográfico, isto é: a exibição de uma história completa perante um público grande numa tela de tamanho fora do comum é mais antiga que o próprio cinematógrafo, pois em 2012, o Teatro Ótico de Emile Reynaud completará 120 anos.(RUSSET & STARR, 1988. p.32) Por enquanto ainda não se anuncia o inicio de atividades da escola técnica de animação, dos desdobramentos do convênio Brasil-Cuba, do apoio aos "coletivos criativos" ou da retomada ou re-estruturação do Proanimação.

Segundo a Ata da última reunião entre representantes da SAv e da ABCA, fica claro o foco na indústria, com discussões sobre o andamento do AnimaTV e possíveis novas edições do programa, ampliação da grade para os produtos do AnimaTV na televisão aberta, e ampliação de investimentos na cadeia de produção comercial através de financiamento do BNDES. Pouco se fala no fomento a produção autoral e de curtas de animação, apenas nos editais gerais da Sav. Sobre o CTAv, há a perspectiva de cursos e laboratórios pontuais de animação e uma possível reaproximação do CTAv com o NFB através do Programa Hot House (residência artística de 4 meses no NFB), além de uma bolsa de estudos, através da CAPES nos Estados Unidos da América. Tudo muito aquém da sonhada escola de animação brasileira. (TAVARES, 2011. [s.n.])

Será que os animadores brasileiros terão o que comemorar no aniversário de 120 anos de sua prática?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA